

LA GUIDA

per l'insegnante

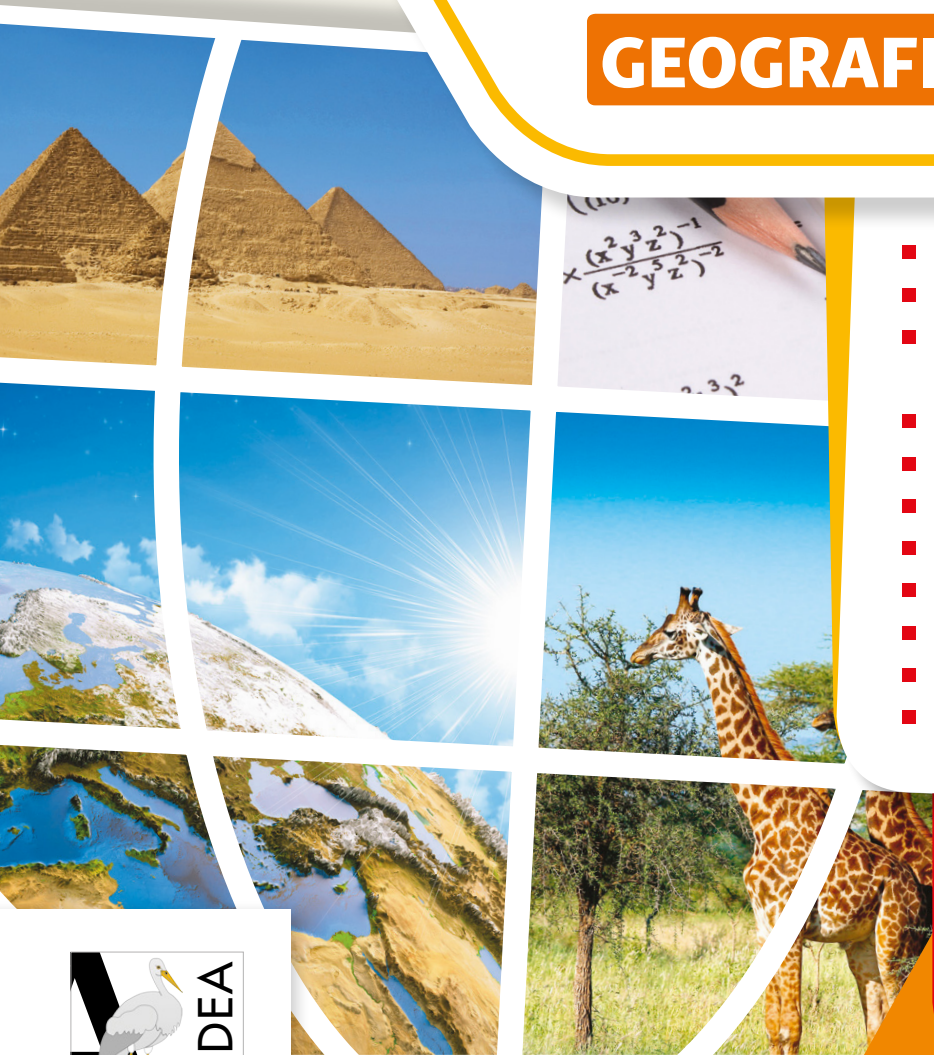
5

Pianeta

discipline

STORIA

GEOGRAFIA



- PROGRAMMAZIONE ANNUALE
- NUOVA VALUTAZIONE
- QUADRI DI SINTESI E APPROFONDIMENTI
- MAPPE DI SINTESI
- VERIFICHE PERSONALIZZATE A LIVELLI
- COMPITI DI REALTÀ
- RUBRICHE DI VALUTAZIONE
- DIDATTICA INCLUSIVA
- COOPERATIVE LEARNING
- FLIPPED CLASSROOM
- CLIL

+ LIBRO DIGITALE

Scaricabile su
www.ardeadigitale.it

INDICE

Il Progetto didattico

- 2** Il Progetto didattico
La struttura del corso
- 4** Il percorso didattico
La struttura dell'unità
- 6** Verso le competenze nelle pagine di Storia
- 7** Rubriche ricorrenti in Storia
- 8** Le pagine speciali di Storia
- 9** Verso le competenze nelle pagine di Geografia
- 10** Rubriche ricorrenti in Geografia
- 11** Le pagine speciali di Geografia
- 12** Il Quaderno delle attività
- 13** L'Atlante
- 14** Il quaderno delle Mappe
Le parole dell'Educazione civica
Le Guide
- 15** Il libro digitale

Competenze

- 16** Verso le competenze
- 17** La scuola delle competenze
- 19** Nuovi scenari
- 22** Profili di competenza e Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Programmazione

- 24** Programmazione annuale
Storia classe V
- 26** Programmazione annuale
Geografia classe V
- 28** Programmazione annuale
Tecnologia classe V

La nuova valutazione

- 29** La nuova valutazione: esito e presupposto della progettazione didattica

La didattica inclusiva

- 34** Bambini con bisogni educativi speciali
- 37** Il corso *Pianeta discipline* e la didattica inclusiva

Nuove metodologie didattiche

- 38** La via dell'innovazione metodologica e didattica
- 39** La Flipped Classroom
- 40** Cooperative Learning
- 41** Il metodo CLIL
- 45** Il Learning by Doing e la didattica per concetti
- 46** Il lapbook: Le divinità dell'antica Grecia
- 50** Il lapbook: Le regioni d'Italia

Parte operativa

- 55** Introduzione alla parte operativa

Storia

QUADRI DI CIVILTÀ E MAPPE DI SINTESI

- 56** I Greci
- 58** Atene
- 60** Sparta
- 62** I Macedoni e l'Ellenismo
- 64** Gli Etruschi
- 66** Roma: dalle origini al III sec. a.C.
- 68** Roma conquista il Mediterraneo
- 70** Roma: l'Impero
- 72** I barbari

APPROFONDIMENTO

- 74** Il santuario di Apollo a Delfi
- 76** Le colonie romane
- 78** Storia delle monete romane

VERIFICHE BREVI ED ESTESE

- 80** Verifica 1 - La civiltà greca
- 83** Verifica 2 - I Macedoni e l'ellenismo
- 86** Verifica 3 - L'Italia pre-romana
- 89** Verifica 4 - Roma: dalle origini alla Repubblica
- 92** Verifica 5 - Roma: la conquista del Mediterraneo
- 95** Verifica 6 - Roma: l'Impero

APPROFONDIMENTO

- 98** Andare a scuola ad Atene
- 101** I riti per la fondazione di Roma
- 104** La religione dei Germani

Geografia

APPROFONDIMENTO

- 107** Le organizzazioni sovranazionali
- 109** Stato italiano e Costituzione
- 112** Per studiare le regioni
- 114** Per studiare le regioni
- 116** Per studiare le regioni
- 117** Per studiare le regioni
- 118** Per studiare le regioni

VERIFICHE BREVI ED ESTESE

- 120** Verifica 1 - L'Italia, l'Europa, l'ONU
- 123** Verifica 2 - Le regioni italiane

APPROFONDIMENTO

- 126** Le regioni del Nord Italia
- 128** Le regioni dell'Italia centrale
- 130** Paesaggi e prodotti agricoli dell'Italia meridionale

PERCORSI PER SCOPRIRE LE REGIONI

- 132** Scoprire le regioni attraverso gli stemmi, il patrimonio artistico-culturale e le tradizioni
- 133** Gli stemmi delle regioni
- 138** Il patrimonio artistico-culturale: centri abitati, monumenti, musei
- 144** Feste e tradizioni popolari
- 148** I piatti della tradizione

Compiti di realtà

- 149** Classe V – Sussidiario di Storia – Strade di ieri e strade di oggi
- 152** Classe V – Quaderno di Storia – Il passato intorno a noi
- 155** Classe V – Sussidiario di Geografia – Le regioni nei piatti
- 158** Classe V – Quaderno di Geografia – Piccoli operatori turistici

Tecnologia

- 161** Introduzione al percorso di Tecnologia
- 162** Approccio metacognitivo per l'apprendimento all'uso delle tecnologie

APPROFONDIMENTO

- 164** La cucina ai tempi dei Romani
- 165** Le ricette dei Romani
- 166** La catena del freddo

- 167 VERIFICA** - I processi di trasformazione di un bene

ARDEA EDITRICE

Via Capri, 67 - 80026 Casoria (Napoli)
Tel. 081-7599674 fax 081-2509571

www.ardeaeditrice.it
e-mail: ardeaeditrice@tin.it

AZIENDA CON SISTEMA
DI GESTIONE QUALITÀ
CERTIFICATO DA DNV GL
= ISO 9001 =

Responsabile editoriale: Antonio Riccio
Redazione: Tiziana Trotta - Diana Perrotti - Anna Rivetti
Progetto grafico: Stefano Guarracino
Impaginazione: Diana Perrotti
Copertina: Stefano Guarracino
Si ringraziano i docenti:

Tiziana Trotta per la stesura della sezione sulla scuola delle competenze e sui nuovi scenari;
Cristian Mascia per la trattazione della sezione sulla nuova valutazione.

Tutti i diritti sono riservati.
© 2021 by Editrice Ardea Web s.r.l.

L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali omissioni delle fonti o per errori di attribuzione.

È assolutamente vietato riprodurre l'opera anche parzialmente e utilizzare l'impostazione, i concetti, gli spunti o le illustrazioni, senza l'autorizzazione della casa Editrice Ardea Web s.r.l.

Ristampe	2025	2024	2023	2022	2021
	5	4	3	2	1

Questo volume è stato stampato presso:
Arti Grafiche Italo Cernia - Via Capri, 67 - Casoria (NA) - ITALIA

Il Progetto didattico

Il corso **Pianeta discipline** è un progetto didattico costruito secondo le *Indicazioni nazionali per il curricolo* e le *Linee guida per la certificazione delle competenze*.

È strutturato in modo **chiaro e lineare** ed è caratterizzato da un'impostazione metodologica ricorrente nelle varie discipline: attraverso l'elaborazione di attività mirate, i contenuti disciplinari sono utilizzati per sviluppare tutte le **competenze** che un bambino deve possedere al termine della Scuola primaria, in accordo con la **normativa ministeriale**.

Il progetto pone il bambino al centro del processo di apprendimento, tenendo conto dei diversi stili cognitivi, e fornisce le modalità per sviluppare un **metodo di studio** efficace legato alle differenti discipline. Le discipline costituiscono il patrimonio di conoscenze (sapere) che dà inizio al cammino verso le competenze disciplinari e le competenze chiave per l'apprendimento permanente che faranno del bambino un cittadino consapevole e responsabile.

Nell'ottica di una **didattica inclusiva**, i contenuti sono esposti in modo da essere accessibili a tutti, secondo i criteri dell'**alta comprensibilità** e specifici accorgimenti editoriali.

- Il **linguaggio** è chiaro e ha una sintassi lineare, ma è rigoroso dal punto di vista scientifico. Rubriche ricorrenti sono destinate alla spiegazione di termini più difficili o specifici del lessico disciplinare.
- L'**apparato iconografico** è pensato per arricchire le informazioni del testo o facilitarne la comprensione. Le immagini sono un canale alternativo e al tempo stesso complementare al testo. Le grandi **tavole illustrate** integrano i percorsi disciplinari e sollecitano la curiosità dei bambini, stimolando l'apprendimento.
- La **struttura delle pagine** aiuta il bambino a individuare le informazioni e a riconoscere le diverse tipologie di lavoro proposte: il testo è suddiviso in paragrafi, le parole chiave sono evidenziate in neretto, le rubriche sono differenziate per colore e ampio spazio è dedicato alle immagini.
- La **scelta dei caratteri e della spaziatura** rende fruibile il testo a tutti i bambini della Scuola primaria. Per facilitare la distinzione tra il testo principale e quello delle rubriche integrative, sono stati utilizzati caratteri differenti. Nella versione digitale del Sussidiario, inoltre, è possibile accentuare la leggibilità attraverso caratteri e spaziature adeguate alle diverse esigenze.

La struttura del corso

Il corso **Pianeta discipline** è concepito come un percorso attraverso le discipline che non solo guida i bambini nell'apprendimento dei contenuti e nella costruzione delle competenze, ma li aiuta a crescere in modo responsabile e in collaborazione con gli altri in una dinamica di gruppo. È formato da una serie di volumi, destinati in parte all'alunno e in parte agli insegnanti.



Il **Sussidiario delle discipline** di classe quinta è costituito da quattro tomi separati: **Storia, Geografia, Matematica, Scienze e Tecnologia**. È il testo base, che presenta i contenuti delle singole discipline mediante un impianto metodologico e didattico unitario. Ogni unità è sviluppata secondo una struttura ricorrente e corredata da attività pensate per promuovere un metodo di studio e sviluppare competenze. A piè di pagina, rimandi mirati richiamano le pagine del **Quaderno** posto al termine di ogni percorso disciplinare. Il Quaderno, strettamente connesso al testo, offre brani di approfondimento dei temi trattati e attività che ampliano la parte operativa già presente nelle pagine del Sussidiario.

L'**Atlante** propone un approfondimento dei nuclei fondamentali delle discipline attraverso immagini, carte geografiche, storiche e tematiche e tavole riferite a contenuti scientifici. Questo volume è uno strumento utile ed efficace per favorire il bambino nello studio delle discipline: le immagini gli forniscono un approccio diverso dalla lettura e dall'ascolto e ne stimolano la curiosità, mentre la cartografia e le tavole lo aiutano a organizzare le informazioni.



Il **quaderno delle Mappe** (per ripassare e per studiare) è diviso in due tomi, uno antropologico e uno scientifico. Organizzato in mappe concettuali semplici e chiare, si presta sia come strumento di ausilio nello studio sia come supporto per il ripasso di argomenti già interiorizzati.

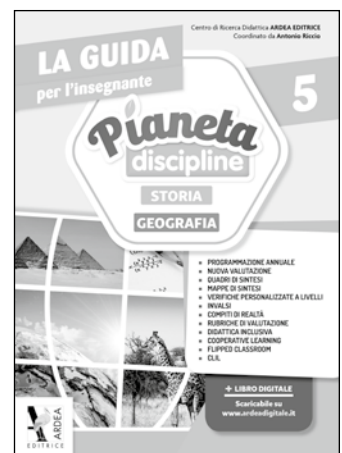
Il volume **Le parole dell'Educazione civica** accompagna gli alunni in un percorso di scoperta dei diritti dell'uomo, dei bambini e degli animali, presenta la Costituzione italiana e i suoi valori, offre spunti di riflessione sulle regole che sono alla base della vita di gruppo nel mondo reale e nello spazio digitale e sugli obiettivi dell'**Agenda 2030**.



Coding – Avventure di programmazione è il volume dedicato allo sviluppo di competenze logiche e al calcolo computazionale. Attraverso un preciso metodo didattico basato sul coinvolgimento emotivo, il bambino verrà stimolato ad attivare proprie capacità di *problem solving* fino a porsi come soggetto attivo e consapevole della realtà digitale che lo circonda.

Le **Guide per l'insegnante** di classe quinta sono organizzate in due volumi (ambito antropologico e ambito scientifico). In entrambi è presente una parte dedicata alla Tecnologia. Ciascuna *Guida* comprende la presentazione del corso, una sezione metodologico-didattica incentrata sull'analisi delle competenze e sulla didattica inclusiva, e una ricca parte operativa con verifiche e proposte di lavoro.

Il **Libro digitale** scaricabile gratuitamente dal sito www.ardeadigitale.it permette di sfogliare il Sussidiario su diversi supporti, ascoltare testi e guardare video. Grazie allo strumento *testi liquidi* offre diverse possibilità di lettura per BES e DSA.



Il percorso didattico

Ciascun volume del corso **Pianeta discipline** è suddiviso in unità all'interno delle quali è riconoscibile un **percorso didattico unitario**, pur nella specificità delle singole discipline. Esso trova la sua espressione nella struttura dell'unità ed è stato pensato in un'ottica inclusiva. Dove possibile, si prende l'avvio dal *fare*, cioè da esperienze o attività concrete da cui partire per rielaborare i contenuti disciplinari.

Il percorso didattico si sviluppa attraverso:

- **attività guidate** per interpretare e leggere fonti storiche, carte e immagini;
- attività finalizzate all'acquisizione di un **metodo di studio** che suggeriscono le abilità da mettere in campo per imparare a studiare;
- **attività di gruppo**, per favorire lo sviluppo sia cognitivo sia socio-affettivo degli alunni;
- sintesi e mappe interattive **è più FACILE**, per aiutare a memorizzare e a esporre gli argomenti trattati;
- pagine di **verifica delle competenze**, per accertare l'acquisizione delle conoscenze e delle competenze di base;
- pagine di **Cittadinanza attiva**, collegate agli obiettivi dell'**Agenda 2030**, che stimolano il confronto su temi relativi all'ambiente, alla legalità e alla Costituzione;
- collegamenti di tipo scientifico e tecnologico attraverso le pagine o le rubriche **STEM**;
- spunti di **CLIL**, che veicolano contenuti disciplinari in lingua inglese;
- **compiti di realtà**, per verificare l'acquisizione delle competenze previste dai Traguardi delle normative ministeriali.

La struttura dell'unità

Ogni unità si apre con una **pagina doppia** che presenta i contenuti affrontati nelle pagine successive.

Sull'isola di Creta
All'inizio del II millennio a.C., a Creta nacque una civiltà governata dal leggendario re **Minosse**. Era fondata sul commercio e caratterizzata da **città-palazzo**: la città più importante era **Cnosso**.

In Grecia
Sempre nel II millennio a.C. nel Peloponneso sorsero **città fortificate** governate da re **guerrieri** che diedero vita a un'importante civiltà. La città più importante era **Micene**. Dall'incontro dei Micenei con i Dori, nell'VIII secolo a.C., fiorì la grande **civiltà greca**. Ad **Atene** nacque una nuova forma di governo, la **democrazia**. I Greci diedero grande sviluppo alle **arti** e alle **scienze** e ancora oggi le loro opere fanno parte della nostra cultura.

Dalla Macedonia all'Oriente
Nel IV secolo a.C. **Alessandro Magno**, re della Macedonia, conquistò la Grecia e i territori dell'Impero persiano formando un **vasto impero**. Fondò città che portavano il suo nome, tra cui **Alessandria d'Egitto**. Dalla fusione della civiltà greca con quelle orientali nacque la **civiltà ellenistica**.

CLIL
Grecia ↔ Greece
Democrazia ↔ Democracy
Arte ↔ Art
Teatro ↔ Theater
Guerra ↔ War

Quando
Crete
Micenei
Greci
Macedonia Ellenismo
Nascita di Cristo

Un **testo** introduce l'argomento trattato nell'unità.

La rubrica di **CLIL** traduce in lingua inglese i termini più significativi dell'unità.

Una **proposta di lavoro** aiuta il bambino a ricavare e rielaborare le prime informazioni.

Brevi testi accompagnati da immagini anticipano i contenuti dell'unità.

Nelle pagine interne il **percorso di apprendimento** è scandito da elementi ricorrenti.

Titoli e sottotitoli rimarcano la gerarchia dei contenuti.

La divisione in **paragrafi** facilita l'individuazione dei concetti.

Il **neretto** individua le parole chiave e i concetti principali.

A piè di pagina sono collocati i **rimandi** al Quaderno e al digitale.

Storia Nell'antica Grecia

Atene e la democrazia

La città di Atene sorge nell'Attica, una penisola situata a nord-est del Peloponneso. Intorno all'VIII secolo a.C. era già una città ricca e potente, che controllava un porto fiorentino e una fertile pianura. Il potere era in mano a un gruppo di **aristocratici**, che erano gli esponenti delle famiglie più importanti e governavano secondo i propri interessi. Verso la fine del **VI secolo a.C.**, il popolo si ribellò a questa situazione e ottenne il diritto di partecipare al governo della città. Nasce così la **democrazia**, una nuova forma di governo in cui tutti i cittadini potevano esprimere la propria opinione e votare le leggi.

Democrazia: deriva dalle parole greche *demos* (popolo) e *kratos* (potere) e indica una forma di governo in cui il potere decisionale è nelle mani del popolo.

La società ateniese
Gli abitanti di Atene erano divisi in tre categorie: i **cittadini** e i **meteci**, che erano uomini **liberi**, e gli **schiaivi**.
I **cittadini** avevano il diritto e il dovere di partecipare all'assemblea, chiamata **ecclesia**, in cui si stabilivano le **leggi** e si eleggevano gli **arconti**, che amministravano la giustizia, e gli **strateghi**, che mandavano all'esercito.
Inoltre, avevano il dovere di **difendere la città** secondo le proprie possibilità. Per essere cittadini era necessario essere **maschi, adulti e figli di altri cittadini**.
Le **donne e i bambini non avevano diritti**.

I **meteci** erano gli stranieri che vivevano e lavoravano in città. Per avere il diritto di soggiornare ad Atene ed esercitare la propria attività, dovevano pagare una tassa. Erano tutelati dalle leggi ma, a differenza dei cittadini, non potevano possedere terre o case, né partecipare alla vita politica.

Gli **schiaivi**, molto numerosi, non avevano alcun diritto.

Schematizzo e imparo
Completa lo schema con le informazioni relative alla società ateniese.

```

    graph LR
      A[Gli Ateniesi] --> B[liberi]
      A --> C[ ]
      B --> D[ ]
      C --> E[ ]
      C --> F[privi di diritti]
    
```

Vai al quaderno operativo p. 3

Le **testatine** evidenziano il contenuto dell'unità e del capitolo.

Le **immagini con le didascalie** aiutano a comprendere i testi o forniscono informazioni aggiuntive.

Le **attività** sono finalizzate all'acquisizione di un metodo di studio.

Dalla sintesi... alla mappa: al termine di ogni argomento, una pagina doppia è **più FACILE** ne ripercorre i concetti chiave con termini più semplici, nell'ottica di una didattica inclusiva.

La **sintesi** ripropone i contenuti delle pagine precedenti attraverso un canale linguistico (LEGGI) e uno visivo (GUARDA).

Dalla SINTESI... alla MAPPA

LEGGI
Dove e quando vivono? Quali attività praticano? Come sono organizzati? Quali guerre combattono? Come è la loro religione? Come è la loro cultura?

GUARDA
Mappe, immagini, diagrammi.

MAPPA
Completa la mappa con l'aiuto delle parole chiave evidenziate nella pagina a fianco.

```

    graph TD
      A[I GRECI] -- abitano --> B[nella penisola greca tra l'800 e il 300 a.C.]
      A -- sono organizzati in --> C[polis, città-stato indipendenti]
      A -- pregano --> D[ai quali dedicano]
      C -- governate da --> E[pochi cittadini aristocratici]
      C -- formate da --> F[città vera e propria]
      D -- molti dei --> G[politestici]
      D -- al quale --> H[Zeus]
    
```

La **mappa** è interattiva: una volta completata con le parole chiave evidenziate nella sintesi, diventa un utile strumento per ripassare ed esporre.

VERIFICA delle COMPETENZE

1 Numeri allo stesso modo il popolo, l'immagine e la linea del tempo corrispondenti.

2 Completa la tabella.

	ATENE	SPARTA
Posizione		
Tipo di governo		
Società		

3 Leggi le descrizioni e scrivi a quale luogo della polis si riferiscono.

4 Leggi le seguenti frasi, sottolinea le informazioni sbagliate e correggi.

5 Collega ciascun personaggio dell'antica Grecia al suo ambito di studio.

Archemede	ASTRONOMIA	Euclide
Platone	MEDICINA	Socrate
Erastotene	STORIA	Endoteo
Pitagora	FISICA	Ippocrate
Tucidide	MATEMATICA E GEOMETRIA	Aristotele
	FLOSOFIA	

6 Per ogni affermazione indica se è riferita a Filippo II di Macedonia (F) o al figlio Alessandro (A).

7 Completa la tabella con le informazioni relative ai personaggi e ai luoghi.

Verso le competenze nelle pagine di Storia

Le pagine di Storia presentano con un tono narrativo e un linguaggio chiaro le civiltà antiche, avvalendosi degli strumenti necessari a rendere gli argomenti accessibili ai bambini della Scuola primaria. Ogni civiltà è introdotta da alcuni elementi ricorrenti: la carta geo-storica, la carta del territorio attuale, la linea del tempo. Questi elementi aiutano il bambino a collocare nello spazio e nel tempo le civiltà che scoprirà nelle pagine successive favorendo lo sviluppo delle competenze di base.

La **carta geo-storica** individua con precisione il territorio in cui si è sviluppata una civiltà.

Fotografie suggeriscono l'ambiente in cui si sono svolti gli eventi storici.

Storia

La civiltà GRECA

Le origini
I primi abitanti della Grecia furono i **Pelasgi**, ma nel **II millennio a.C.** alcune popolazioni indoeuropee si stabilirono in diverse zone del territorio: i gruppi più numerosi erano quelli di **Eoli**, **Ioni** e **Achei** (conosciuti come **Micenei**). Intorno al **1200 a.C.** si aggiunsero i **Dori**, che erano pastori e guerrieri e usavano armi in ferro e carri da guerra.

L'arrivo dei Dori segnò la **fine della civiltà micenea**. Le città furono in gran parte distrutte e i loro abitanti si dispersero nelle campagne, praticando la **pastorizia** e l'**agricoltura**. Le popolazioni che abitavano lungo le coste dell'Egeo (in gran parte Ioni ed Eoli) scapparono verso le isole e le coste dell'Anatolia, l'attuale Turchia. Cessarono i commerci e **si perse l'uso della scrittura**.

Col tempo, la cultura dei Dori si fuse con quella delle genti locali e da questo incontro nell'**VIII secolo a.C.** ebbe origine la **civiltà greca**. Lentamente, ricominciarono anche i rapporti con i popoli del Mediterraneo e in particolare con i Fenici, da cui i Greci impararono l'uso della **scrittura alfabetica**.

Quando

Leggo la linea del tempo e imparo
Osserva la linea del tempo e completa.
A partire dal 2000 a.C. giunsero nel territorio della Grecia _____
La civiltà micenea ebbe fine nel _____ con l'invasione dei _____
La civiltà greca ebbe origine nell'_____

La nascita della polis

I Dori erano organizzati in **villaggi**, ciascuno governato dal guerriero più valoroso, che era anche il proprietario di molte terre, bestiame e schiavi. I villaggi che sorgevano nella stessa regione avevano **luoghi di culto comuni**, dove la popolazione si ritrovava per celebrare feste, scambiare prodotti e prendere decisioni sulle questioni più importanti.

Verso il **IX secolo a.C.**, alcuni **villaggi** si unirono tra loro e diedero origine a nuove città.

Nell'**VIII secolo a.C.** in tutto il territorio greco si svilupparono città-stato indipendenti, chiamate **poleis** (al singolare **polis**), che erano governate dai capi dei villaggi da cui avevano avuto origine. Questo tipo di governo viene definito dagli storici **oligarchia**, cioè governo di pochi. La maggior parte delle poleis conservò nel tempo l'organizzazione oligarchica, mentre in alcune di esse il popolo (demos) diede vita alle prime forme di **democrazia**, che vedremo meglio nelle prossime pagine.

Tra le poleis più importanti vi furono **Atene** e **Tebe**. Benché divisi in città-stato, i Greci formarono un unico popolo: parlavano la stessa lingua, credevano negli stessi dèi e avevano le stesse tradizioni.

Oggi

La Grecia oggi è una **Repubblica** di 10 milioni di abitanti e fa parte dell'Unione europea. Nonostante la crisi economica che ha vissuto negli ultimi anni, può sempre contare su importanti risorse come l'agricoltura, la pesca e soprattutto il **turismo**. La Grecia è infatti famosa in tutto il mondo per i siti archeologici, per la bellezza delle coste e delle numerose isole.

La capitale è **Atene**, una città in cui la modernità si mescola con l'antichità testimoniando la grandezza dell'antica polis di epoca classica. Sulla collina dell'acropoli sono visibili i resti del **Partenone**, il maestoso tempio dedicato alla dea Atena. Inoltre, importanti **musei** conservano vasi, gioielli e sculture del passato.

La carta geo-storica individua con precisione il territorio in cui si è sviluppata una civiltà.

Fotografie suggeriscono l'ambiente in cui si sono svolti gli eventi storici.

La **linea del tempo** permette di collocare in ordine cronologico lo sviluppo delle antiche civiltà e di cogliere successioni, contemporaneità e periodizzazioni.


A piè di pagina sono presenti i **rimandi al materiale digitale** e al **Quaderno** che si trova in fondo al volume.

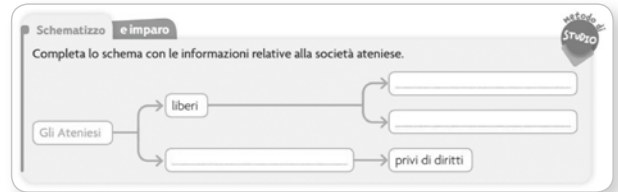
Una **glossa** richiama l'attenzione sui termini specifici e li spiega, così che il bambino li utilizzi in modo consapevole.

Una carta e un breve testo riportano la **situazione politica attuale** del territorio in questione.

Rubriche ricorrenti in Storia

Nelle pagine interne alle unità sono presenti **rubriche ricorrenti** volte ad aiutare il bambino a **costruirsi un metodo di studio**, a **stimolare la curiosità** e a **offrire spunti per ampliare le conoscenze**.

La rubrica indicata dal bollo  suggerisce di volta in volta le abilità da mettere in campo per imparare a studiare: sottolineare, schematizzare, confrontare, osservare, esporre, individuare parole-chiave...



Schematizza e imparo

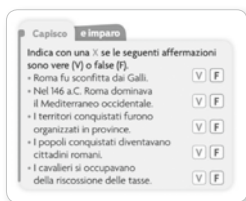
Completa lo schema con le informazioni relative alla società ateniese.

```

    Gli Ateniesi
    |
    +--- liberi ---> [ ]
    |
    +--- [ ] ---> privi di diritti
    
```

Altre attività aiutano il bambino a relazionarsi con il tempo e con lo spazio in cui si sviluppano le civiltà studiate e a verificare le conoscenze acquisite.

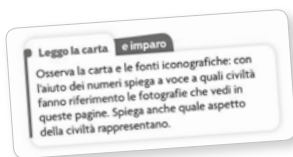
Insieme è una rubrica che racchiude attività da svolgere collettivamente o in piccoli gruppi, in una prospettiva inclusiva e in un'ottica laboratoriale.



Capisco e imparo

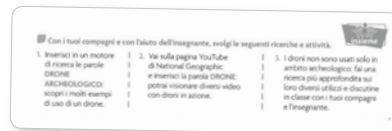
Indica con una **V** se le seguenti affermazioni sono vere (**V**) o false (**F**).

- Roma fu sconfitta dai Galli. **V** **F**
- Nel 146 a.C. Roma dominava il Mediterraneo occidentale. **V** **F**
- I territori conquistati furono organizzati in province. **V** **F**
- I popoli conquistati diventavano cittadini romani. **V** **F**
- I cavalieri si occupavano della riscossione delle tasse. **V** **F**



Leggo la carta e imparo

Osserva la carta e le fonti iconografiche: con l'aiuto dei numeri spiega a voce a quali civiltà fanno riferimento le fotografie che vedi in queste pagine. Spiega anche quale aspetto della civiltà rappresentano.



Con i tuoi compagni e con l'aiuto dell'insegnante, svolgi le seguenti ricerche e attività.

1. Inventi in un motore di ricerca le parole DRONE e ARCHIOLOGICO : spiega i molti usi di un drone.	2. Vai sulla pagina YouTube di National Geographic e inserisci la parola DRONE : potrai visionare diversi video con droni in azione.	3. I droni non sono usati solo in ambito archeologico: fai una ricerca più approfondita sui loro diversi utilizzi e discutine in classe con i tuoi compagni e l'insegnante.
---	---	---

La rubrica **Grazie a...** sottopone all'attenzione del bambino la figura di uno storico o di un archeologo che ha contribuito in modo significativo alla conoscenza di una civiltà. Può essere anche un utile spunto di approfondimento sul lavoro che si nasconde dietro le informazioni proposte dai libri di Storia.



Grazie a...

Massimo Pallottino

È stato uno dei più importanti archeologi italiani del Novecento. A lui si deve la scoperta, nel luglio del 1964, delle lamine di Pyrgi, il testo bilingue fondamentale per lo studio dell'etrusco. Fu anche tra i primi a ipotizzare che la civiltà etrusca sia nata da una fusione tra culture locali, in particolare quella villanoviana, e popoli provenienti dall'Oriente.



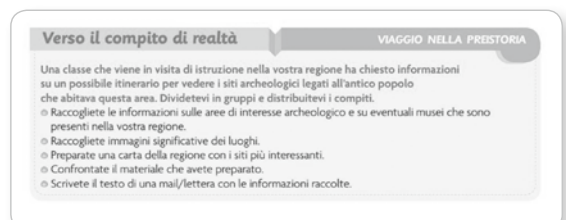
Le Moire

I Greci credevano che la durata della vita degli uomini dipendesse da tre divinità, le **Moire**. Esse erano guidate da una forza suprema, il **Fato**, a cui né uomini né dei potevano opporsi. Erano rappresentate come tre donne che filavano: **Cloto** intrecciava le fibre e formava il filo (la nascita); **Lachesi** lo avvolgeva sul fuso e ne stabiliva la lunghezza (la durata della vita); **Atropo** recideva il filo con lame affilate (la morte).



La rubrica di **approfondimento** offre spunti per la ricerca personale e l'ampliamento di un argomento specifico trattando temi che suscitano la curiosità del bambino.

Verso il compito di realtà è una proposta di lavoro ricorrente, progettata per condurre il bambino a risolvere una situazione nuova utilizzando le conoscenze e le abilità acquisite durante l'attività didattica abituale.



Verso il compito di realtà VIAGGIO NELLA PREISTORIA

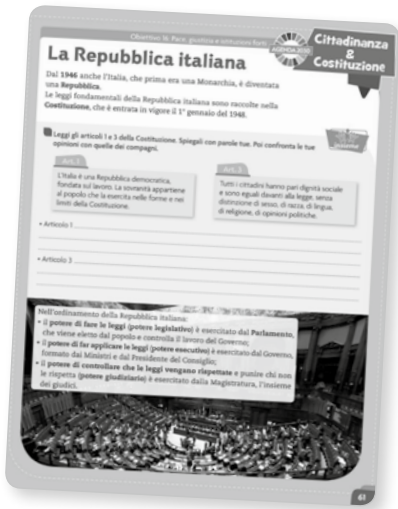
Una classe che viene in visita di istruzione nella vostra regione ha chiesto informazioni su un possibile itinerario per vedere i siti archeologici legati all'antico popolo che abitava questa area. Dividetevi in gruppi e distribuitevi i compiti.

- Raccogliete le informazioni sulle aree di interesse archeologico e su eventuali musei che sono presenti nella vostra regione.
- Raccogliete immagini significative dei luoghi.
- Preparate una carta della regione con i siti più interessanti.
- Confrontate il materiale che avete preparato.
- Scrivete il testo di una mail/lettera con le informazioni raccolte.

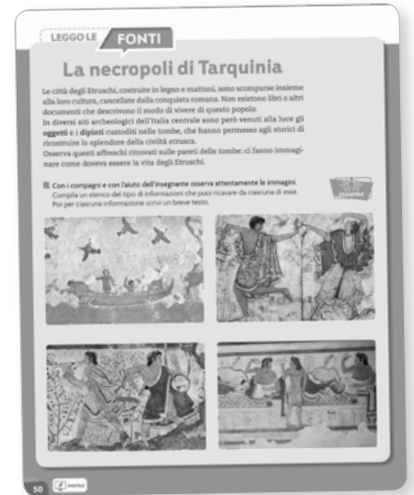
Le pagine speciali di Storia

Ogni unità presenta pagine speciali che arricchiscono la proposta formativa. Sono connesse sia ai profili di competenza previsti dalla Scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria sia ai Traguardi di competenza previsti dalle *Indicazioni nazionali*.

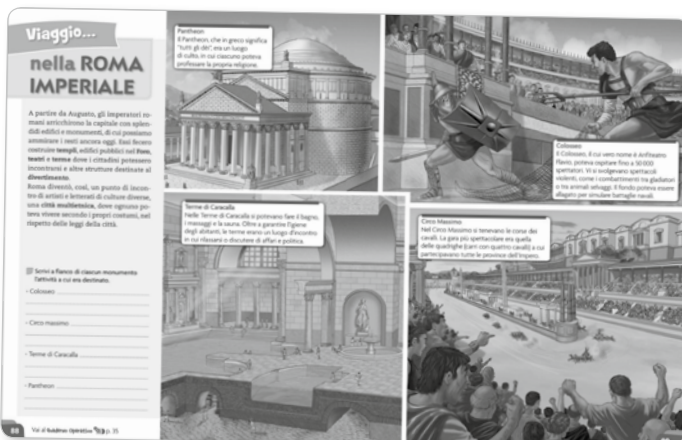
Leggo le fonti – Fare per imparare, in Storia, è anche analizzare una fonte per ricavare informazioni. Osservare un reperto, leggere un documento e riflettere sul loro significato vuol dire rendersi conto attivamente del lavoro dello storico, non essere fruitori passivi di informazioni prodotte da altri. È un modo diretto di **comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni delle civiltà** e di orientarsi alla **consapevolezza culturale**, mete dello studio stesso della Storia.



Cittadinanza & Costituzione – Riflettere su temi importanti, come la necessità delle leggi, il diritto alla libertà dei popoli e il dovere di rispettare la dignità delle persone, è un momento formativo fondamentale. Vedere come questi temi sono presenti nella storia umana fin dalle origini della civiltà offre la possibilità di aprirsi al **confronto tra passato e presente** e di riflettere sugli obiettivi dell'**Agenda 2030**.



STEM Storia & Tecnologia – Un ponte tra il passato e il presente si costruisce anche imparando a utilizzare gli strumenti informatici per scoprire o approfondire aspetti di civiltà lontane nel tempo e nello spazio. Queste pagine sono un esempio di un buon uso delle **risorse digitali** per imparare a **cercare le tracce del passato e scoprire l'immenso patrimonio artistico e culturale** che abbiamo ereditato oppure per scoprire e approfondire le tecniche di costruzione di alcuni grandiosi monumenti o di semplici strumenti di uso quotidiano.



Viaggio... – Un viaggio per immergersi nella magica atmosfera delle antiche civiltà permette di scoprire i luoghi, i personaggi, le attività attraverso l'osservazione di una grande **tavola illustrata**. Brevi didascalie raccontano curiosità e rivelano aspetti e caratteristiche dei popoli antichi. Spesso le tavole sono accompagnate da **attività ludiche e didattiche** per mettersi in gioco e confrontarsi con i compagni.

Verso le competenze nelle pagine di Geografia

Le pagine di Geografia avviano, attraverso testi chiari e un ampio apparato iconografico, allo studio di questa disciplina come scienza che si occupa della Terra e dei paesaggi naturali e antropizzati che ospita. Lo scopo è condurre il bambino a cogliere, almeno a un primo livello, la complessità e i problemi del meraviglioso mondo che lo circonda così che cominci **a orientarsi nello spazio e nel tempo, a descrivere e ad attribuire significato ad ambienti, fatti e fenomeni**, a diventare consapevole dei processi di trasformazione dell'ambiente a opera della natura e dell'uomo.

Le **fotografie** sono uno strumento immediato di presentazione di concetti e integrano le spiegazioni in modo efficace.

Le **carte tematiche** consentono di visualizzare il tema trattato.

The image shows a two-page spread from a geography textbook. The left page is titled 'L'Italia in EUROPA' and features a satellite photograph of Europe. Text on the page describes the continent's shape, major peninsulas (Scandinavian, Danish, Italian, Iberian, Balkan), and mountain ranges (Pyrenees, Alps, Carpathians, Caucasus). It also lists major islands like Great Britain, Ireland, Sicily, and Crete. A grid activity is present with the instruction 'Colora nel grafico l'estensione in percentuale dell'Europa rispetto al totale delle terre emerse.' The right page is titled 'L'Unione europea' and includes a map of Europe with member state flags, the European Union flag, and text about the EU's goals and governance. A 'Leggo la carta' activity is also present.

A piè di pagina sono presenti i **rimandi al digitale** e alle varie attività del **Quaderno**.

Rubriche ricorrenti in Geografia

Nelle pagine interne alle unità sono presenti **rubriche ricorrenti** volte ad aiutare il bambino a **costruirsi un metodo di studio**, a **stimolare la curiosità** e a **offrire spunti per ampliare le conoscenze**.

La rubrica indicata dal bollo **Metodo di STUDIO** suggerisce di volta in volta le abilità da mettere in campo per imparare a studiare: sottolineare, schematizzare, confrontare, osservare, esporre, individuare parole-chiave...

Altre attività aiutano il bambino a relazionarsi con lo spazio in cui vive, a riflettere e a verificare le conoscenze acquisite.

Le attività **Insieme** favoriscono l'apprendimento cooperativo, in una prospettiva inclusiva e in un'ottica laboratoriale.

Schematizza e imparo

Completa inserendo le seguenti parole: giudiziario + legislativo + deputati + poteri + Governo.

La Costituzione stabilisce tre poteri:

Parlamento: Senato, Camera dei Deputati

Magistratura

Sottolinea e imparo

Sottolinea nel testo le risposte alle seguenti domande.

- Che cosa vuol dire che l'Italia è una Repubblica democratica?
- In che modo i cittadini governano il Paese?
- Che cos'è la Costituzione?

Scopro e imparo

Dividetevi in piccoli gruppi e scoprite le feste tradizionali e i piatti tipici di alcune località delle regioni settentrionali.

Classifico e imparo

Svolgete insieme la seguente attività.

1. Realizzate tutti insieme un cartellone per classificare i tipi di industrie esistenti e capire meglio che cosa producono.
2. Dividete il cartellone in colonne e scrivete in ciascuna di esse un tipo di industria che conoscete: industria alimentare - industria automobilistica - industria meccanica - industria tessile e della moda - industria editoriale...
3. Attaccate in ogni colonna delle foto con prodotti dell'industria indicata, oppure scrivete il nome di aziende conosciute che lavorano in quel settore.

Grazie a...

Cristoforo Colombo
Il grande navigatore Cristoforo Colombo nacque a Genova nel 1451. Egli intuì che esistevano altre terre a ovest dell'Oceano Atlantico ed era convinto che appartenessero all'Asia, poiché a quel tempo si conoscevano solo tre continenti: Europa, Africa e Asia. Viaggiando sempre verso ovest, però, le navi di Colombo non raggiunsero l'Asia, ma un nuovo continente: l'America.



La rubrica **Grazie a...** sottopone all'attenzione del bambino figure di studiosi che hanno fatto la storia della disciplina.

La rubrica di **approfondimento** offre spunti per la ricerca personale e l'ampliamento di un argomento specifico la cui trattazione non trova spazio nel testo corrente. Spesso si tratta di notizie curiose e stimolanti che suscitano interesse nel bambino.

Repubblica di San Marino

Tra l'Emilia-Romagna e le Marche si trova il piccolo Stato di San Marino. Il suo territorio comprende il Monte Titano e una piccola zona di pianura. L'economia di San Marino si basa essenzialmente sul turismo, ma sono discretamente sviluppati sia l'agricoltura sia l'artigianato.




Leggo la carta e imparo

Osserva la carta e rispondi alle domande.

- Dove si trovano le aree maggiormente popolate? In montagna o in pianura? Al Nord o al Sud?
- E le aree meno popolate?

Leggo la carta e imparo – Fare per imparare, in Geografia, è anche saper osservare una cartina imparando a ricavare le informazioni principali (ad esempio gli elementi fisici). Analizzare un'immagine è un modo per comprendere fenomeni e ambienti naturali in cui l'uomo vive, per imparare a interagire con l'ambiente in modo consapevole.

Verso il compito di realtà è una proposta di lavoro ricorrente. Non chiede al bambino di lavorare sui contenuti della pagina ma gli suggerisce di usarli per costruire qualcosa di nuovo. È un primo approccio al concetto di compito di realtà, che permetterà ai docenti di presentare gradualmente questo tipo di attività, così da arrivare preparati ad affrontare i compiti proposti alla fine del percorso.

Verso il compito di realtà COMPETENZE IN GIOCO

Molte regioni italiane sono state per lungo tempo terre d'emigrazione: una parte dei loro abitanti, cioè, si è dovuta spostare in altre zone d'Italia o in altri Paesi per cercare migliori condizioni di vita e di lavoro. È probabile che anche alcuni dei tuoi familiari, molti anni fa o in tempi più recenti, si siano spostati da un territorio a un altro.

Svolgi una breve indagine nella tua famiglia e compila la semplice tabella riportata qui.

Nome della persona	Nascita: Stato, regione, provincia, comune	Residenza oggi: Stato, regione, provincia, comune	Motivo dello spostamento

In classe, confrontate le risposte di ciascuno e raccogliete i dati emersi.

- Quante persone sono state intervistate in tutto?
- Quante persone hanno cambiato Stato?
- Quante persone hanno cambiato regione (ma sempre in Italia)?

Alla fine del lavoro, chiedetevi: la regione in cui vivete è più terra d'immigrazione o d'emigrazione? Come mai?

Le pagine speciali di Geografia

Anche all'interno delle unità di Geografia sono presenti pagine speciali che arricchiscono la proposta formativa. Sono connesse sia ai profili di competenza previsti dalla Scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria sia ai Traguardi di competenza riportati nelle *Indicazioni nazionali*.



Cittadinanza attiva – Riflettere su temi importanti come la salvaguardia di specie animali e vegetali o di ambienti particolari, fondamentali per la conservazione della biodiversità, è parte essenziale della formazione di una persona. Permette di **sviluppare senso critico** e di **accostarsi alla realtà che ci circonda in modo consapevole**, nel rispetto degli obiettivi dell'**Agenda 2030**.

STEM Geografia & Tecnologia – Sono pagine di approfondimento che offrono spunti di riflessione sulla molteplicità e la varietà degli aspetti che compongono lo studio della Geografia. C'è una connessione stretta tra la Geografia e la Tecnologia: la seconda è spesso al servizio della prima nell'analisi e nell'osservazione dei fenomeni naturali. Diventa elemento essenziale quando si studia la Geografia antropica e si osservano gli **interventi dell'uomo sull'ambiente** e le **trasformazioni del paesaggio** che ne conseguono. Queste pagine sono anche un esempio di un buon uso delle **risorse digitali** per imparare a **orientarsi nello spazio reale**.



Il Quaderno delle attività

È un **quaderno operativo** posto in fondo a ogni volume che completa il percorso didattico attraverso una serie di proposte di lavoro finalizzate a fissare i contenuti studiati, verificare il livello di conoscenza acquisito, sviluppare il percorso verso le competenze.

Nelle pagine di Storia sono presenti alcuni testi informativi e di approfondimento, per sviluppare la capacità di **ricavare informazioni dalle fonti** e di riorganizzarle.

Nelle pagine di Geografia, invece, si sviluppa particolarmente la capacità di usare il **linguaggio della geo-graficità** sia per comprendere sia per descrivere il paesaggio.

I Quaderni sono arricchiti da **pagine speciali** che completano l'offerta didattica.

Compito di realtà

Il passato intorno a noi

Il vostro compito
Intorno a noi le tracce del passato sono presenti ovunque. Basta saperle riconoscere. A volte sono monumenti famosi, più spesso sono opere sconosciute anche a chi le vede ogni giorno. È importante rilevare le tracce della storia, prima che scompaiano. Questo è il compito da svolgere: ricercare monumenti o tracce significative del passato (non necessariamente antichi) che si trovano nel luogo in cui voi siete: abitazione e per ciascuno realizzare una scheda descrittiva. Lo schedario che otterrete, riunendo le schede di tutto la classe, potrà essere inserito nella biblioteca scolastica e possono consegnare una copia anche al vostro Comune.

Organizzazione del lavoro

- Con l'aiuto dell'insegnante:
- leggere e analizzare il modello di scheda descrittiva che trovate in questa pagina;
- decidere se utilizzarla come modello o modificarla;
- decidere se realizzare una scheda su carta o digitale;
- fare un elenco dei monumenti da schedare;
- formare dei gruppi di lavoro e assegnare a ciascuno uno o più monumenti da schedare;
- stabilire materiali e strumenti necessari per lo svolgimento del compito;
- stabilire i tempi delle fasi di lavoro.

Scheda descrittiva
Nome della costruzione
Luogo in cui si trova
Epoca di costruzione

Descrizione (tipo di costruzione, materiali, funzione nel passato, eventuale funzione nel presente, stato di conservazione)

Ricerca e rielaborazione dei dati

- Ciascun gruppo di lavoro raccoglie le informazioni relative al proprio monumento consultando pubblicazioni locali, siti Internet, intervistando persone competenti. Il gruppo raccoglie anche immagini e fotografie necessarie a completare la scheda.

COMPETENZE IN GIOCO

Produzione della scheda

FASE 1
Ogni gruppo stende brevi testi descrittivi e informativi necessari alla compilazione della scheda. Seleziona le fotografie più adatte tra quelle disponibili. Prepara una copia su carta della scheda.

FASE 2
Organizzazione dello schedario

FASE 3
Autovalutazione

Che affetti su come ha lavorato e completa.

Ha lavorato con i compagni	bene e volentieri	bene solo in alcune occasioni	con difficoltà
Ha rispettato le regole (tempo, attenzione, impegno)	sempre	qualche volta	non le ho rispettate
Ho ascoltato le opinioni dei compagni	sempre con attenzione	qualche volta	con scarsa attenzione
Leggere e comprendere i testi è stato	facile	a volte faticoso	difficile
Ho partecipato al lavoro	curioso di svolgere i miei compiti da solo/a	chiedendo aiuto solo se in difficoltà	con l'assistenza continua dell'insegnante
Sono soddisfatto/a del lavoro	molto	abbastanza	poco

Il **compito di realtà** propone agli insegnanti una possibilità di osservazione per la certificazione delle competenze. I compiti presenti nel Quaderno si pongono in una posizione intermedia, per quanto riguarda la complessità della proposta di lavoro, tra le piccole rubriche e il compito finale che gli studenti incontrano nella sezione disciplinare del Sussidiario.

Le attività di **CLIL**, anticipate nella parte disciplinare da piccoli spunti, diventano pagine intere nei Quaderni. Esse offrono l'occasione di trattare argomenti di studio di Storia e Geografia utilizzando la lingua inglese.

CLIL The Greeks

Colour only the words about ancient Greeks.

DEMOCRACY COLONISATION COIN
THEATER EMPIRE PATRICIANS
OLIGARCHY LEGIONARY TEMPLES
TARQUINIA NEGROPOLIS TEVERE
PHILOSOPHY AQUEDUCTS

Look and match.

POSEIDON	ATHENA	HADES	APHRODITE
GOD OF THE DEAD	GOD OF THE SEA	GODDESS OF LOVE	GODDESS OF WISDOM

Complete the sentences.

- Ancient greek gods were
 - a big empire
 - some independent cities.
- Athena invented
 - the form of monarchy.
 - the first form of democracy.
- The ancient Greeks colonised other lands because
 - they had few resources.
 - they wanted to build an empire.
- Alexander the Great was
 - a Macedonian king.
 - a Spartan king.

CLIL The Romans

Find the given words in the puzzle.

L	B	R	E	P	U	B	L	I	C	O	S	T
A	A	J	M	C	O	N	Q	U	E	S	T	
W	T	K	P	G	H	E	W	A	X	B	O	
C	H	R	I	S	T	I	A	N	I	T	Y	
L	S	H	R	W	C	H	R	I	S	S	A	
A	Q	U	E	D	U	C	T	S	A	J	L	
W	P	E	R	S	E	C	U	T	I	O	N	

Look and match.

SANNITE WARRIORS	CATACOMBS	PATRICIANS

Complete the sentences.

- Rome was founded
 - when Troy was destroyed.
 - in the 6th century BC.
- The plebeians rebelled because
 - they had no rights.
 - they were slaves.
- In the Mediterranean, the Romans conquered
 - Pella, the capital of the Macedonians.
 - Carthage, on the African coast.
- The Western Roman Empire fell
 - in 476.
 - in 1453.

VERIFICA delle COMPETENZE Le regioni settentrionali

Colora la carta con i colori indicati nella legenda. Poi per ogni regione scrivi il capoluogo.

Valle d'Aosta
Piemonte
Liguria
Lombardia
Veneto
Trentino-Alto Adige
Friuli-Venezia Giulia
Emilia-Romagna

Completare la tabella inserendo solo gli elementi più importanti di ogni regione.

	montagne e colline	piantine	fiumi e laghi
Valle d'Aosta			
Piemonte			
Liguria			
Lombardia			
Veneto			
Trentino-Alto Adige			
Friuli-Venezia Giulia			
Emilia-Romagna			

Completa.

- La regione più estesa sono _____
- La regione più estesa è _____
- La regione meno estesa è _____
- È il filo alpino _____

VERIFICA delle COMPETENZE Le regioni centrali

Colora la carta con i colori indicati nella legenda. Poi per ogni regione scrivi il capoluogo.

Toscana
Marche
Umbria
Lazio
Abruzzo
Molise

Completare la tabella inserendo solo gli elementi più importanti di ogni regione.

	montagne e colline	piantine	fiumi e laghi
Toscana			
Marche			
Umbria			
Lazio			
Abruzzo			
Molise			

Completa.

- La regione più estesa è _____
- La regione meno estesa è _____
- La regione che si affaccia sul mar Adriatico sono _____
- La regione che si affaccia sul mar Tirreno sono _____
- La regione che non si affaccia sul mare è _____

La **verifica delle competenze** è organizzata in più pagine poste alla fine del Quaderno. Riprende e amplia le attività di verifica presenti nella parte disciplinare del Sussidiario e permette all'insegnante di valutare se l'alunno ha acquisito un metodo di studio efficace o se deve modificarlo. Le attività proposte riguardano contenuti e abilità e sono correlate ai Traguardi per lo sviluppo delle competenze.

L'Atlante

L'Atlante è un volume unico per l'intero corso ed è collegato a Storia, Geografia e Scienze. È uno strumento di consultazione e integrazione, da utilizzare nell'attività didattica, fortemente connesso all'**apprendimento visivo**. In esso le immagini (carte geografiche e storiche, grafici e tavole scientifiche) predominano sul testo.

Storia Classe 5^a

I Greci

I Dori erano pastori e guerrieri indoeuropei che giunsero in Grecia verso il III secolo a.C. Col tempo la loro cultura si fuse con quella dei popoli della Grecia e da questo incontro ebbe origine la civiltà greca. I Greci formarono città-stato indipendenti chiamate polis sulle coste del Mar Egeo. Il territorio della Grecia è montuoso, poco adatto all'agricoltura, in compenso la sua costa lunghissima e ricche di insenature sono favorevoli alla creazione di porti.

I Greci divennero perciò abili navigatori e si spartirono lungo le coste del Mediterraneo alla ricerca di nuove terre in cui stabilirsi. Giunsero a colonizzare le coste del Mar Nero, della Francia, della Spagna, ma soprattutto le terre dell'Italia meridionale, dove furono fondate numerose floride città. Queste ultime diedero vita a una specie di "seconda Grecia", più grande della madrepatria: la **Magna Grecia**.

FOOTI

Il più importante e famoso tempio greco è il **Partenone**, che sorge sull'acropoli di Atene. Questo tempio, dedicato alla dea protettrice della città, Atena della Parthenos, cioè vergine, venne fatto costruire da Pericle, un celebre uomo politico, che ne affidò la progettazione ai suoi più abili architetti. Le statue e le decorazioni furono realizzate dallo scultore Fidia, che modellò anche la grande statua di Atena (oggi perduta) posta nella cella, cioè nella parte più interna e sacrosanta del tempio.

Questa statuetta raffigura una **donna spartana** la sua muscolatura è potente come quella di un guerriero. A Sparta, infatti, sia gli uomini sia le donne dovevano allenarsi negli esercizi ginnici.

Le **carte geo-storiche**, molto grandi e perciò facilmente leggibili, riassumono e permettono di analizzare gli aspetti principali delle civiltà studiate. Le immagini e le didascalie evidenziano altre caratteristiche della cultura di ogni popolo.

CAMPANIA

Capoluogo e sede della città metropolitana
Napoli
Popolazione: 1.084.890

Avellino
Popolazione: 433.526

Benevento
Popolazione: 377.618

Caserta
Popolazione: 322.965

Salerno
Popolazione: 1.099.513

Stemma

Denota il numero di abitanti per km²

Territorio

- 53% pianura
- 34% montagna
- 13% collina

Settori produttivi

- 4% primario
- 53% secondario
- 75% terziario

Attività principali

- servizi
- ceramica
- industria chimica
- industria meccanica
- industria alimentare
- industria tessile
- industria calzaturiera

Le **carte geografiche** sono accompagnate dalla relativa scala di riduzione e da dati e grafici, che "fotografano" l'argomento in questione. Immagini e curiosità su aspetti del paesaggio naturale e sul patrimonio artistico e culturale integrano le informazioni fornite sul Sussidiario.

Le **carte tematiche** offrono la possibilità di sviluppare argomenti trattati nelle pagine del Sussidiario e al tempo stesso di avere una visione di particolari fenomeni su tutto il territorio nazionale.

Geografia

Le zone sismiche in Italia

Nel Mediterraneo s'incontrano due delle grandi zone in cui si suddivide la crosta terrestre: la zolla africana e quella eurasiatica. Esse, scontrandosi, provocano terremoti frequenti e di varia intensità. Per questo motivo, la nostra penisola è interessata da numerosi fenomeni sismici, come evidenzia la carta tematica delle zone sismiche in Italia.

Come si misura un sisma

Nel 1902 Giuseppe Mercalli mise a punto una scala per misurare l'intensità dei terremoti basata sugli effetti riscontrabili nell'ambiente.

- 1° Registrato solo dagli strumenti.
- 2° Le percezioni sono le persone più sensibili.
- 3° Si muovono i lampadari.
- 4° Vibrazioni le finestre.
- 5° Le persone che dormono si svegliano.
- 6° Si spaccano i vetri e tutti escono di casa.
- 7° Danno agli edifici.
- 8° Cadono tetti e camini.
- 9° Crolli a vista.
- 10° Crolli, vetture e grandi danni.
- 11° Terribili.
- 12° Effetti catastrofici.

Scienze Classe 5^a

L'apparato digerente

Gli alimenti che ingeriamo forniscono all'organismo ciò di cui ha bisogno per funzionare efficacemente e per garantire la crescita nei bambini. Attraverso l'**apparato digerente** il nostro corpo, dopo aver assunto il cibo, mette in atto il processo che ha come obiettivo l'eliminazione delle scorie. Le sostanze nutritive estratte dagli alimenti possono essere utilizzate immediatamente dalle cellule oppure immagazzinate per il futuro.

L'apparato respiratorio

Gli esseri umani non possono sopravvivere senza rifornirsi di **ossigeno** per più di alcuni minuti. L'ossigeno è un gas invisibile, non ha odore, non si riesce a toccare, eppure è un elemento essenziale per il nostro organismo. Senza di esso le cellule del nostro corpo non potrebbero funzionare. L'ossigeno ci viene fornito dall'aria che respiriamo. La respirazione per noi è un'azione banale che eseguiamo senza pensarci, ma in ogni atto respiratorio l'aria compie un complesso viaggio di "andata e ritorno" attraverso le vie respiratorie e i polmoni.

Le **tavole scientifiche**, di grandi dimensioni, gli schemi e i relativi testi si pongono come stimolanti approfondimenti sul corpo umano e sul Sistema solare.

Il quaderno delle Mappe

Organizzato in due volumi, uno antropologico e l'altro scientifico, il **quaderno delle Mappe** è uno strumento utile ed efficace per tutti gli alunni **per ripassare e per studiare**. Attraverso mappe chiare e ordinate i bambini **acquisiscono i concetti chiave** di ogni disciplina e li **memorizzano**, favoriti anche dalle immagini scelte con cura che richiamano i concetti relativi.

STORIA 5

I MACEDONI

- abitavano**: a nord della Grecia nell'VIII secolo a.C.
- erano governati da**: un unico re: dal 359 a.C. fu Filippo II che conquistò la Grecia nel 336 a.C. gli successe il figlio Alessandro, che conquistò l'impero persiano e creò l'impero macedone.
- praticavano**: agricoltura e commercio, artigianato.
- diedero vita a**: l'ellenismo: la fusione della cultura greca con quella dei popoli orientali.
- si dedicavano a**: studi scientifici: astronomia, medicina, matematica, fisica, scultura, pittura.
- e costruirono**: grandi città, teatri, scuole pubbliche, la grande biblioteca di Alessandria d'Egitto, reti stradali.

conquistarono: la Macedonia nel 336 a.C., la Grecia nel 336 a.C., l'impero persiano nel 331 a.C.

TOSCANA

- posizione**: Italia centrale.
- clima**: ordinario.
- montagne**: Appennino Tosco-Emiliano, Alpi Apuane.
- colline**: Colline del Chianti, Colline Metallifere.
- piante**: Maremma, Valdarno.
- fiumi**: Arno, Ombrone.
- mare**: mar Tirreno; Asciugello Toscano.
- clima**: continentale all'interno, mite lungo le coste.
- città**: Firenze (spopolò), Arezzo, Carrara, Grosseto, Livorno, Lucca, Massa, Pisa, Pistoia, Prato, Siena.
- attività agricole**: Agricoltura: ulivi, uva da vino, fiori. Allevamento di razze pregiate bovine. Industria: tessile, alimentare, lavorazione della pelle, calzature, cantieri navali, produzione di energia termica. Turismo: nelle città d'arte, nei centri balneari e termali. Due aeroporti internazionali.

MARCHE

- posizione**: Italia centrale.
- clima**: ordinario.
- montagne**: Appennino Umbro-Marchigiano, Monti Sibillini.
- zona collinare**: vasta.
- mare**: mar Adriatico.
- clima**: continentale all'interno, mite sulla costa.
- città**: Ancona (spopolò), Ancoli Piceno, Fermo, Macerata, Pesaro, Urbino.
- attività agricole**: Agricoltura: frumento, barbabietole da zucchero, uva, olive, frutta. Pesca. Industria: carta, mobili, cicli e motocicli, elettrodomestici, abbigliamento, calzature. Turismo: nei centri balneari e nelle città d'arte, e agriturismo.

Le parole dell'Educazione civica

Il volume, destinato alle classi quarta e quinta, si articola in sette percorsi che offrono occasioni di riflessione su tematiche legate ai **valori espressi dalle parole "amiche" dell'Educazione civica**, come rispetto, solidarietà, accoglienza, per condurre i bambini a diventare **cittadini consapevoli e responsabili**.

EDUCAZIONE CIVICA

Un gruppo è un gruppo se...

Le persone formano un gruppo quando hanno uno scopo comune. Osserva gli esempi.

Un coro è un gruppo di persone che canta insieme. L'equipaggio è un gruppo di persone che fa navigare una nave e si occupa dei passeggeri. La classe è un gruppo di bambini che imparano sotto la guida di un adulto.

Una altra caratteristica dei gruppi sono le regole: i membri di un gruppo si danno delle regole e le seguono in modo da stare bene insieme e poter raggiungere il loro scopo. In un gruppo, inoltre, ognuno ha dei compiti e tutti collaborano per raggiungere insieme lo scopo.

A TU LA FAMIGLIA

Il Per ogni esempio osservato in questa pagina, pensa a scrivere due regole e due compiti di chi fa parte del gruppo per coordinarli e le tue risposte con il resto della classe.

CORSO
regole
compiti

GRUPPO
regole
compiti

CLASSE
regole
compiti

I valori

In un gruppo sono fondamentali i valori, cioè le idee che i membri del gruppo ritengono molto valide e quindi importanti.

Per me il valore più importante è la sincerità. In casa la famiglia. Il gioco. La libertà. La lealtà. La cura per gli altri. La pulizia è la mia più importante.

A TU LA FAMIGLIA

Il Capire le parole che per te rappresentano un valore (non aggiungere più di 4 parole e massimo quattro parole per valore che ha scelto. Alla fine generale osservare i valori più comuni del vostro gruppo classe e quelli meno comuni. Discutere tutti insieme sulle nostre scelte.

Tutti insieme

Il Capire tutte le parole su un cartellone. Ogni bambino porta un bollino colorato sotto il proprio valore che ha scelto. Alla fine generale osservare i valori più comuni del vostro gruppo classe e quelli meno comuni. Discutere tutti insieme sulle nostre scelte.

Il Individuare il valore più importante per il gruppo classe e per tutti insieme un logo della classe, cioè un disegno simbolico che vi rappresenti come gruppo, realizzato in grande e appeso alla porta.

IL MIO VALORE

Il Scrivere in testo tutte le conoscenze che l'educazione deve dare a chi studia.

Tutti insieme

Il Riflettere su questi espressioni e trovare all'insegna appropriate il significato, cioè la vostra opinione sul perché sono argomenti importanti per la religione scolastica.

PANNA DI GENESE - CULTURA PACIFICA

VALORIZZAZIONE DELLA DIVERSITÀ CULTURALE

Il Scegliere una risposta tra i Paesi più colti e scegliere un diritto per la famiglia, per la classe e per la donna.

Che cos'è un gruppo? Come si fa a stare bene insieme? Quali sono i vantaggi e le difficoltà della vita in gruppo? E i compiti di ciascuno? I bambini sono invitati a dare le loro risposte riflettendo sulle situazioni che vivono tutti i giorni a scuola e fuori e osservando gli esempi proposti nelle pagine del volume, accompagnati da illustrazioni fresche e coinvolgenti.

Nei percorsi si affronta il **tema dei diritti e dei doveri** di ciascuno: dei bambini, degli adulti, degli animali, dei cittadini in Italia e in Europa... per trattare poi **"i diritti del mondo"** attraverso la presentazione dell'**Agenda 2030** per lo sviluppo sostenibile. Gli obiettivi dell'Agenda sono l'occasione per riflettere insieme ai bambini su temi come la pace e l'uguaglianza, il diritto all'istruzione, la cura e la salvaguardia del nostro pianeta.

EDUCAZIONE CIVICA

L'Agenda 2030 e il diritto alla scuola

L'obiettivo 4 "Istruzione di qualità" rappresenta l'impegno degli Stati a fornire un'educazione di qualità, equa e inclusiva, significa che per raggiungere uno sviluppo sostenibile è importante garantire una scuola di qualità a tutte le bambine, a tutti i bambini, a tutte le ragazze e a tutti i ragazzi, ma anche agli adulti, senza nessuna distinzione di nazionalità, di genere, di lingua, di religione, di opinione, di condizioni fisiche e psichiche, di ricchezza...

Ogni obiettivo dell'Agenda 2030 è accompagnato da un elenco di azioni utili a raggiungerlo. Leggiamo insieme alcune delle azioni utili a raggiungere l'obiettivo 4. Il testo spiega che tutti i discendenti di persone che sono a scuola devono imparare tutte ciò che riguarda lo sviluppo sostenibile per essere capaci a loro volta di generarlo.

Garantire entro il 2030 che tutti i discendenti acquisiscano la conoscenza e le competenze necessarie e promuovere lo sviluppo sostenibile anche tramite un'educazione indirizzata a uno stile di vita sostenibile, ai diritti umani, alla parità di genere, alla promozione di una cultura pacifica e non violenta, alla cittadinanza globale e alla valorizzazione delle diversità culturali e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile.

A TU LA FAMIGLIA

Il Scrivere in testo tutte le conoscenze che l'educazione deve dare a chi studia.

Tutti insieme

Il Riflettere su questi espressioni e trovare all'insegna appropriate il significato, cioè la vostra opinione sul perché sono argomenti importanti per la religione scolastica.

PANNA DI GENESE - CULTURA PACIFICA

VALORIZZAZIONE DELLA DIVERSITÀ CULTURALE

Il Scegliere una risposta tra i Paesi più colti e scegliere un diritto per la famiglia, per la classe e per la donna.

L'Agenda 2030 e l'ambiente

Molti obiettivi dell'Agenda 2030 sono dedicati allo sfruttamento delle risorse naturali e ai cambiamenti climatici.

L'impegno dei Paesi che hanno firmato l'Agenda è oggi più che mai indispensabile: le risorse naturali sono di tutti e tutti devono poterne usufruire; le risorse naturali si esauriscono, non dobbiamo sperare che le risorse naturali non siano mai finite, sono finite da un po' di tempo.

Tutti insieme

Il Procurarsi il testo completo dell'Agenda 2030, mettere anche delle versioni adattate per ragazzi. Leggere gli impegni presi dai Paesi per ogni obiettivo dedicato all'ambiente e al clima, trovare spazio le espressioni "green flag", "green flag", "green flag", "green flag". Accanto a queste espressioni, la discussione dei problemi da risolvere. Sono tanti e risolverli non è facile, ma ognuno di noi può fare la sua parte. Realizzare un grande cartellone con gli obiettivi che avete analizzato, illustrati e per ognuno spiegare alcune azioni positive con cui adulti e bambini possono contribuire allo sviluppo sostenibile.

A TU LA FAMIGLIA

Il Es marzo 2019 si è tenuto il primo sciopero mondiale per il clima, su invito di Greta Thunberg (nella foto) attivista svedese. Hanno partecipato milioni di studenti in oltre 100 Paesi del mondo.

Il Scegliere una breve ricerca ed elaborare almeno cinque richieste che gli studenti hanno rivolto al governo del paese del mondo.

Tutti insieme

Il Osservare il cartello, che cosa significa, secondo lei?

Le Guide

Due **Guide** per ciascun anno di corso, una collegata ai tomi antropologici, una a quelli scientifici, sono dedicate agli insegnanti. Sono pensate per essere un aiuto nella stesura della **programmazione**, ma anche uno **stimolo alla riflessione** sul significato dell'**insegnare per competenze** e sulla **didattica inclusiva**.

Nella parte dedicata alla **programmazione** e alla riflessione didattica, tabelle molto dettagliate presentano il raccordo tra profili e Traguardi di competenza in relazione alla classe quinta.

La **parte operativa** comprende le **verifiche finali** per ciascuna unità delle quattro discipline e **quadri di sintesi, mappe di sintesi, approfondimenti**, utili per diversi tipi di attività.

Il libro digitale

La versione digitale di **Pianeta discipline** è scaricabile gratuitamente dal sito www.ardeadigitale.it.

Il libro digitale permette di:

- sfogliare le pagine su Pc, Mac e LIM
- lavorare e divertirsi con le attività digitali
- ascoltare i testi
- guardare video
- visualizzare i testi liquidi per **BES** e **DSA**...



Con lo strumento **testi liquidi** è possibile ingrandire il corpo dei brani senza perdere l'impaginazione, cambiare il carattere del testo, regolare la spaziatura tra i caratteri e le righe, rendere il testo maiuscolo e attivare la lettura in negativo (testo bianco su sfondo nero, testo bianco su sfondo blu).

I testi possono essere ascoltati anche tramite smartphone, mediante i **QR Code** presenti sul libro cartaceo.



Verso le competenze

Negli ultimi anni la **certificazione delle competenze** ha assunto un ruolo imprescindibile nel mondo della scuola, tanto che certificare le competenze è considerato senza dubbio il nuovo compito dei docenti.

Nella scuola del nuovo millennio l'insegnamento-apprendimento è come un grande portale aperto su un mondo in continua trasformazione, che si regge su due pilastri, le **conoscenze** (so) e le **abilità** (so fare), e si completa in un architrave, la **competenza** (so utilizzare conoscenze e competenze per essere un cittadino attivo).

Introducendo la certificazione delle competenze si collega la scuola italiana all'**EQF**, il **Quadro Europeo delle Qualifiche**, che permette di confrontare titoli di studio e qualifiche professionali dei cittadini dei Paesi europei. Nell'**EQF** sono indicate le competenze chiave o di cittadinanza ritenute indispensabili per la formazione dell'uomo e del cittadino europeo. Il primo livello EQF corrisponde all'uscita dalla scuola primaria o secondaria di primo grado ed è declinato secondo **conoscenze** generali di base, **abilità** di base necessarie per svolgere compiti semplici, **competenze** studiate (sotto una supervisione diretta) in un contesto strutturato.

Per intenderci, le **conoscenze** sono l'insieme organizzato di dati e informazioni relativi a oggetti, eventi, tecniche, regole, principi e teorie, che il soggetto apprende, archivia e utilizza in situazioni operative quotidiane. Il termine **abilità** si riferisce agli atti concreti singoli che il soggetto compie utilizzando date conoscenze e dati strumenti. La **competenza** è invece "la capacità dimostrata da un soggetto di utilizzare le conoscenze, le abilità e le attitudini (atteggiamenti) personali (il Sé), sociali (il Sé e gli Altri) e/o metodologiche (il Sé e le Cose) in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale". Nel Quadro Europeo delle Qualifiche le competenze sono descritte in termini di **responsabilità** e **autonomia**. In base a tali definizioni si opera una distinzione tra misurare, valutare e certificare.

Misurare il più delle volte è fare la conta degli errori o, in positivo, delle risposte corrette, nell'esecuzione di un compito. La misurazione si esprime con un punteggio o un voto che rileva la distanza da uno standard minimo accettabile di conoscenze. La misurazione è oggettiva e non tiene conto dei livelli di partenza dell'individuo.

Valutare è dare un giudizio sul percorso compiuto da un alunno in un certo periodo per raggiungere determinati obiettivi. La valutazione diventa oggettiva solo in presenza di un sistema di rilevamenti e osservazioni capillare. Richiede un progetto (programmazione) che può e deve partire dall'individuo. Imprescindibile è la rilevazione del livello di partenza del singolo alunno.

Certificare è rilasciare una dichiarazione sulle competenze che un individuo ha acquisito nel corso di un periodo di apprendimento, dopo averne osservati in modo sistematico comportamenti e prestazioni.

Evidentemente l'introduzione della certificazione delle competenze non significa che misurazione e valutazione scompaiono dall'attività di un docente, ma che, connesse ai succitati pilastri che reggono l'architrave, devono essere svolte in un contesto unitario e finalizzato.

Agli insegnanti delle classi finali dei cicli è quindi affidato l'arduo compito di affiancare alla valutazione tradizionale la certificazione delle competenze, creando un ponte tra questi due percorsi, che altrimenti viaggerebbero paralleli con conseguenti difficoltà di gestione e comprensione.

In quest'ottica, nelle pagine seguenti, abbiamo cercato di offrire un aiuto concreto a chi, in fase di programmazione, dovrà procedere in funzione anche della certificazione delle competenze, muovendosi tra competenze chiave, profili e traguardi per lo sviluppo di competenze.

Alle pagine 22-23 è presente una **tabella di correlazione** fra Traguardi di sviluppo di competenze disciplinari e competenze da certificare in relazione a Storia, Geografia e Tecnologia.

Da pagina 24 a pagina 28 vi sono le **tabelle di programmazione annuale** relative a Storia, Geografia e Tecnologia, che mettono in relazione i Traguardi di sviluppo delle competenze con gli obiettivi riformulati in relazione alla classe V, raggruppati per nuclei tematici.

Da pagina 149 a pagina 160 sono riportate le indicazioni metodologiche relative ai **compiti di realtà** contenuti nel corso, corredate dell'apparato per osservazione e valutazione di competenze.

La scuola delle competenze

a cura di Tiziana Trotta

La continua e frenetica evoluzione della nostra società ha richiesto necessariamente la trasformazione della scuola. Prima fondata sui saperi disciplinari, oggi la scuola è chiamata a rendere lo studente protagonista e costruttore attivo del proprio sapere, fornendogli gli strumenti per imparare ad imparare, nell'ottica di un apprendimento che non si concluda con il ciclo di studi ma continui nella vita.

Parliamo pertanto di una scuola basata sulle competenze, dove per competenza intendiamo (come già espresso precedentemente) la "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale... le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia"¹.

Il concetto di competenza è mutuato dal mondo del lavoro ed è sinonimo di un bagaglio di risorse che l'individuo possiede, sviluppa e mette in atto per raggiungere traguardi nel suo percorso professionale.

Nel mondo della scuola il concetto di competenza ha ovviamente un'accezione diversa, ma di quella originaria conserva due caratteristiche importanti: la competenza come potenziale, da sviluppare e potenziare, in virtù di un **lifelong learning**, e l'idea che la competenza nasca dalla fusione di diverse conoscenze e abilità.

La scuola delle competenze non dimentica i contenuti, piuttosto li reinterpreta e li carica di nuovo spessore, nel momento in cui i contenuti stessi divengono strumento per conoscere, leggere, interpretare il mondo e le sue realtà. Non sono più trasmessi sterilmente ma acquisiscono un ruolo fondamentale nella costruzione del sapere quando trovano unitarietà grazie alle competenze, che sono per natura stessa interdisciplinari e non possono essere vincolate ad un'unica disciplina.

Il 23 e 24 marzo 2000, Il Consiglio Europeo adotta la «Strategia di Lisbona²», in cui si dichiara che "Le persone sono la principale risorsa dell'Europa e su di esse dovrebbero essere impiegate le politiche dell'Unione. Investire nelle persone e sviluppare uno stato sociale attivo e dinamico sarà essenziale per la posizione dell'Europa nell'economia della conoscenza" e nello sviluppo delle competenze chiave viene individuato un nodo cruciale per rafforzare la qualità e l'efficacia dei sistemi». Tali indicazioni hanno portato, dopo un lungo lavoro di ricerca, all'elaborazione di un elenco di **otto competenze chiave**, che saranno esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa del 18 dicembre 2006³ e raccolte dall'Italia con il Decreto Fioroni (D.M. n. 139 del 22 agosto 2007: Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione). L'Italia ha da subito recepito le indicazioni delle raccomandazioni europee, cercando di cucirle a misura del sistema scolastico italiano ed elaborando le **competenze chiave di cittadinanza**.

È nelle **Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione** del 5 settembre 2012 che si parla di un profilo dello studente, vengono definiti i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine del ciclo di studi e si parla di valutazione e certificazione delle competenze.

Vi si legge che il profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione "descrive in forma essenziale le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione. Il conseguimento delle competenze delineate nel profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano".

¹ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sulla costituzione del Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente del 23/04/2008 (2008/C 111/01), https://ec.europa.eu/ploteus/sites/eac-efq/files/broch_it.pdf

² http://www.europarl.europa.eu/summits/lis1_it.htm

³ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente

Il 22/05/2018 il Consiglio dell'Unione Europea ha adottato una nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente che pone l'accento sul valore della complessità e dello sviluppo sostenibile. Il documento tiene conto da un lato delle profonde trasformazioni economiche, sociali e culturali degli ultimi anni, dall'altro della persistenza di gravi difficoltà nello sviluppo delle competenze di base dei più giovani. Emerge una **crecente necessità di maggiori competenze imprenditoriali, sociali e civiche**, ritenute indispensabili "per assicurare resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti".

Nella Raccomandazione si nota l'insistenza su una più forte interrelazione tra forme di apprendimento formale, non formale e informale e viene riconosciuta chiaramente la necessità di un sostegno sistematico al personale didattico, soprattutto al fine di "introdurre forme nuove e innovative di insegnamento e apprendimento".

Il concetto di **competenza** è declinato come combinazione di "**conoscenze, abilità e atteggiamenti**", in cui l'**atteggiamento** è definito quale "**disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni**".

Le otto competenze individuate modificano, in qualche caso in modo sostanziale, l'assetto definito nel 2006 e vengono ridefinite come segue.

Competenze chiave 2006	Competenze chiave 2018
Comunicazione nella madrelingua	Competenza alfabetica funzionale
Comunicazione nelle lingue straniere	Competenza multilinguistica
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
Competenza digitale	Competenza digitale
Imparare a imparare	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Competenze sociali e civiche	Competenza in materia di cittadinanza
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Competenza imprenditoriale
Consapevolezza ed espressione culturale	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Una didattica per competenze

Alla base della costruzione di un curriculum orientato alle competenze deve necessariamente esserci una revisione dell'impianto didattico, poiché esso si fonda sul concetto cardine che lo studente deve essere **protagonista attivo del proprio apprendimento permanente** e non semplice fruitore della trasmissione dei saperi.

Vanno dunque riviste le strategie educative, le metodologie didattiche, gli strumenti e non da ultimo il ruolo del docente, che è chiamato ad essere esso stesso strumento nelle mani del discente. Vanno riconsiderate anche le modalità di verifica e di valutazione, considerato che non si tratta più di verificare "cosa" l'alunno abbia imparato, quanto piuttosto "come" e "perché" sia giunto a quel punto del suo percorso di apprendimento.

Assumono un valore fondamentale dunque le **esperienze concrete e significative**, vicine alla realtà degli studenti, al loro vissuto quotidiano e lontane dall'idea teorica e astratta di sapere. Pertanto non è più immaginabile solo una lezione frontale, in cui lo studente viene visto come un vaso da riempire e l'insegnante una semplice fonte di sapere da cui attingere passivamente. Vanno messi in moto processi che inneschino scintille, che generino emozione, motivazione, creino empatia tra docente e discenti e diano vita ad una **didattica metacognitiva**, attraverso la quale ciascuno possa conoscere se stesso per poter acquisire conoscenze, sviluppare abilità e dunque costruire competenze.

Nuovi scenari

La Raccomandazione del 2008 è stata abrogata dalla Raccomandazione⁴ per il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF: European Qualification Framework) del 22 maggio 2017, ma la competenza è ancora definita "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale".

Il recente documento **Indicazioni Nazionali e nuovi scenari**, relativo al curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, predisposto dal Comitato Scientifico Nazionale (febbraio 2018), ha come obiettivo quello di proporre alle scuole una "rilettura", a distanza di cinque anni, delle Indicazioni Nazionali 2012 e in esso si richiamano tutti i 17 Goal dell'**Agenda 2030 dell'ONU per lo sviluppo sostenibile**, che "riguardano tutti i Paesi e tutti gli individui: nessuno ne è escluso, né deve essere lasciato indietro lungo il cammino necessario per portare il mondo sulla strada della sostenibilità".

Il suddetto documento vuole dare ancor più valore alla dimensione della cittadinanza nell'attuazione dell'azione didattica in tutti gli ambiti di apprendimento e di esperienza scolastica, in coerenza con "le sollecitazioni presenti nei documenti dell'UE, del Consiglio d'Europa, dell'ONU" e facendo valere in modo puntuale l'ispirazione già ben presente nelle stesse *Indicazioni nazionali del 2012*, "a organizzare il curriculum e le proposte didattiche in modo da inquadrarle nella cornice di senso e significato della cittadinanza".

Nella sua brevità sintetizza efficacemente l'idea di scuola promossa dalle *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione del 2012* partendo dalla scuola dell'infanzia, alle cui finalità viene aggiunta la "**cittadinanza**", per poi puntualizzare tutti gli ambiti di apprendimento su cui lavorare per una scuola delle competenze, perché "l'esercizio della cittadinanza attiva necessita di strumenti culturali e di sicure abilità e competenze di base, cui concorrono tutte le discipline".

Il documento offre quindi "spunti di riflessione" sui contributi che le varie discipline possono offrire per lo sviluppo delle competenze chiave e si sofferma su:

- lingue per la comunicazione e per la costruzione delle conoscenze
- ambiti della storia e della geografia
- pensiero matematico
- pensiero computazionale
- pensiero scientifico
- arti per la cittadinanza, il corpo e il movimento
- competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche.

Il documento invita i docenti "non a insegnare cose diverse e straordinarie, ma a selezionare le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli, a predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrire la cittadinanza attiva [...] fornendo competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una consapevole cittadinanza globale e per dotare i giovani cittadini di strumenti per agire nella società del futuro in modo da migliorarne gli assetti".

Programmare per competenze

La programmazione per competenze richiede al docente di tener sempre presente l'idea di competenza, alla luce della quale scegliere obiettivi, attività, percorsi, metodologie e strategie. Il docente sarà parte attiva nello sviluppo del processo di apprendimento degli studenti, non sostituendosi nella fase di costruzione dei saperi, ma creando ambienti di apprendimento che siano "**officine del sapere**", in cui gli studenti possano trovare strumenti e costruire in modo attivo i loro apprendimenti, ciascuno secondo i propri personali ritmi e stili, in un'ottica che sia sempre inclusiva.

⁴ <https://ec.europa.eu/ploteus/sites/eac-efq/files/it.pdf>

Valutare le competenze

Nelle *Linee guida per la certificazione delle competenze (2017)* si legge che la valutazione rappresenta una "dimensione importante dell'insegnamento perché incide notevolmente sulla formazione della persona, contribuisce a determinare la costruzione dell'identità nei ragazzi, può far crescere la fiducia in sé quale presupposto della realizzazione e della riuscita nella scuola e nella vita. Gestire bene la valutazione è fattore di qualità dell'insegnante e della sua stessa azione educativa e didattica. Per fare ciò è necessario prima di tutto avere presenti le diverse funzioni da assegnare alla valutazione e perseguirle in equilibrio senza sbilanciamenti verso l'una o l'altra. Alla tradizionale funzione sommativa che mira ad accertare con strumenti il più possibile oggettivi il possesso di conoscenze, abilità e competenze concentrandosi sul prodotto finale dell'insegnamento/apprendimento, si accompagna la valutazione formativa che intende sostenere e potenziare il processo di apprendimento dell'alunno. La valutazione diventa formativa quando si concentra sul processo e raccoglie un ventaglio di informazioni che, offerte all'alunno, contribuiscono a sviluppare in lui un'azione di autoorientamento e di autovalutazione. Orientare significa guidare l'alunno ad esplorare se stesso, a conoscersi nella sua interezza, a riconoscere le proprie capacità ed i propri limiti, a conquistare la propria identità, a migliorarsi continuamente".

Strumenti per accertare le competenze

Lo strumento privilegiato per accertare l'acquisizione delle competenze restano "**compiti di realtà** (prove autentiche, prove esperte, ecc.), **osservazioni sistematiche** e **autobiografie cognitive**"⁵. I **compiti di realtà** si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. Il limite del compito di realtà sta nel non poter comprendere il processo che ha portato alla realizzazione del compito ed è per questo che ad esso vanno affiancate le **osservazioni sistematiche** che permettono agli insegnanti di rilevare il processo, ossia le operazioni che compie l'alunno per interpretare correttamente il compito, per coordinare conoscenze e abilità già possedute, per ricercarne altre, qualora necessarie. Con l'ausilio di griglie strutturate, semistrutturate o non strutturate, attraverso interviste, questionari, l'insegnante potrà valutare il processo, tenendo conto dei seguenti indicatori di competenza:

- **autonomia:** l'alunno è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;
- **relazione:** l'alunno interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;
- **partecipazione:** l'alunno collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;
- **responsabilità:** l'alunno rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;
- **flessibilità:** l'alunno reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.;
- **consapevolezza:** l'alunno è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.

Le osservazioni sistematiche non consentono però di cogliere il significato attribuito dall'alunno al proprio lavoro. Per questo il terzo strumento, l'**autobiografia cognitiva**, fa "raccontare allo stesso alunno quali sono stati gli aspetti più interessanti per lui e perché; quali sono state le difficoltà che ha incontrato e in che modo le abbia superate".

Gli fa "descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti" e lo porta a esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato sviluppando in lui la consapevolezza di come avviene l'apprendimento.

⁵ Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione, 2017

Curricolo e competenze

Le *Indicazioni nazionali per il curricolo* del 2012 sono uno strumento essenziale per la progettazione dei percorsi formativi che ogni scuola, nell'ambito dell'autonomia, realizza. La prospettiva è quella, come già ampiamente evidenziato, di una didattica per competenze in cui "la scuola finalizza il curricolo alla maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente al termine del primo ciclo, fondamentali per la crescita personale e la partecipazione sociale".

La progettazione di un curricolo deve mirare al raggiungimento dei **traguardi per lo sviluppo di competenze** connessi alle competenze disciplinari e raccordati alle competenze chiave individuate dall'Unione Europea. Nelle *Indicazioni* si sottolinea che tali traguardi "nella loro scansione temporale sono prescrittivi [...] a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio". I traguardi costituiscono il fine da raggiungere al termine della scuola primaria e, in fase di progettazione, devono essere riformulati in relazione al livello di sviluppo possibile alla fine delle classi intermedie (in questo caso classe quarta) in modo da facilitare la raccolta delle evidenze necessarie alla certificazione al termine del ciclo.

Per ogni disciplina sono indicati gli **obiettivi di apprendimento** che individuano "campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze". Gli obiettivi sono raggruppati in **nuclei tematici** definiti in relazione a periodi didattici lunghi, come l'intero quinquennio della scuola primaria. Per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria, gli obiettivi sono indicati sia al termine della terza classe che al termine della quinta classe.

La progettazione di un curricolo deve evidenziare, nelle varie discipline, i traguardi che concorrono allo sviluppo delle competenze. La programmazione annuale è lo strumento con cui il docente costruisce la relazione tra obiettivi, abilità e contenuti, nella prospettiva di avvicinamento ai traguardi di competenza disciplinare.

Profili di competenza e Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Tutte le discipline concorrono in qualche modo allo sviluppo di competenze, ma alcune possono contribuire in modo particolare allo sviluppo di una specifica competenza. Per quanto riguarda Storia, Geografia e Tecnologia questo è il quadro che permette di mettere in relazione rapidamente traguardi e profili ai fini della certificazione.

	Profilo delle competenze	Traguardi per lo sviluppo delle competenze in Storia	Traguardi per lo sviluppo delle competenze in Geografia	Traguardi per lo sviluppo di competenza di Tecnologia
1	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.).	
2	È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.			
3	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.			
4	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.	Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali ecc.).	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
5	Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità.	Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Individua i caratteri che connotano i paesaggi, con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	

<p>6</p>	<p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.</p>	<p>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p>	<p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti.</p>	<p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>
<p>7</p>	<p>Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p>	<p>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p>	<p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p>	
<p>8</p>	<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p>			
<p>9</p>	<p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.</p>			
<p>10</p>	<p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>			
<p>11</p>	<p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.</p> <p>Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>			
<p>12</p>	<p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.</p>			

Programmazione annuale Storia classe V

Traguardi di competenza disciplinare declinati per la classe quinta

L'alunno:

- riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale;
- usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni;
- individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali;
- comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche;
- racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici;
- comprende avvenimenti, fatti e fenomeni che hanno caratterizzato le civiltà antiche.

Modalità di verifica

- Verifiche orali.
- Verifiche scritte:
 - domande a risposta multipla;
 - esercizi di completamento;
 - lettura di tabelle/carte geo-storiche/linea del tempo.
- Compiti di realtà.
- Osservazioni sistematiche durante le attività.
- Autobiografia cognitiva.

Obiettivi di apprendimento	Attività da proporre	Contenuti
A. USO DELLE FONTI		
<p>A.1 Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.</p> <p>A.2 Rappresentare in un quadro storico-sociale le informazioni che scaturiscono dalle tracce presenti sul territorio vissuto.</p>	<p>A.1.1 Leggere e comprendere testi storici.</p> <p>A.1.2 Osservare e descrivere fonti materiali e visive.</p> <p>A.2.1 Riconoscere le fonti storiche presenti nel territorio.</p> <p>A.2.2. Comprendere la funzione di monumenti e documenti nel loro contesto storico sociale.</p>	<p>La civiltà greco-ellenistica</p> <p>I popoli dell'Italia preromana</p> <p>Roma dalle origini alla caduta dell'impero d'Occidente</p>
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI		
<p>B.1 Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.</p> <p>B.2 Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.</p> <p>B.3 Confrontare i quadri storici delle civiltà oggetto di studio.</p>	<p>B.1.1 Individuare sulla carta le caratteristiche fisiche dei luoghi analizzati e l'area di espansione di una civiltà.</p> <p>B.2.1. Completare e/o leggere carte geo-storiche e linee del tempo.</p> <p>B.3.1. Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi relativi a governo, società, lavoro, istruzione e altri bisogni individuali e sociali.</p>	

C. STRUMENTI CONCETTUALI	
<p>C.1 Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo-dopo Cristo).</p> <p>C.2. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate.</p>	<p>C.1.1 Collocare correttamente gli eventi sulla linea del tempo.</p> <p>C.1.2. Usare la linea del tempo per rappresentare situazioni di contemporaneità o successione.</p> <p>C.2.1. Completare o costruire mappe e schemi relativi alle civiltà studiate.</p> <p>C.2.2. Riconoscere relazioni causali tra eventi o trasformazioni sociali e politiche.</p>
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	
<p>D.1 Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.</p> <p>D.2. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.</p> <p>D.3. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>D.4 Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.</p>	<p>D.1 Individuare somiglianze e differenze tra aspetti delle società studiate.</p> <p>D.2.1. Individuare nelle fonti disponibili le informazioni utili a produrre una comunicazione.</p> <p>D.3.1. Usare correttamente il linguaggio disciplinare.</p> <p>D.4.1 Esporre in modo ordinato le informazioni richieste.</p>

Programmazione annuale Geografia classe V

Traguardi di competenza disciplinare declinati per la classe quinta

L'alunno:

- si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali;
- utilizza il linguaggio delle geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio;
- ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie);
- riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.);
- individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici...) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti;
- coglie nei paesaggi mondiali le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale;
- si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.

Modalità di verifica

- Verifiche orali.
- Verifiche scritte:
 - domande a risposta multipla;
 - esercizi di completamento;
 - lettura di tabelle/carte geo-storiche/linea del tempo.
- Compiti di realtà.
- Osservazioni sistematiche durante le attività.
- Autobiografia cognitiva.

Obiettivi di apprendimento	Attività da proporre	Contenuti
A. USO DELLE FONTI		
<p>A.1 Orientarsi usando la bussola e i punti cardinali.</p> <p>A.2 Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie...).</p>	<p>A.1.1 Orientare ed esplorare le carte geografiche dell'Italia e delle singole regioni utilizzando i punti cardinali.</p> <p>A.2.1 Raccogliere foto storiche e attuali dei paesaggi delle regioni, utilizzando anche strumenti informatici, e confrontarle per cogliere mutamenti nei paesaggi e nei centri abitati.</p> <p>A.2.2 Vedere filmati relativi alle regioni italiane e ad altre parti del mondo.</p>	<p>Rappresentazioni cartografiche dell'Italia e delle regioni (anche in Atlante)</p> <p>L'Italia, l'Europa, l'ONU</p> <p>Le regioni italiane</p> <p>Come si studia una regione</p> <p>Segni della Storia sul territorio</p> <p>Le regioni amministrative italiane</p> <p>Educazione ambientale: le alluvioni, i terremoti, i parchi e la tutela del patrimonio paesaggistico, i vulcani</p>

B. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	
<p>B.1 Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.</p> <p>B.2 Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche e climatiche; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.</p>	<p>B.1.1 Usare carte fisiche per individuare gli elementi fisici dei paesaggi delle regioni.</p> <p>B.1.2 Leggere carte politiche per ricavare informazioni su elementi umani di una regione.</p> <p>B.1.3 Usare carte tematiche per analizzare fenomeni economici e demografici.</p> <p>B.1.4 Leggere carte mute di una regione.</p> <p>B.1.5 Ricavare dati numerici e percentuali da grafici di vario tipo.</p> <p>B.1.6 Trasformare dati numerici in semplici areogrammi.</p> <p>B.1.7 Confrontare dati forniti da grafici per verificare variazioni di fenomeni nel tempo.</p> <p>B.1.8 Confrontare dati forniti da tabelle su aspetti del popolamento dei centri abitati e delle attività produttive di una regione.</p> <p>B.2.1 Individuare le regioni italiane su carte politiche.</p> <p>B.2.2 Individuare la posizione delle regioni italiane su carte mute.</p>
C. PAESAGGIO	
<p>C.1 Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p>	<p>C.1.1 Leggere le carte fisiche e politiche dell'Europa, dell'Italia.</p> <p>C.1.2 Esplorare il territorio di vita in cerca di elementi del patrimonio artistico-culturale.</p> <p>C.1.3 Raccogliere informazioni attraverso interviste, visite, strumenti informatici su beni immateriali del patrimonio culturale (conte, storie, ricette di piatti tradizionali...).</p>
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	
<p>D.1 Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.</p> <p>D.2 Individuare i problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.</p>	<p>D.1.1 Conoscere le caratteristiche e le funzioni dei principali enti amministrativi italiani.</p> <p>D.1.2 Leggere e studiare testi scritti relativi agli aspetti del territorio, del popolamento, delle comunicazioni, dell'economia delle diverse regioni italiane.</p> <p>D.2.1 Raccogliere informazioni sul patrimonio artistico-culturale (siti archeologici monumenti, musei, siti di archeologia industriale, tradizioni, feste popolari, piatti regionali...) presente nel territorio.</p> <p>D.2.2 Cercare informazioni sui problemi ambientali del proprio territorio.</p>

Programmazione annuale Tecnologia classe V

La competenza europea che riguarda Tecnologia è ampia e complessa, in quanto diversi sono gli aspetti toccati: oggetti, energia, mezzi di comunicazione, conoscenza critica delle tecnologie. La disciplina è quindi trasversale, con particolari raccordi con Arte e Immagine, Scienze, Matematica, ma ha anche una propria peculiarità quando si deve portare il bambino a conoscere e usare con consapevolezza "la tecnologia attuale", ossia le molteplici tecnologie che si trova a maneggiare, in classe e fuori dalla classe.

Traguardi di competenza disciplinare declinati per la classe quarta e quinta

L'alunno:

- conosce elementi e fenomeni naturali e artificiali;
- conosce processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale;
- ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale;
- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Modalità di verifica

- Verifiche orali e scritte
- Osservazioni sistematiche durante lo svolgimento delle attività
- Compiti di realtà

Obiettivi di apprendimento	Attività da proporre	Contenuti
A. VEDERE E OSSERVARE		
Acquisire abilità e conoscenze legate a oggetti e strumenti tecnologici, in diversi contesti applicativi.	A.1 Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. A.2 Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. A.3 Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	Visualizzazione di problemi e processi attraverso diagrammi di flusso. Rilevazione delle caratteristiche di un prodotto o di un oggetto attraverso la lettura di etichette, guide, documentazione reperibile in rete. Utilizzo di software, sia attraverso un processo guidato che l'uso esperienziale.
B. PREVEDERE E IMMAGINARE		
Osservare l'uso delle tecnologie per capirne il funzionamento al fine di individuare la tecnologia più appropriata per uno specifico compito.	B.1 Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. B.2 Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. B.3 Organizzare una gita o una visita a un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	Acquisizione di informazioni in rete su realtà istituzionali del territorio, quali musei, parchi naturali e simili. Conoscenza delle caratteristiche funzionali dei principali dispositivi tecnologici, anche in relazione agli scopi e ai contesti applicativi. Ricerca in rete di informazioni a partire da parole chiave.
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE		
Acquisire una strumentalità di base per operare azioni e trasformazioni su manufatti, anche digitali.	C.1 Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. C.2 Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.	Ricerca di elementi del proprio contesto quotidiano, come la scuola e l'abitazione, all'interno di software e servizi reperibili in rete. Costruzione di manufatti attraverso la manipolazione di diversi materiali. Produzione di manufatti digitali attraverso l'uso di software specifici.

La nuova valutazione: esito e presupposto della progettazione didattica

a cura di Cristian Mascia

Nella pratica didattica la **valutazione è strettamente connessa all'insegnamento** perché punto di arrivo e partenza di ogni processo educativo.

Ciò è in netta antitesi con la visione comunemente diffusa secondo cui il voto numerico rappresenta la sintetica descrizione della conclusione di un percorso formativo. Nella scuola attuale, soprattutto quella primaria, la valutazione non può limitarsi al momento conclusivo di un processo, determinato dalla certificazione delle competenze, deve piuttosto essere uno **strumento diagnostico** e di **riflessione continua** dell'attività didattica.

Allo scopo di non ingabbiare gli alunni in un voto numerico ma spingere verso una valutazione sempre più vicina al discente e al suo itinerario di apprendimento, si è giunti alla redazione dell'**O.M. n.172 del 4 dicembre 2020**.

Non a caso essa sottolinea l'importanza di una **valutazione formativa che non sostituisce ma accompagna la valutazione sommativa**. Uno dei pilastri della docimologia italiana, Benedetto Vertecchi, esprime tale concetto in modo semplice ed efficace: "Nel dibattito corrente sulla valutazione, si assiste a contrapposizioni artificiose e frivole tra una funzione della valutazione e un'altra. Per esempio, la valutazione formativa viene opposta alla sommativa, con l'argomento che la prima sarebbe 'buona' perché non discrimina, l'altra 'cattiva' perché dà luogo ad apprezzamenti differenti sui livelli di abilità raggiunti dagli allievi. Tutto ciò non ha senso: tutte sono valutazioni importanti. Semmai il problema è quello di qualificare la pratica della valutazione, perché si possa disporre di informazioni utili e reali che orientino la conduzione del lavoro didattico".

Lo sforzo dell'Ordinanza è proprio quello di caratterizzare il processo valutativo di ogni alunno per meglio orientare le specifiche potenzialità verso il successo formativo. **Progettare per valutare e valutare per progettare**. La costante di questo binomio inscindibile è la riflessione progettuale che il docente di scuola primaria è chiamato a fare per assolvere al suo ruolo di **misuratore, motivatore e regista della scena didattica**. I risultati attesi diventano pertanto oggetto e soggetto della valutazione, in quanto se per i docenti assumono il ruolo di obiettivi specifici da raggiungere, quindi oggetto della valutazione, nella logica dei processi di progettazione rappresenteranno l'elemento da attenzionare e su cui costruire tutto il percorso didattico. Nell'ottica di una cultura del controllo in cui i **processi valutativi sono strettamente connessi al tipo di progettazione d'Istituto**, che a sua volta fa riferimento ad un Curricolo Ministeriale, la giusta interpretazione del nuovo documento di valutazione si esprime in una descrizione di **livelli agganciati a obiettivi di apprendimento per ogni disciplina**.

L'O.M. intende migliorare la comunicazione dei docenti diretta agli alunni e alle famiglie nel far comprendere le criticità che emergono in un "test" somministrato in classe al fine di orientare e stimolare i processi cognitivi attraverso i feedback.

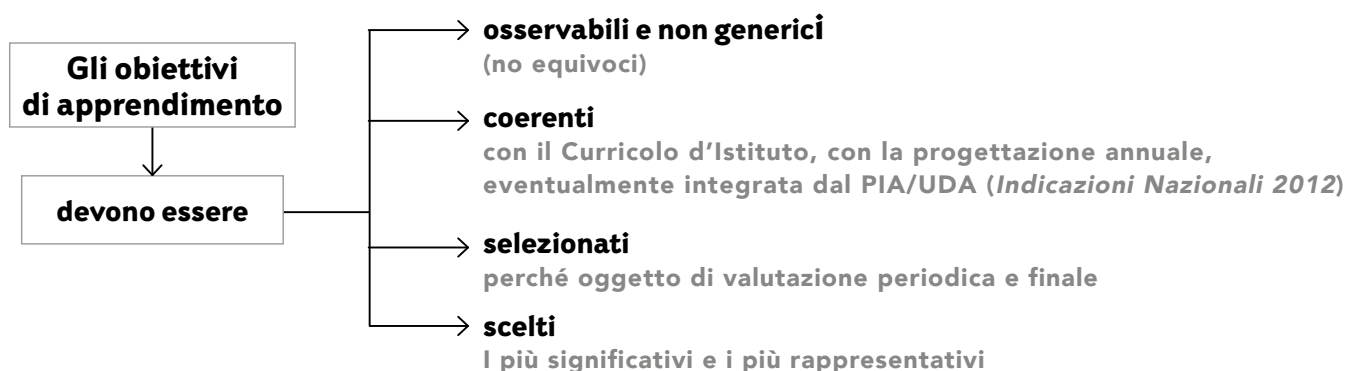
Il voto numerico abbinato alla disciplina poco raccontava dell'alunno; al contrario gli spunti di riflessione per lo sviluppo di processi metacognitivi sono coerenti con una valutazione che, prendendo le distanze da una visione sanzionatoria, pone l'**attenzione sul soggetto che impara**. Pertanto mediante una valutazione formativa si forniscono agli alunni le strategie per approcci cognitivi diversi che trasformeranno le abilità in recettori di conoscenze per sviluppare competenze sempre più elevate.

Nelle *Linee Guida* che accompagnano l'Ordinanza è forte e costante il riferimento alle *Indicazioni nazionali* come documento fondamentale per individuare e definire gli obiettivi di apprendimento nella progettazione oggetto della valutazione periodica e finale di ciascun alunno in ogni disciplina. Il Curricolo di Circolo o di Istituto declinato per ogni disciplina diventa così lo strumento dal quale individuare gli obiettivi che si ritengono significativi per una determinata classe.

Definizione degli obiettivi di apprendimento

“Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze”. Descrivono manifestazioni dell’apprendimento in modo specifico ed esplicito tanto da poter essere osservati e misurati in modo peculiare per ciascun alunno costruendo quell’impalcatura educativo-didattica che permetterà la corretta definizione del livello raggiunto. A livello apprenditivo ogni alunno segue un percorso personale e valutare per obiettivi di apprendimento è la strada più corretta per conoscere, recuperare, sostenere, approfondire, modificare il percorso didattico per adattarlo alle esigenze dell’alunno stesso. Gli obiettivi di apprendimento individuati nel Collegio docenti per il documento di valutazione rappresentano il focus dell’ordinanza e la loro definizione è caratterizzata dall’azione, intesa come processo cognitivo attivato dall’alunno, e dal contenuto disciplinare al quale l’azione si riferisce, legato epistemologicamente alle attività proposte nella progettazione.

Caratteristiche degli obiettivi di apprendimento



Quali e quanti sono i livelli di apprendimento?

Il Collegio docenti delibera i **quattro livelli** di acquisizione dei singoli obiettivi **di apprendimento** oggetto di valutazione nella Scheda periodica e finale, definiti in coerenza con la certificazione delle competenze in uscita dalla scuola primaria e delineati nell’ordinanza in modo prescrittivo.

I livelli di apprendimento

Avanzato: l’alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

Intermedio: l’alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

Base: l’alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo ma con continuità.

In via di prima acquisizione: l’alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

I livelli sono definiti sulla base di **quattro dimensioni** che caratterizzano l'apprendimento e che consentono di formulare efficacemente un giudizio descrittivo:

- l'**autonomia** dell'alunno nel mostrare la manifestazione di apprendimento descritto in uno specifico obiettivo. L'attività dell'alunno si considera completamente autonoma quando non è riscontrabile alcun intervento diretto del docente;
- la **tipologia della situazione** (nota o non nota) entro la quale l'alunno mostra di aver raggiunto l'obiettivo. Una situazione (o attività, compito) nota può essere quella che è già stata presentata dal docente come esempio o riproposta più volte in forme simili per lo svolgimento di esercizi o compiti di tipo esecutivo. Al contrario, una situazione non nota si presenta all'allievo come nuova, introdotta per la prima volta in quella forma e senza specifiche indicazioni rispetto al tipo di procedura da seguire;
- le **risorse mobilitate** per portare a termine il compito. L'alunno usa risorse appositamente predisposte dal docente per accompagnare il processo di apprendimento o, in alternativa, ricorre a risorse reperite spontaneamente nel contesto di apprendimento o precedentemente acquisite in contesti informali e formali;
- la **continuità** nella manifestazione dell'apprendimento. Vi è continuità quando un apprendimento è messo in atto più volte o tutte le volte in cui è necessario oppure atteso. In alternativa, non vi è continuità quando l'apprendimento si manifesta solo sporadicamente o mai.

Queste dimensioni non si possono modificare o sostituire ma è possibile integrarle con nuove proposte deliberate dal Collegio docenti di ogni scuola. Ai fini di una chiarezza maggiore proponiamo alcuni esempi:

- saper spiegare i procedimenti seguiti per svolgere il compito richiesto;
- mettere a confronto differenti opinioni, soluzioni, strumenti ecc.;
- saper tornare sui propri errori e autocorreggersi;
- fare collegamenti fra le discipline.

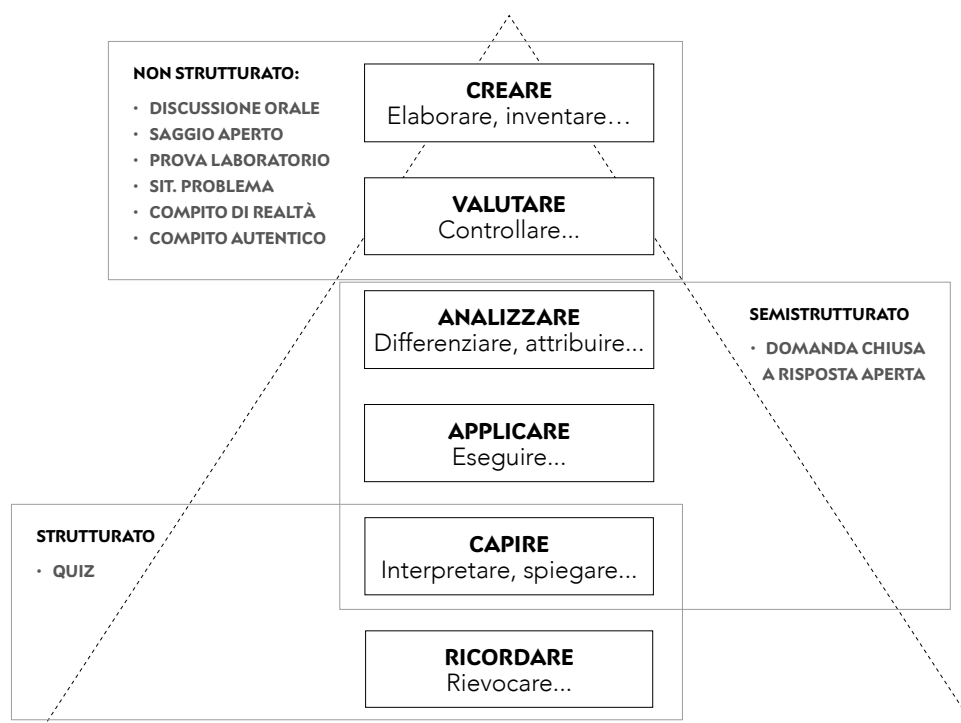
Bisogna tener conto che è comunque richiesta **un'esplicitazione chiara dei criteri con cui si descrivono i diversi livelli**, in base a tutte le dimensioni definite, per far sì che i contenuti dei documenti valutativi **non si prestino a interpretazioni contrastanti**.

Pertanto la definizione dei livelli è **riportata nel Piano triennale dell'offerta formativa (PTOF)** e nel **Documento di valutazione** di ogni istituzione scolastica.

Quest'ultima, nell'esercizio della propria autonomia, elabora il Documento di Valutazione che rispecchia modalità di lavoro e cultura professionale della scuola. Il modello adottato deve garantire l'efficacia e la trasparenza comunicativa nei confronti di alunni e genitori. È necessario comunque indicare:

- la disciplina;
- gli obiettivi di apprendimento;
- il livello;
- il giudizio descrittivo con esplicitazione della definizione dei livelli adottata dall'Istituzione Scolastica in base alle dimensioni di apprendimento;
- la descrizione del processo e del livello globale di sviluppo degli apprendimenti;
- la valutazione del comportamento;
- la valutazione dell'insegnamento della religione cattolica o dell'attività alternativa (O.M. art.3, c.7).

Per un corretto processo di valutazione risulta coerente l'utilizzo della **Piramide di Bloom** rivista da Lorin Anderson e da David Krathwohl per categorizzare le tipologie di apprendimento e per adeguarle alle mutate esigenze di docenti e studenti del XXI secolo. Selezionare il **"test"** più adatto per osservare il risultato di apprendimento atteso per quell'obiettivo specifico di apprendimento determina la scelta più efficace per definire quell'operazione di raccolta delle informazioni atta a misurare le manifestazioni più significative dell'apprendimento stesso. La seguente rappresentazione grafica ha l'intento di legare la Piramide di Bloom e le tipologie di verifica da proporre in classe.



Nei volumi del corso **Pianeta Discipline** si propongono verifiche per l'osservazione quotidiana utili all'insegnante nelle attività didattiche specifiche. Per tenere sotto controllo le fasi del processo apprenditivo di tutti gli alunni della classe, il volume **Diario di bordo** risulta uno strumento indispensabile ed efficace. Una raccolta di verifiche per ogni alunno tese alla misurazione del percorso didattico alle quali i docenti possono attingere per motivare gli allievi.

Uno strumento fondamentale per registrare velocemente ciò che si è notato e reso evidente in alcuni o tutti gli alunni è la griglia di osservazione (della quale è riportato un esempio alla pagina seguente), declinata nelle dimensioni dell'Ordinanza Ministeriale. Essa, riferita ad un obiettivo specifico di apprendimento, scatta la fotografia della classe sui livelli raggiunti fornendo spunti importanti sulla riflessione dei docenti sulla progettazione di classe e garantendo la **"sostenibilità"** della **"restituzione"** degli esiti delle prove.

"Restituzione agli alunni" – feedback

Il **feedback**, quale strumento-bussola per gli alunni, aggiunge al "ritorno" che arriva allo studente, dopo il momento di valutazione, uno spunto di riflessione prezioso per attivare quei processi di metacognizione che stimolano i discenti a riflettere sul proprio modo di apprendere e sviluppare le proprie potenzialità. La qualità del feedback si evince dalla chiarezza espositiva che determina il livello raggiunto, dalla frequenza, dalla tempestività, dal grande valore di incoraggiamento e sostegno. Nella pratica didattica si dice che "il voto annulla il feedback" come ad indicare che l'attenzione di chi viene "misurato" in una determinata prova si sposta sul livello raggiunto e non sulle motivazioni che lo hanno determinato. Il feedback diventa **un messaggio chiave per orientare bene i progressi dello studente** favorendo una piena consapevolezza e autoregolamentazione del proprio processo apprenditivo.

L'autovalutazione è fondamentale nella crescita integrale dell'alunno in quanto la riflessione sul proprio operato calibra le scelte per raggiungere il successo formativo. Le autovalutazioni dei bambini completano quanto monitorato e "restituito" con feedback ai bambini dai docenti. L'importanza della valutazione in giudizi descrittivi, che restituisce feedback puntuali per le prove in itinere, diventa essenziale per quella valutazione formativa e "per l'apprendimento". L'Ordinanza Ministeriale propone di potenziare una valutazione sempre più formativa per meglio accogliere i bisogni e le vocazioni di tutti gli alunni. In quest'ottica Pianeta Discipline, aderendo in pieno alle logiche dei processi valutativi messi in atto, propone spunti di riflessione con diverse tipologie di prove, che permetteranno agli insegnanti di scoprire e valorizzare i punti di forza e i talenti di ciascuno.

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DI VALUTAZIONE IN ITINERE

Alunno Storia - Classe 5ª

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO (PRIMO QUADRIMESTRE)													
Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.													
Verifica				Situazione		Risorse		Autonomia		Feedback		Riprogettazione	
o	s	lab	data	sì	no	sì	no	sì	no	sì	no	sì	no

N. verifica	data	Feedback

LEGENDA DI RIFERIMENTO	
Verifica	Inserire il numero progressivo delle prove di verifica somministrate specificando se sono: orali - scritte - laboratoriali
Data	Inserire la data dello svolgimento della verifica
Situazione	Nota - non nota
Risorse	Predisposte dal docente - reperite dall'alunno
Autonomia	Autonomo - non autonomo nello svolgere la verifica
Feedback	Specificare se è stata una verifica oggetto di una restituzione commentata, utile e orientativa all'alunno da parte del docente
Riprogettazione	Parte dedicata esclusivamente a una riflessione del docente utile per definire se quell'attività può essere oggetto di adeguati approfondimenti che possono anche modificare la progettazione settimanale adottata

Bambini con bisogni educativi speciali

L'integrazione scolastica e sociale dei soggetti in situazione di disabilità è stata il frutto di un processo difficoltoso che ha trovato un punto d'arrivo nella Legge-quadro n. 104/1992, che riconosce all'alunno disabile il diritto a una piena integrazione e a una promozione globale "nella famiglia, nella scuola, nel lavoro e nella società". Allora si guardava soprattutto a disabili sensoriali e solo più tardi c'è stata un'apertura nei confronti dei deficit motori, come le cerebropatie o le distrofie muscolari, e verso disabilità intellettive o caratterizzate da tratti clinici particolari, come la Sindrome di Down. Oggi la ricerca scientifica ha permesso di individuare disturbi dell'apprendimento e disabilità che un tempo non venivano riconosciuti. Vengono indicati con l'acronimo **BES**: bisogni educativi speciali.

Chi lavora nella scuola sa bene che la realtà del disagio scolastico, rappresentata con l'acronimo **BES**, è molto variegata e complessa. In ogni classe, infatti, ci sono alunni che presentano una richiesta di speciale attenzione. Le ragioni sono molteplici: dallo svantaggio sociale e culturale ai disturbi specifici di apprendimento e/o disturbi evolutivi specifici, ma anche bambini stranieri che non conoscono ancora la lingua e la cultura italiane. Tutti questi soggetti rappresentano la nuova frontiera dell'integrazione/inclusione che la scuola deve affrontare attuando processi di ripensamento e di adattamento educativo-didattico, al fine di divenire sempre più accogliente e conforme alle necessità formative di tutti i soggetti, nella consapevolezza che ogni alunno in classe costituisce una risorsa per tutto il contesto scolastico, così come si afferma nelle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*.

In casi come questi i bisogni educativi normali (sviluppo competenze, appartenenza sociale, autostima, autonomia ecc.) diventano bisogni educativi speciali che non è possibile soddisfare senza un percorso di personalizzazione dell'apprendimento (come previsto dalla Legge 53/2003 per gli alunni con disabilità). Nel tentativo di costruire un quadro organizzativo che favorisca gli interventi di supporto a situazioni di disagio il **MIUR ha identificato tre sotto-categorie di alunni con BES**:

1. alunni con disabilità, per il cui riconoscimento è necessaria la presentazione della certificazione ai sensi della legge 104/92;

2. alunni con disturbi evolutivi specifici, tra cui si inseriscono:

- DSA – disturbi specifici dell'apprendimento (per il cui riconoscimento è necessario presentare la diagnosi di DSA ai sensi della Legge 170/2010);
- deficit di linguaggio;
- deficit delle abilità non verbali;
- deficit della coordinazione motoria;
- ADHD – deficit di attenzione e iperattività;

3. alunni con svantaggio sociale, culturale e linguistico.

Nei casi in cui non sia espressamente prevista la certificazione con diagnosi del disturbo, sta agli insegnanti individuare il bisogno educativo speciale, facendo riferimento al concetto di funzionamento educativo-apprenditivo presente nel modello ICF dell'Organizzazione Mondiale della Sanità.

L'intervento didattico: gli strumenti

Nei casi di alunni con bisogni educativi speciali, lo strumento privilegiato per l'intervento didattico è il percorso individualizzato e personalizzato, redatto in un **Piano Didattico Personalizzato** (PDP). Questo ha lo scopo di definire, monitorare e documentare le strategie di intervento più idonee e stabilire i criteri di valutazione degli apprendimenti. Il PDP non deve essere inteso come mera esplicitazione di strumenti compensativi e dispensativi per gli alunni con DSA, ma come lo strumento in cui si potranno, per esempio, includere progettazioni didattico-educative calibrate sui livelli minimi attesi per le competenze in uscita (di cui moltissimi alunni con BES, privi di qualsivoglia certificazione diagnostica, necessitano), strumenti programmatici utili in maggior misura rispetto a compensazioni o dispense, a carattere squisitamente didattico-strumentale (Direttiva Ministeriale BES – 27 dicembre 2012).

L'intervento didattico: le modalità

Le *Linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento* del luglio 2011, al fine di promuovere l'apprendimento di ciascuno, fanno riflettere sulla differenza tra **didattica individualizzata** e **didattica personalizzata**.

La **didattica individualizzata** consiste nelle attività di recupero individuale che può svolgere l'alunno per potenziare determinate abilità o per acquisire specifiche competenze, anche nell'ambito delle strategie compensative e del metodo di studio.

La **didattica personalizzata**, invece, **calibra l'offerta didattica**, e le modalità relazionali, **sulla specificità e unicità a livello personale dei bisogni educativi**. La didattica personalizzata mira cioè a favorire l'accrescimento dei punti di forza di ciascun alunno e lo sviluppo consapevole delle sue preferenze e del suo talento. Per promuovere le potenzialità, il successo formativo e un apprendimento significativo in ogni alunno la didattica personalizzata si avvale di una varietà di metodologie e strategie didattiche:

- uso dei mediatori didattici (schemi, mappe concettuali ecc.);
- attenzione agli stili di apprendimento;
- calibrazione degli interventi sulla base dei livelli raggiunti.

Gli strumenti compensativi e le misure dispensative

La legge 170/2010 (art.5 lettera b) richiama le Istituzioni scolastiche all'obbligo di garantire "l'introduzione di strumenti compensativi, compresi i mezzi di apprendimento alternativi e le tecnologie informatiche, nonché misure dispensative da alcune prestazioni non essenziali ai fini della qualità dei concetti da apprendere". Il DM 5669/2011 precisa che "le scuole – con determinazioni assunte dai consigli di classe, risultanti dall'esame della documentazione clinica presentata dalle famiglie e sulla base di considerazioni di carattere psico-pedagogico e didattico – possono avvalersi per tutti gli alunni con bisogni educativi speciali degli strumenti compensativi e delle misure dispensative previste dalle disposizioni attuative della L.170/2010".

Gli **strumenti compensativi consentono all'alunno di controbilanciare le carenze funzionali** determinate dal disturbo. Non incidono sul contenuto, ma possono avere importanti ripercussioni sulla velocità e/o sulla correttezza dell'esecuzione della prestazione richiesta dall'insegnante. Sono strumenti compensativi: la tavola pitagorica, la tabella delle misure e delle formule, la calcolatrice, il PC, i dizionari di lingua straniera computerizzati, le tabelle, i traduttori ecc.

Le misure dispensative invece evitano allo studente di cimentarsi in forme di attività che sono destinate al sicuro fallimento, indipendentemente dall'impegno del soggetto. Sono misure dispensative per esempio: tempi più lunghi per le prove scritte, organizzazione di interrogazioni programmate, assegnazione di compiti a casa in misura ridotta, dispensa da attività in cui la lettura è valutata, dispensa dalla scrittura veloce sotto dettatura... È bene sottolineare che, in ogni caso, non si potrà accedere alla dispensa dalle prove scritte di lingua straniera se non in presenza di uno specifico disturbo clinicamente diagnosticato.

Verifica e valutazione

In relazione alla valutazione, è necessario richiamare alcune indicazioni proprio in funzione delle peculiarità individuali di ciascuno studente a cui la Direttiva fa più volte riferimento. Pur non facendo cenno al tema delle verifiche periodiche, è implicito che la scuola deve porre attenzione al fatto che **le verifiche per gli studenti BES**:

- siano preventivamente calendarizzate sulla base di un funzionale confronto fra i docenti del Consiglio di classe;
- vengano effettuate in relazione al PDP (se presente) e con l'uso degli strumenti compensativi e/o le misure dispensative (se previsti);
- possano essere uguali, semplificate o differenziate rispetto a quelle previste per la classe, sulla base di quanto declinato nel PEI (Piano Educativo Individualizzato).

La **valutazione** degli studenti con bisogni educativi speciali richiede di porre al centro alcuni principi guida:

- è necessario distinguere monitoraggio, controllo, verifica e valutazione degli apprendimenti;
- è indispensabile che la valutazione non sia solo sommativa ma anche, e soprattutto, formativa.

La valutazione deve inoltre tener conto:

- della situazione di partenza;
- dei risultati raggiunti dallo studente nel suo personale percorso di apprendimento;
- dei risultati riconducibili ai livelli essenziali degli apprendimenti previsti per la classe frequentata e per il grado di scuola di riferimento;
- delle competenze acquisite nel percorso di apprendimento.

La didattica inclusiva

La normativa prevede che, oltre al POF, ogni scuola abbia un **Piano Annuale per l'Inclusività (PAI)** per individuare interventi e opportunità formative con particolare attenzione ai bisogni di alunni con disagio. Al termine di ogni anno scolastico, con il supporto di un Gruppo di istituto per l'inclusività, il PAI viene rivisto e aggiornato per incrementare il livello di inclusività generale della scuola nell'anno successivo.

Prima di cominciare a lavorarci ricordiamo:

I principi della pedagogia inclusiva

- Tutti possono imparare
- Ognuno è speciale
- La diversità è un punto di forza
- L'apprendimento si intensifica con la cooperazione sinergica delle agenzie educative

Le caratteristiche della didattica inclusiva

Le differenze non sono uno svantaggio ma una risorsa, non solo quelle nel modo di apprendere degli alunni ma anche quelle nel modo di insegnare dei docenti.

Le differenze vengono accolte, stimolate, valorizzate come strumenti di lavoro e occasioni di crescita.

Gli obiettivi della didattica inclusiva

- Far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento.
- Promuovere la partecipazione sociale di tutti gli alunni attraverso la valorizzazione delle differenze.

Le scelte didattiche che favoriscono l'inclusione		
Mettere l'alunno al centro del processo così che sia protagonista attivo della costruzione della propria conoscenza.	→	Non è l'alunno che si adatta all'attività didattica, ma i materiali e gli strumenti che vengono adattati ai bisogni dell'alunno.
Valorizzare ciò che l'alunno sa/ sa fare per arrivare a nuove conoscenze/abilità/competenze.	→	L'alunno si sente accolto e trova motivazione per proseguire nell'apprendimento.
Aiutare a riflettere su ciò che si apprende e su come lo si apprende.	→	L'alunno prende consapevolezza delle proprie azioni e dei propri processi cognitivi e impara a strutturare un metodo di studio.
Rispettare i tempi di sviluppo dei singoli alunni.	→	L'alunno non subisce inutili frustrazioni e non si demotiva, non perde autostima.
Promuovere l'apprendimento cooperativo attraverso lavori di gruppo (piccolo o grande), tutoring.	→	Nel piccolo gruppo si crea un clima collaborativo. L'alunno si sente supportato, coinvolto e inserito in un gruppo di pari. La possibilità di condividere il proprio sapere/saper fare rafforza l'autostima e la motivazione.
Promuovere l'apprendimento per scoperta, lavorare con una didattica laboratoriale-esperienziale.	→	La ricerca di una soluzione a problemi concreti sviluppa la capacità di analisi, sintesi e scelta. L'alunno sente che l'apprendimento è finalizzato. Mette in atto il suo sapere. Sviluppa un pensiero creativo.

Il corso *Pianeta discipline* e la didattica inclusiva

Da quanto detto finora appare evidente che c'è ed è chiara e conosciuta la normativa di riferimento per dare vita a una scuola in cui tutti gli alunni possano partecipare alle attività e raggiungere il massimo possibile sia nell'apprendimento sia nella partecipazione sociale.

È altrettanto evidente il ruolo determinante degli insegnanti. Sono loro che possono costruire un ambiente inclusivo rimodulando la prassi didattica e compiendo una vera e propria "rivoluzione copernicana" passando dal ruolo di *dominus* da cui dipende tutto a quella di *tutor* che sostiene e guida lo sforzo di crescita degli alunni.

In questo contesto quale ruolo possono avere il Sussidiario e l'insieme delle proposte didattiche ad esso collegate? La risposta è semplice: possono fornire ai docenti, impegnati in uno sforzo considerevole, strumenti che facilitino il loro lavoro perché pensati in un'ottica inclusiva.

Nel Sussidiario

Attività connotate in vari modi.

- **Attività operative** offrono proposte atte a favorire un metodo di studio, riflettendo sui contenuti affrontati. Sono progettate per essere svolte in classe sotto la guida dell'insegnante o a casa individualmente.
- **Attività Insieme** favoriscono l'apprendimento cooperativo.
- Pagine **è più FACILE** formate da **sintesi** e **mappe** consentono a TUTTI i bambini di compiere un percorso di apprendimento. Riprendono gli argomenti trattati nelle unità attraverso **testi facilitati**, per realizzare una didattica che sia davvero inclusiva.

Nei Quaderni delle attività

- Alcune attività sono indicate come **è più FACILE** e consentono a TUTTI i bambini di svolgere quanto richiesto.

Nelle Guide

Proposte di verifiche graduate in forma breve oppure estesa in cui le richieste sono formulate in modo chiaro, in coerenza con il percorso svolto, offrono la possibilità all'insegnante di compiere una valutazione.

Strumenti compensativi come quadri di sintesi e mappe da completare facilitano la formazione di schemi mentali e sono utilizzabili come supporto allo studio.

Nel digitale

Strumenti compensativi e di facilitazione permettono di:

- sfogliare le pagine su Pc, Mac e LIM;
- lavorare e divertirsi con le attività digitali;
- ascoltare i testi;
- guardare i video;
- visualizzare i testi liquidi per BES e DSA.

La via dell'innovazione metodologica e didattica

Il vocabolario online Treccani definisce l'**innovazione** come "ogni novità, mutamento, trasformazione che modifichi radicalmente o provochi comunque un efficace svecchiamento in un ordinamento politico o sociale, in un metodo di produzione, in una tecnica".

Parlare di innovazione presuppone l'essere disposti a lasciare luoghi antichi e sicuri, schemi consolidati, vecchi dispositivi mentali, idee stereotipate ma rassicuranti, per tentare l'avventura del nuovo, alla ricerca di orizzonti diversi e di strade mai percorse. Le parole chiave dell'innovazione sono, dunque, movimento, dinamismo, trasformazione, creatività, cambiamento a partire da qualcosa di già dato. Il denominatore comune di tali termini è la parola "competenza", che sta diventando la parola imprescindibile della didattica.

Anche se si è consapevoli di posizioni divergenti sulla didattica per competenza, è opportuno considerare il cambio di prospettiva che tale idea applicata alla didattica genera. Lo sguardo alla competenza diventa, pertanto, quel filtro che induce a scegliere contenuti, metodologie, strategie che non possono essere neutre.

Consapevoli che gli obiettivi si raggiungono direttamente e le competenze si raggiungono in modo indiretto, poiché sono a lungo termine, vengono necessariamente modificati l'impianto curricolare e la conseguente attività didattica, in quanto le competenze definiscono criteri che vincolano le modalità di raggiungimento degli obiettivi.

La didattica per competenze deve necessariamente far riferimento a **metodologie attive ed operative** che mettano l'alunno in condizione di costruire il proprio sapere, quali, ad esempio:

- **La Flipped Classroom**
- **Il Cooperative Learning**
- **Il metodo CLIL**
- **Il Learning by Doing e la didattica per concetti**

La Flipped Classroom

In "Flipping Your English Class to Reach All Learners", Troy Cockrum definisce la **Flipped Classroom** come "una pratica didattica che usa la tecnologia come strumento per distribuire istruzione diretta in modo asincrono, liberando tempo per le attività in classe, a favore di un apprendimento personalizzato e collaborativo, guidato dal docente".

	DIDATTICA TRADIZIONALE	DIDATTICA CAPOVOLTA
A SCUOLA	Spiegazioni e verifiche 1	Collaborazione, esercizio, applicazione, creazione con la guida del docente 2
A CASA	Studio ed esercizio 2	Comprensione e analisi 1

Nella didattica tradizionale a scuola ci sono spiegazioni e verifiche; a casa, in un secondo momento, si richiede studio ed esercizio. Nella **didattica capovolta** (o Flipped Classroom), viceversa, a casa è richiesta comprensione e analisi a livello individuale, supportati da materiali e input opportunamente selezionati dal docente; a scuola, in un secondo momento, è prevista una fase di collaborazione, esercizio, applicazione, creazione, con la guida del docente.

Il percorso è articolato in tre fasi.

- Un **momento esplorativo**, in cui il docente stimola la curiosità dello studente attraverso materiali opportunamente selezionati (video, testi, immagini...) e lasciati alla libera esplorazione.
- Un **momento operativo**, in cui si chiede allo studente di operare, lavorando in gruppo con i suoi compagni e costruendo alcuni artefatti, a partire dal materiale esplorato nella prima fase.
- Un **momento di riflessione finale**, che ha per oggetto il prodotto e il processo che ha portato alla sua realizzazione.

La rivoluzione non consiste tanto nel metodo di insegnamento, ma nel diverso modo di articolare i tempi di apprendimento e nel proporre i contenuti agli studenti; è, comunque, una modalità che consente di lavorare realmente per competenze e non per trasferimento di conoscenze. Diventa essenziale, pertanto, fornire agli alunni i materiali utili per lo studio a casa, su **supporti cartacei** o, meglio, **digitali**. Non a caso il docente può usufruire di alcune piattaforme per condividere, organizzare materiali e creare vere e proprie classi virtuali.

In tal modo si viene a modificare anche l'idea di spazio aula. Come sintetizzato da Wilfred W. Fong (Università di Toronto), l'aula tradizionale, dotata di cattedra, lavagna di ardesia e banchi disposti in file, ha progressivamente accolto al suo interno tecnologie di varia natura, che consentono il superamento della stessa dimensione fisica dell'aula e l'accesso ad ambienti di lavoro virtuali.

Con la Flipped Classroom vengono inoltre favoriti gli **approcci laboratoriali e collaborativi** (i lavori in gruppo hanno un ruolo fondamentale), volti a porre **lo studente al centro delle situazioni di apprendimento**. In questo modo è possibile affrontare e approfondire gli argomenti rispettando i tempi e gli stili di apprendimento. Da subito gli alunni riescono con facilità ad affrontare tematiche complesse e, soprattutto, affrontano le proposte come sfide, sviluppando le proprie capacità di **problem solving**.

Il docente non sta più in cattedra ma gira tra i gruppi monitorando le attività, diventando regista della classe e guida dell'azione del comprendere. Sostiene e incoraggia l'allievo nell'elaborazione e nello sviluppo attivo di compiti via via più complessi.

Per poter implementare siffatte strategie didattiche, è necessario che si appropri di competenze che gli consentano di gestire queste aule "allargate". A tal fine è possibile ricorrere alla creazione di blog o di vere e proprie classi virtuali:

- **Creazione di un blog (ad esempio)**
 - Blogger di Google www.blogger.com
 - Google Sites <https://sites.google.com>
 - Wordpress <https://wordpress.com>
- **Uso di classi virtuali**
 - Edmodo www.edmodo.com
 - Class notebook di Office 365 www.onenote.com/classnotebook
 - Google Classroom <https://classroom.google.com>

Cooperative Learning

Il **Cooperative Learning** (CL) è centrato su gruppi di lavoro eterogenei, sulla effettiva interdipendenza dei ruoli e sull'uguaglianza di opportunità di successo per tutti. Secondo Kaye, si tratta di "un apprendimento individuale come risultato di un processo di gruppo".

È un metodo di insegnamento a mediazione sociale di tipo orizzontale (vengono strutturati i compiti perché siano gli alunni a lavorare autonomamente tra loro). L'apprendimento è sicuramente un processo attivo individuale ma, perché questo possa avvenire, è importante che il processo sia condiviso e vissuto socialmente. Richiede all'insegnante di agire in modo differente, cioè di assumere un ruolo diverso all'interno della classe. Il CL, per funzionare bene, ha bisogno di un clima di classe cooperativo. **"Tutti imparano da tutti come si impara"**, perché tutti sono coinvolti in un progetto comune. Ma tutti imparano anche a **prendersi le proprie responsabilità**, sia nei confronti degli altri che nei confronti del gruppo stesso in funzione del progetto: non c'è successo personale senza il successo dell'intero gruppo, non c'è insuccesso personale senza l'insuccesso dell'intero gruppo.

Il **sistema di valori** che sta a monte è di tipo **cooperativo** (vinco – vinco), **in chiara contrapposizione con il modello competitivo** (vinco – perdo), così come affermato da Sharon – Hertz (1990): «Una tecnica educativa non è indipendente dal sistema di valori dal quale deriva. L'apprendimento in classe, che sottolinea la competizione tra i compagni e usa confronti costanti per misurare i risultati, probabilmente non coltiva la cooperazione e la condivisione costruttiva delle idee indipendentemente dal contenuto che si insegna».

Il Cooperative Learning si fonda su alcuni principi:

- Il principio della leadership distribuita: il CL nasce dalle ceneri dei vecchi lavori di gruppo, che prevedevano un solo leader.
- Il principio del raggruppamento eterogeneo: vale a dire affidare a ognuno il compito più vicino alle sue competenze; ognuno è leader nel compito affidatogli.
- Il principio della interdipendenza positiva, poiché è essenziale che ci siano scambio e condivisione.
- Il principio dell'acquisizione delle competenze sociali, attraverso la negoziazione di significati e la capacità di considerare il punto di vista dell'altro.
- Il principio dell'autonomia del gruppo: occorre che a monte ci sia una buona organizzazione, con consegne precise e chiarezza di compiti e fasi.

Il metodo CLIL

Il **CLIL** (Content and Language Integrated Learning) è una pratica educativa che consiste nel trasmettere contenuti disciplinari in una lingua straniera. Non è il semplice insegnamento di una lingua straniera, quanto piuttosto un percorso integrato di apprendimento delle discipline in lingua straniera.

Attraverso il CLIL, dunque non si apprende semplicemente una lingua, ma si usa una lingua per apprendere.

Una didattica CLIL non rimanda ad un'unica metodologia specifica, ma punta sull'interazione, sulla gestione cooperativa della classe e su diversi tipi di comunicazione: linguistica, visiva e cinestetica. È una **metodologia laboratoriale** che ben si coniuga con un apprendimento di tipo cooperativo e con l'utilizzo della tecnologia.

La sinergia è forse uno degli aspetti più importanti e caratterizzanti delle esperienze CLIL: il contatto fra mondi disciplinari solitamente disgiunti, come sono le discipline nell'impostazione tradizionale, ha conseguenze qualitativamente rilevanti sull'intera esperienza didattica favorendo l'integrazione curricolare.

Per applicare il CLIL bisogna proporre **attività interdisciplinari**, in cui linguaggio e contenuti si integrino facilmente, ponendo attenzione a selezionare, all'interno di un **ambito disciplinare**, contenuti significativi da presentare o approfondire in LS (Lingue Straniere).

È fondamentale che il modo di presentazione della disciplina non sia astratto e decontestualizzato, ma sia laboratoriale, cioè fondato su esperienze concrete, motivante e coinvolgente. Gli elementi visivi e l'esperienza concreta rendono lo stimolo comprensibile: gli alunni associano il significato linguistico all'esperienza effettuata.

Bisogna, inoltre, che il linguaggio sia adatto all'età dei bambini e si utilizzino per le varie presentazioni **mezzi visivi, audio-visivi, mimica gestuale e modalità di code-switching**, cioè il passare da un codice linguistico a un altro, ogni volta che sia necessario.

Inizialmente i bambini saranno coinvolti in attività di produzione che non richiedano verbalizzazione, come ad esempio:

- ▶ ascolto e comprensione con gesti e mimica facciale;
- ▶ costruzione di schemi;
- ▶ grafici;
- ▶ piccoli poster;
- ▶ attività di TPR (Total Physical Response);
- ▶ chants, games, role playing.

ATTIVITÀ CLIL

Le seguenti proposte sono solo un input per sperimentare il metodo CLIL, che può essere applicato ad ogni ambito disciplinare.

► MYTHICAL MONSTERS AND CREATURES OF GREECE

1) LET'S DISCOVER MONSTERS AND MYTHICAL CREATURES

Proporre ai bambini video, immagini, storie di mostri e creature mitologiche dell'antica Grecia: **Centaur, Cyclops, Furies, Giants, Harpies, Sirens.**

Ecco qualche link sull'argomento:

1 <https://www.youtube.com/watch?v=By2xQhNViXc>

2 https://www.youtube.com/watch?v=EyJUWzce_z4



2) DRAW YOUR FAVOURITE MONSTER OR BEAST

Invitare i bambini a scegliere una creatura mitologica, a disegnarla e a scrivere una semplice descrizione:

- How is its physical appearance?
- Where does it live?
- What are its powers?

3) SHOW ME YOUR MONSTER

Raccogliere i lavori in un unico powerpoint e invitare ogni bambino a presentare il proprio mostro.

ATTIVITÀ CLIL

▶ ROMAN BRITAIN

La storia dell'antica Roma offre innumerevoli spunti per attività CLIL. Sugeriamo il seguente sito per proporre ai bambini video e materiali su numerosi argomenti:
<https://www.bbc.com/bitesize/topics/zqtf34j>



1) THE ROMAN INVASION OF GREAT BRITAIN: DRAW A TIMELINE

Dopo aver ascoltato la spiegazione dell'insegnante e visualizzato brevi video, i bambini saranno invitati, in gruppo, a costruire una **TIMELINE** relativa all'invasione romana della Britannia. Saranno fornite loro alcune date di riferimento dal 43 al 410 d.C. e semplici **key words**. La linea dovrà essere corredata da semplici frasi e illustrazioni.

2) HADRIAN'S WALL AND OTHER ROMAN RUINS

Mostrare alla classe foto o video di resti romani (strade, terme, cittadine...) e del Vallo di Adriano.

Scrivere alla lavagna key words che possano aiutarli: **Roman soldiers, Hadrian's Wall, Londinium, temple, ruins, road...**

Invitare i bambini a descrivere con semplici frasi cosa vedono nelle foto. Divisi in gruppo, realizzeranno poi dei poster, utilizzando il materiale proposto dall'insegnante.

ATTIVITÀ CLIL

► LANDSCAPES

1) LET'S WATCH

Ai bambini sarà mostrato un video, come quello da noi proposto:
<https://www.youtube.com/watch?v=LwNfvyCXh1k>

Saranno poi mostrate alla LIM varie immagini di paesaggi italiani, accompagnate da **key words** (sea, lake, river, mountains, volcano, island, archipelago, peninsula, promontory, hill, coast...).

In una seconda fase le illustrazioni saranno divise in due sottogruppi: **landforms** and **bodies of water**.

2) LET'S DRAW

I bambini, divisi in gruppo, saranno invitati a disegnare almeno due paesaggi che dovranno essere accompagnati da didascalie.

Poi li descriveranno alla classe, utilizzando opportunamente aggettivi per confrontarli.

3) LET'S KNOW ITALIAN LANDSCAPES

Utilizzando libri o motori di ricerca, troveranno per ogni paesaggio studiato un esempio tra i paesaggi in Italia.

► DISCOVERING MY TOWN

L'attività è realizzata partendo dalle caratteristiche della propria città e offre molteplici spunti di lavoro. Ne consigliamo alcuni.

1) VOCABULARY

Realizzare con i bambini un vocabolario bilingue con le parole che si usano di solito per descrivere una città. Sarà utile un'attività di warming up sugli indicatori spaziali, giocando tutti insieme a "Simon says..."

2) MY TOWN

I bambini disegneranno e illustreranno con didascalie "famous buildings and symbols" della città. Divisi in due gruppi, attiveranno un gioco di role playing alternandosi nel ruolo di guida e di turista, chiedendo e dando informazioni.

Il Learning by Doing e la didattica per concetti

Il **Learning by Doing** si configura come un apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

In tale metodologia, gli obiettivi di apprendimento vengono ridefiniti come un "**sapere come fare a**", piuttosto che un "conoscere che"; infatti, in questo modo il soggetto prende coscienza del perché sia necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza possa essere utilizzata.

La finalità è quella di migliorare la strategia per imparare, dove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto **il comprendere e l'interiorizzare le conoscenze**. Perché non ci sia appiattimento nella prassi, il Learning by Doing si integra in modo ottimale con la didattica per concetti che presuppone la produzione di schemi o mappe concettuali, con la consapevolezza che si apprende per concetti e relazione di concetti.

Il lapbook

La creazione dei **lapbook** si inserisce perfettamente in questo orizzonte, poiché prevede la costruzione di una cartella che contiene la sintesi di un argomento di studio sotto forma di immagini, schemi, informazioni essenziali. Si configura, in sostanza, come una raccolta dinamica di contenuti, in quanto le informazioni raccolte possono anche essere inserite in cartellini che si aprono, si spostano, si compongono secondo varie modalità.

Costruire un lapbook, in definitiva, aiuta ogni alunno nella fase di **riorganizzazione della conoscenza** e gli è più di aiuto nell'acquisizione del metodo di studio.

Il lapbook, inoltre, è un utile strumento per una **didattica inclusiva**, perché utilizza molte immagini, testi concisi e semplici, parole chiave, una mappa concettuale.

È possibile creare lapbook per ogni disciplina e per ogni argomento.



Il lapbook → Le divinità dell'antica Grecia

La costruzione di un lapbook dedicato alle divinità dell'antica Grecia sicuramente susciterà la curiosità e l'interesse dei bambini e sarà un ottimo strumento per ampliare i contenuti attraverso la ricerca oltre che un valido supporto da utilizzare come mappa concettuale per il ripasso.

Si potrebbe proporre in seguito lo stesso lapbook per le divinità romane e realizzare un confronto tra le due religioni.

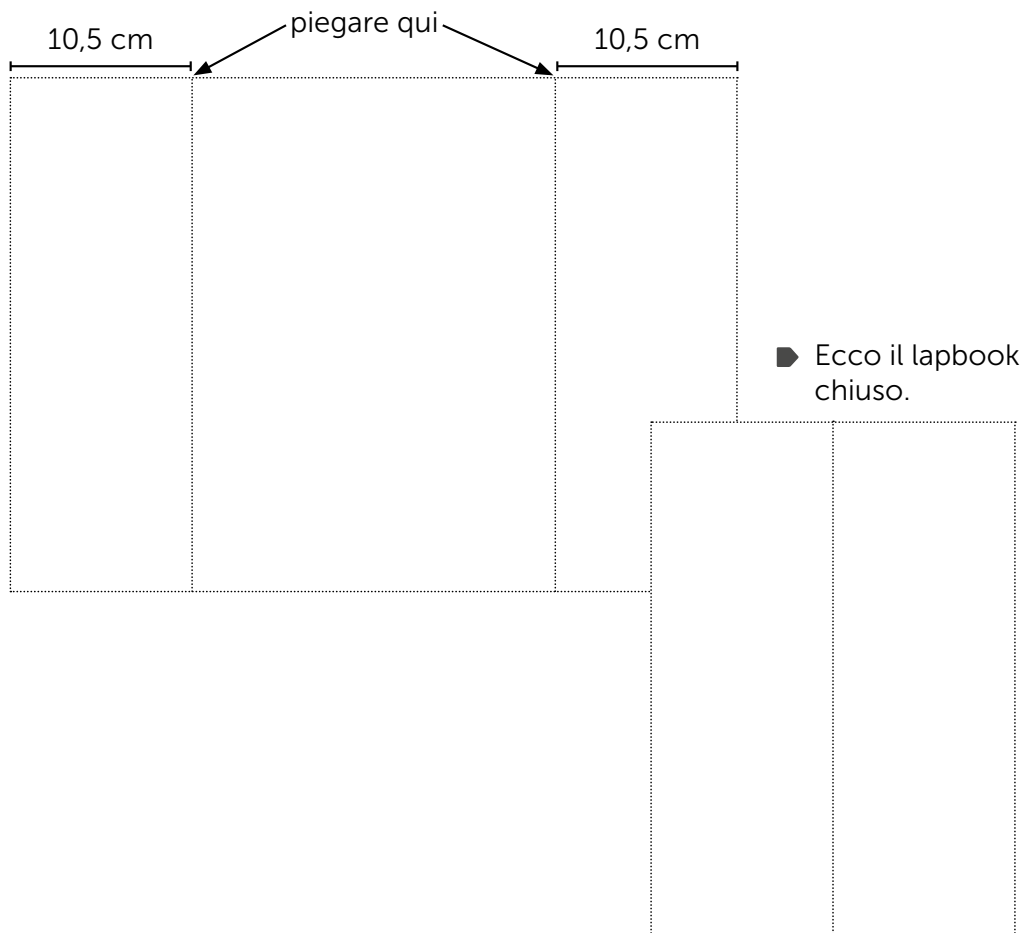
Materiale occorrente

Per ogni bambino:

- Un cartoncino a3
- vari fogli A4
- un foglio di carta mozzarella
- matita
- pastelli
- pennarelli
- forbici dalla punta arrotondata
- colla stick

Costruzione

- Seguendo le istruzioni dell'insegnante, ogni bambino piegherà il proprio cartoncino A3. Le pieghe sono indicate in figura dalle linee grigie, mentre la linea tratteggiata mostra l'unico taglio da praticare.



Esempio

Lapbook aperto



Lapbook chiuso



Minibook

- A questo punto si scelgono i minibook. Consigliamo di dedicare un minibook ad ogni divinità, creando una sorta di carta di identità. Nella parte centrale del lapbook i bambini potrebbero rappresentare brevi sintesi di miti o leggende. Altre idee per i minibook potrebbero essere un tempio o il monte Olimpo.



Minibook 1

Da fotocopiare

----- tagliare
 piegare

Minibook su Carta d'identità

► Utilizzare il seguente minibook per creare la carta d'identità della divinità.
 Le informazioni potrebbero essere le seguenti:

- Come si chiama?
- Qual è il suo ruolo?
- Quali poteri ha?
- Quali sono i suoi simboli?
- Dove vive?
- Chi sono i suoi parenti?
- Gli amici?
- Ci sono miti o leggende di cui è protagonista?

Minibook 2**Da fotocopiare**

----- tagliare

..... piegare

Minibook su Carta d'identità

- Utilizzare il seguente minibook per la parte centrale del lapbook.
Si potrebbero rappresentare brevi sintesi di miti o leggende.
Oppure un tempio o il monte Olimpo.



Il lapbook → Le regioni d'Italia

La costruzione di un lapbook dedicato ad ogni regione d'Italia sarà un ottimo strumento sia per ampliare i contenuti attraverso la ricerca che per consolidare quanto già appreso. Si potrebbe proporre il lapbook al termine di ogni unità di apprendimento, da utilizzare come mappa concettuale per il ripasso.

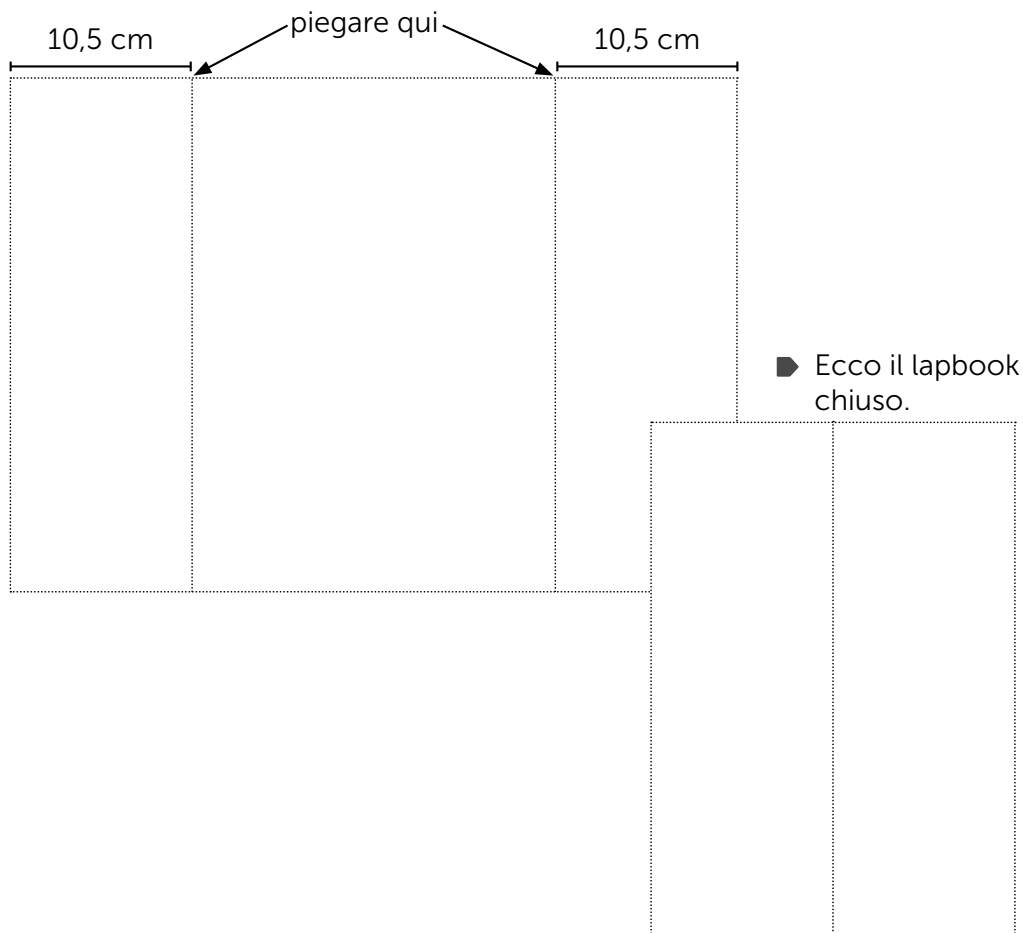
Materiale occorrente

Per ogni bambino:

- Un cartoncino a3
- vari fogli A4
- un foglio di carta mozzarella
- matita
- pastelli
- pennarelli
- forbici dalla punta arrotondata
- colla stick

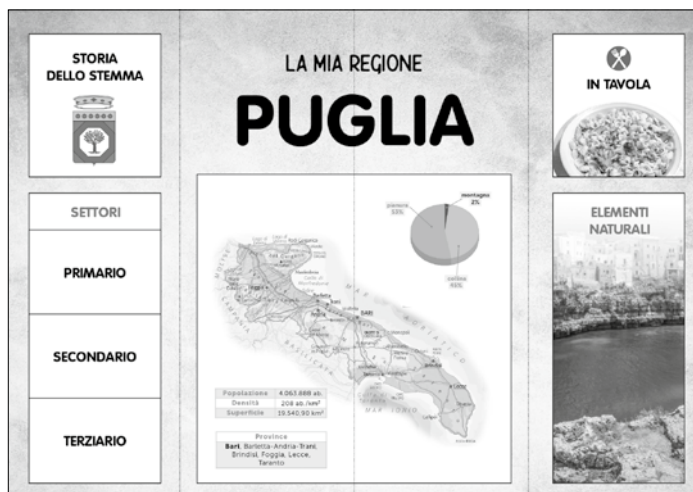
Costruzione

- Seguendo le istruzioni dell'insegnante, ogni bambino piegherà il proprio cartoncino A3. Le pieghe sono indicate in figura dalle frecce. Ogni bambino realizzerà la copertina del lapbook in modo personale, con scritte e disegni.



Esempio

Lapbook aperto

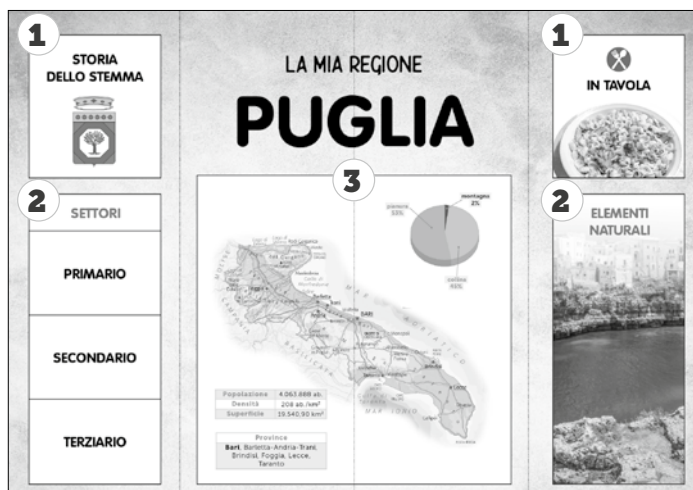


Lapbook chiuso



Minibook

► A questo punto si scelgono i minibook. Quelli consigliati sono i seguenti, ma non c'è limite alla fantasia, anche perché i formati sono tutti scaricabili dalla rete.



Minibook 1

Da fotocopiare

----- tagliare

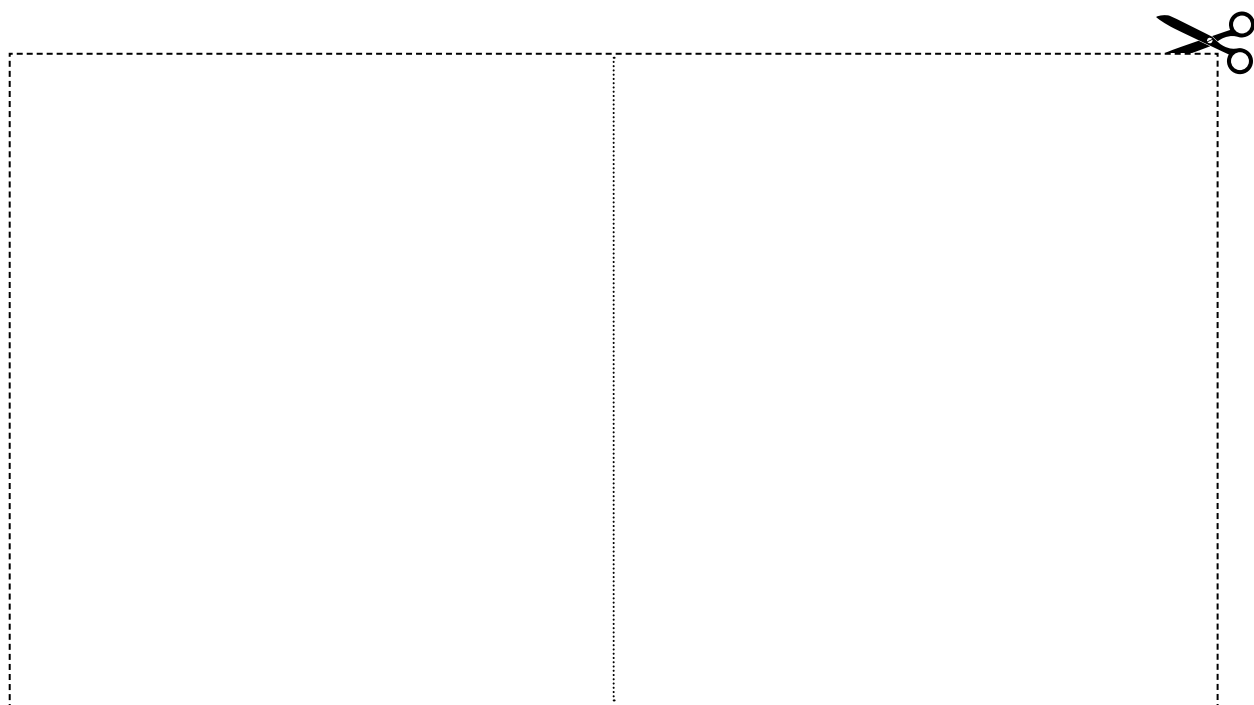
..... piegare

Minibook su La storia dello stemma

- Utilizzare il seguente minibook per scrivere la storia dello stemma della regione. All'esterno si potrebbe ritagliare la stemma e incollarlo sulla parte esterna del lapbook.

In tavola

- Utilizzare il seguente minibook per scrivere una ricetta tipica della regione.



Minibook 2**Da fotocopiare**

----- tagliare

..... piegare

Minibook su Settori

- Utilizzare il seguente minibook per scrivere quali sono le principali attività del settore primario, secondario e terziario.

Minibook su Elementi naturali

- Utilizzare il seguente minibook per scrivere informazioni su rilievi, pianure, mari, fiumi, laghi...



--	--

Minibook 3

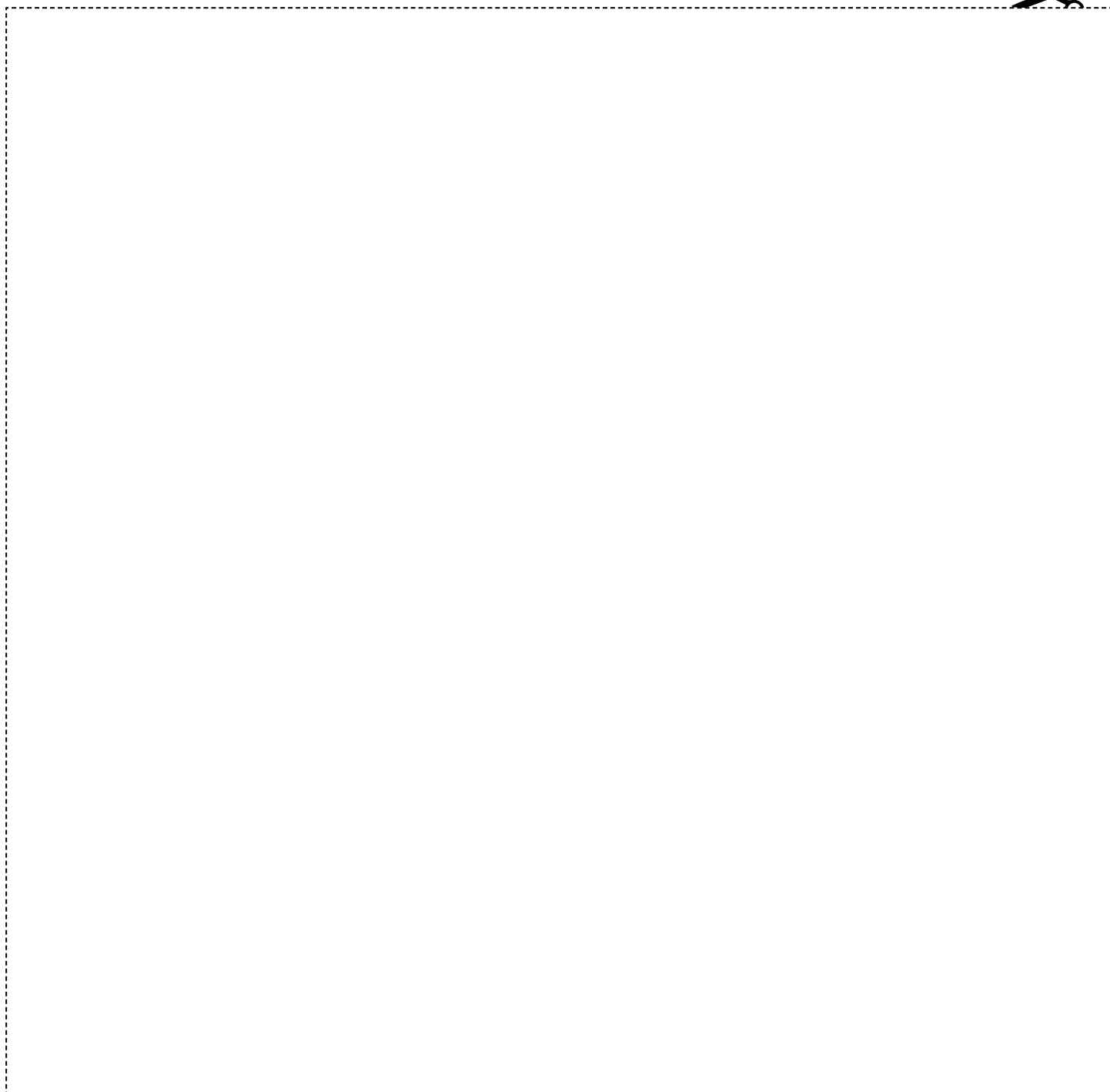
Da fotocopiare

----- tagliare

..... piegare

Minibook su La cartina della regione

- Utilizzare il seguente minibook per riprodurre la cartina della regione, indicandone i principali elementi fisici e le province.



Introduzione alla parte operativa

La parte operativa della presente *Guida* intende fornire all'insegnante strumenti didattici che integrino quanto già offerto nel Sussidiario delle discipline e nel Quaderno delle attività.

Gli strumenti sono organizzati in sezioni distinte per tipologia di strumento e per disciplina. Di seguito un elenco del materiale:

- schede operative orientate allo sviluppo di competenze: quadri di civiltà, mappe correlate, schede e approfondimenti;
- verifiche brevi ed estese;
- materiale per l'insegnante relativo ai compiti di realtà;
- pagine di Tecnologia.

Quadri, mappe e approfondimenti

Per gli argomenti del Sussidiario delle discipline, in *Guida* sono presenti **quadri di civiltà**, costruiti con indicatori ricorrenti per abituare l'alunno a una prima organizzazione dei contenuti. Essi risultano utili per ripassare rapidamente i contenuti, avviare confronti tra le civiltà del passato (e tra le stesse e la contemporaneità), attivare didattiche inclusive in presenza di BES.

Le **mappe di sintesi** associate a tali pagine sono fornite con uno schema precostruito, volto a permettere all'alunno di fissare i concetti principali e organizzare le informazioni in una mappa ragionata.

Ognuno di questi strumenti di lavoro si rivela molto efficace come punto di partenza per avviare gli alunni alla produzione di testi per l'esposizione orale o scritta.

In aggiunta (o in alternativa) sono presenti **schede e percorsi di approfondimento**, allo scopo di arricchire e consolidare gli aspetti peculiari degli argomenti trattati nel Sussidiario.

Tali proposte sono finalizzate a condurre il discente verso la scoperta e l'analisi via via più approfondita dei contenuti disciplinari, con un approccio il più possibile vicino alla realtà di chi apprende.

Verifiche

Nella *Guida* sono proposte **schede di verifica** che si riferiscono alle unità presenti nel Sussidiario. Ogni verifica è progettata in due versioni strutturate sugli stessi obiettivi: la prima è sintetica e presenta un minor numero di richieste, la seconda è più estesa e si presta a una valutazione più dettagliata.

Non ci sono vincoli di destinazione: ogni docente è libero di utilizzare il tipo di verifica che meglio si adatta alla situazione della classe in cui opera o di mescolare le due verifiche scegliendo gli esercizi da proporre.

I compiti di realtà

I **compiti di realtà** sono lo strumento di elezione per valutare lo sviluppo di competenze in un periodo scolastico. La didattica per competenze esige una struttura di programmazione attenta e articolata e non è un libro di testo con i suoi apparati che la determina. Tuttavia anche un libro di testo può contribuire a portare avanti questo modello didattico attraverso stimoli ragionati.

Questo è l'intento delle proposte di compiti di realtà presenti nel corso. Nel Sussidiario delle discipline e nel Quaderno c'è un percorso dedicato agli alunni che li porta ad affrontare attività via via più impegnative. L'apparato scientifico, con le indicazioni metodologiche e le tabelle per l'osservazione sistematica e la valutazione delle competenze, destinato ai docenti, è inserito nella *Guida*.

Tecnologia

Tecnologia è presente in maniera trasversale all'interno dell'intero percorso del Sussidiario e dei Quaderni, con proposte d'uso di strumenti digitali per la ricerca di informazioni e immagini.

Nella *Guida* vengono proposte alcune pagine di **contenuti, approfondimenti e attività** correlati alle pagine del Sussidiario.

I GRECI

1

DOVE E QUANDO

I Greci vivevano nella parte meridionale della Penisola Balcanica, l'**attuale Grecia**. Qui nel corso dei secoli si erano stabilite popolazioni di origine indoeuropea, gli Achei e i Dori. Dalla fusione di questi popoli si sviluppò, **tra il X e il IV secolo a.C.**, la civiltà greca. Anche le **isole dell'Egeo** e le **colonie**, fondate sulla costa dell'attuale Turchia e dell'Italia meridionale, erano abitate dai Greci.



2

GOVERNO E SOCIETÀ

I Greci non ebbero mai uno Stato unitario. Il territorio era organizzato in città-stato, le **poleis**. Le poleis erano governate dai membri delle famiglie più potenti, perciò si parla di **governo oligarchico** (governo dei pochi); alcune poleis diedero vita a forme di **governo democratico**.

Nella polis, gli abitanti erano divisi tra **uomini liberi** e **schiavi**. Gli uomini liberi, a loro volta, si dividevano in **cittadini**, con il diritto di partecipare alla vita politica, e **stranieri-ospiti** che erano protetti dalle leggi, ma non potevano partecipare alla vita politica.

3

ATTIVITÀ

L'**agricoltura** e l'**allevamento** erano le attività più diffuse. Fornivano il cibo quotidiano e i prodotti, come l'**olio** e il **vino**, usati per gli scambi commerciali. I prodotti dell'**artigianato** erano molto richiesti per la loro bellezza, soprattutto le **ceramiche**. L'attività più importante era, però, il **commercio** con tutti i popoli del Mediterraneo e dell'Oriente. Ai Greci è attribuita l'introduzione della **moneta** al posto del baratto.

4

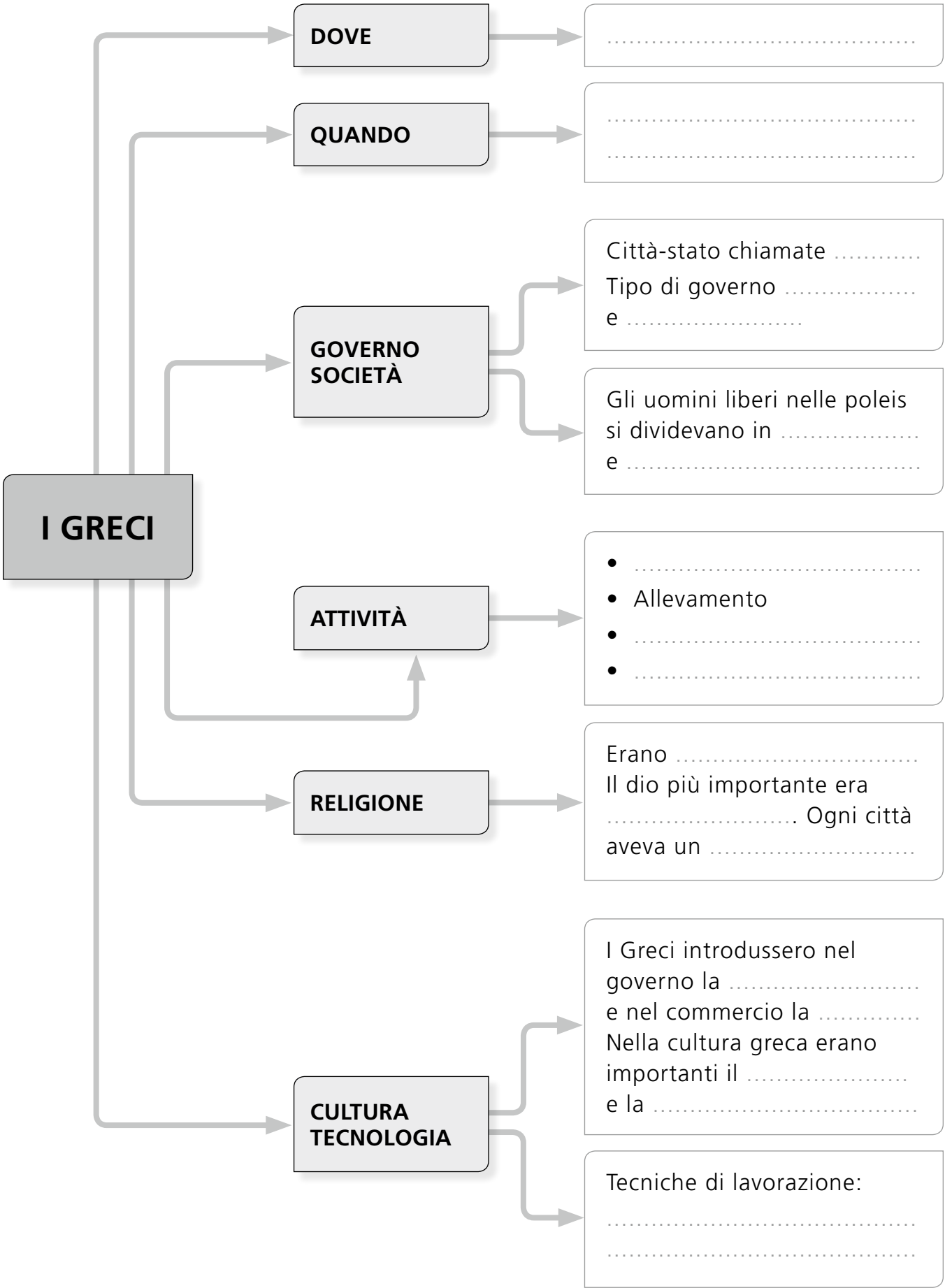
RELIGIONE

I Greci erano **politeisti**. Gli dèi facevano parte di una grande famiglia e ciascuno governava una parte del mondo. **Zeus**, il dio del cielo, **era il più potente**. Ogni polis aveva il suo **dio protettore** a cui era dedicato il tempio più importante. In Grecia esistevano anche **santuari** dedicati a divinità venerate da tutti i Greci.

5

CULTURA E TECNOLOGIA

Ai Greci dobbiamo l'introduzione della **democrazia** come forma di governo. Aspetti importanti della cultura greca sono la **filosofia**, il **teatro**, l'**architettura** e la **scultura**. I Greci erano molto abili nella **lavorazione dei metalli**, della **ceramica** e del **marmo**. Molto avanzata era la tecnica di **costruzione delle navi** da trasporto e da guerra.



ATENE

1 DOVE E QUANDO

Nel **II millennio a.C.** Atene era già una città importante e aveva contatti commerciali prima con Creta e poi con Micene. Dopo l'invasione dei Dori, **tra il IX e l'VIII secolo a.C.** rinacque come polis riunendo gli abitanti di alcuni villaggi della **fertile pianura dell'Attica**. Nel **V secolo a.C.** diventò la città più importante della Grecia e tale rimase fino a che non fu conquistata dai Romani.



2 GOVERNO

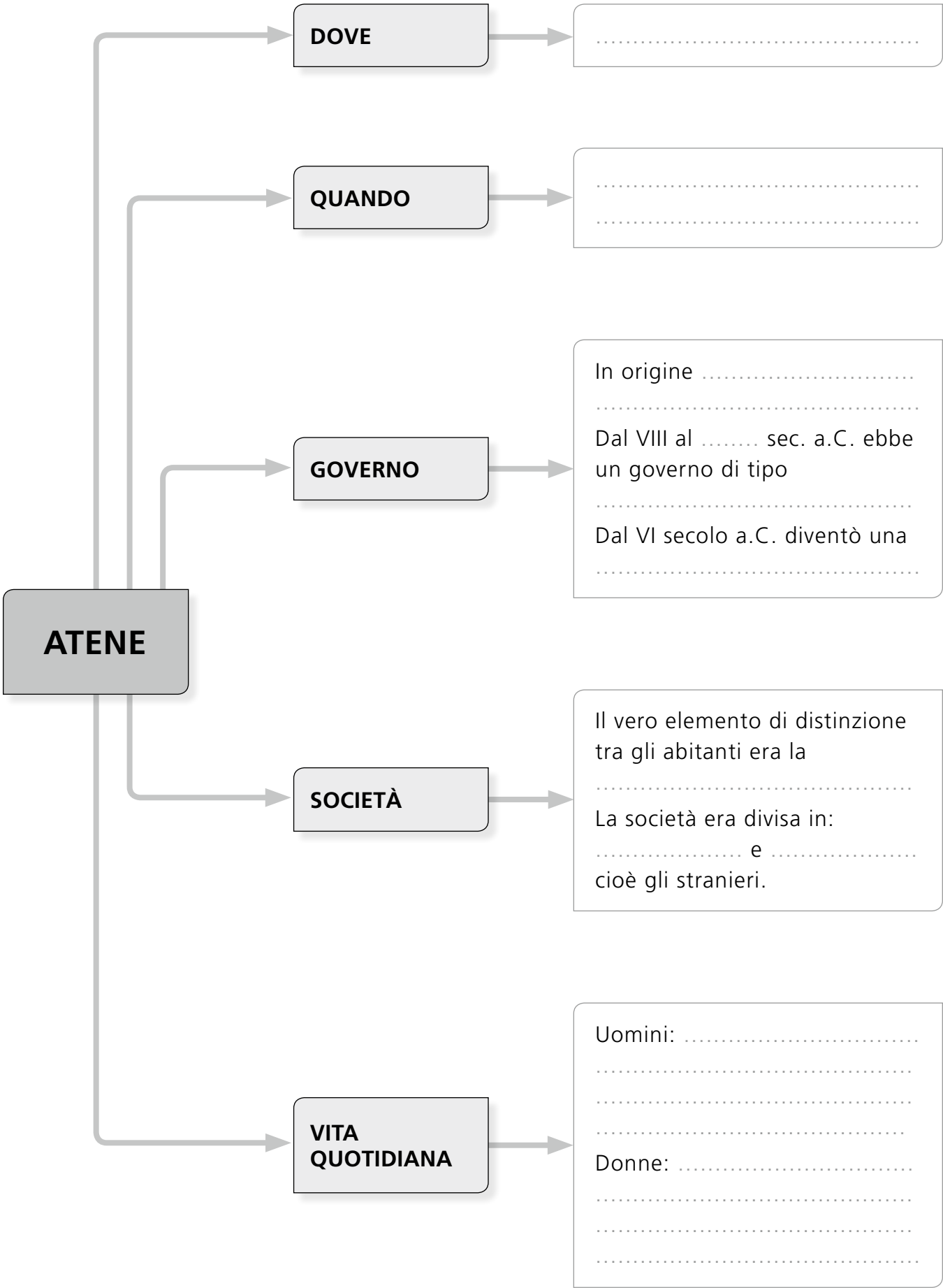
Secondo i miti, **in origine** Atene era governata da un **re**. **Dall'VIII al VI secolo a.C.** ebbe un **governo di tipo oligarchico**. Nel **VI secolo a.C.** diventò una **polis democratica** in cui tutti i cittadini avevano il diritto di partecipare alle assemblee e all'attività politica secondo le loro competenze.

3 SOCIETÀ

Il vero elemento di distinzione tra gli abitanti di Atene era la **cittadinanza**. Si faceva differenza tra i **cittadini** e i **meteci** (stranieri che abitavano stabilmente ad Atene). Per essere cittadino era necessario essere figlio di un cittadino, essere maschio e adulto. Le donne e i bambini non avevano diritti. C'erano poi gli **schiaivi**, che non avevano diritti di alcun genere.

4 VITA QUOTIDIANA

Un **cittadino ateniese** passava la giornata discutendo nell'**agorà** (la piazza centrale della città) o partecipando alle **attività pubbliche** che doveva svolgere. Andava in palestra per tenersi in forma e a teatro. In genere non doveva pensare al lavoro perché c'erano i servi e gli schiaivi che facevano tutto in casa e in campagna. Chi lavorava davvero con impegno erano i **meteci**, artigiani o mercanti, che **curavano di persona i propri interessi**. Le **donne** stavano in **casa** e si dedicavano ai **figli**: educavano i bambini fino all'età in cui erano affidati alle cure di un maestro e insegnavano alle bambine a diventare brave donne di casa. Si occupavano del buon funzionamento della casa e spesso filavano e tessevano insieme alle serve.



SPARTA

1 DOVE E QUANDO

Secondo il racconto di Omero esisteva nel Peloponneso una città achea, Lacedemone, chiamata anche Sparta, governata dal re Menelao. La città, distrutta tra il **XII e l'XI secolo a.C.**, fu ricostruita dai Dori nel **X secolo a.C.** riunendo quattro villaggi della pianura attraversata dal fiume Eurota e prese il nome di **Sparta**.



2 GOVERNO

Sparta era una **polis oligarchica**, ma conservava ancora forme di governo molto antiche.

Il consiglio degli anziani, la **gherusia**, stabiliva le leggi e prendeva le decisioni per governare la città.

L'assemblea dei cittadini, l'**apella**, approvava o respingeva le proposte della gherusia. Un gruppo ristretto (da 2 a 5 persone), gli **efori**, controllava l'applicazione delle leggi e l'attuazione delle decisioni prese.

Due re guidavano l'esercito nelle operazioni di guerra.

3 SOCIETÀ

La società spartana era divisa in tre **classi sociali chiuse** che si erano formate dopo l'invasione dei Dori e rispecchiavano la condizione della popolazione della polis:

- gli **spartiati**, discendenti dei Dori, erano i cittadini con diritti politici;
- i **perieci** erano gli abitanti dei territori intorno alla città, liberi ma senza diritti politici;
- gli **iloti** erano i discendenti delle popolazioni sottomesse ed erano schiavi.

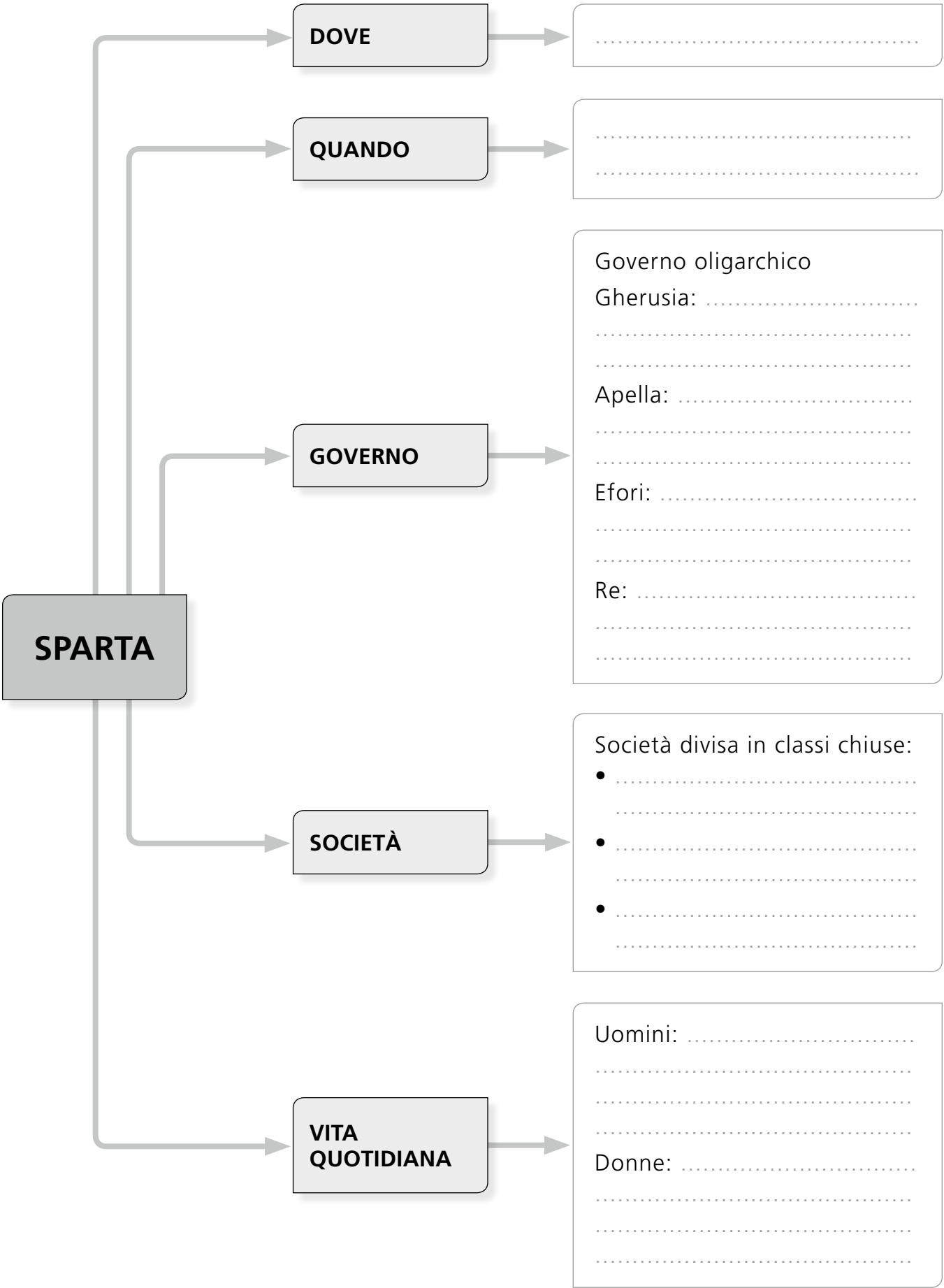
4 VITA QUOTIDIANA

Ogni classe sociale aveva modi di vivere diversi:

- gli **iloti** si dedicavano alla **coltivazione dei campi** degli spartiati;
- i **perieci** si dedicavano al **commercio** e all'**artigianato** producendo tutto quello che serviva agli spartiati e alle loro famiglie;
- gli **spartiati** dedicavano tutta la loro vita all'**attività militare** e al **governo** della città.

Gli uomini erano educati fin da bambini a combattere e a vivere in gruppo per diventare buoni soldati.

Le donne ricevevano un'educazione superiore a quella delle donne di altre poleis, perché in assenza degli uomini dovevano amministrare il patrimonio di famiglia.



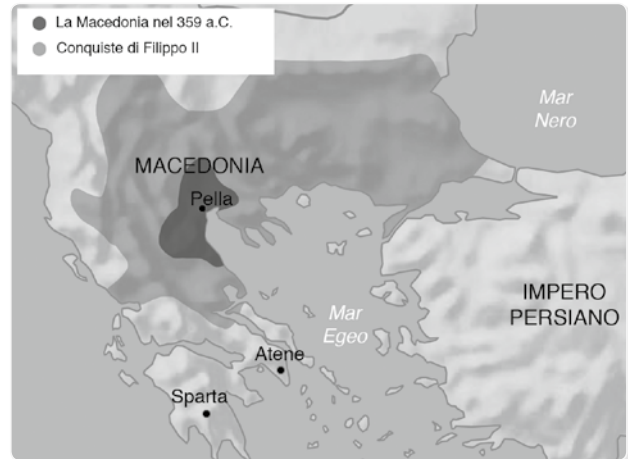
I MACEDONI E L'ELLENISMO

1

DOVE E QUANDO

I Macedoni abitavano in una regione montuosa a nord della Grecia: la **Macedonia**.

Nell'**VIII secolo a.C.** la Macedonia era un regno indipendente e ricco. Nel **IV secolo a.C.** i Macedoni estesero il loro dominio a tutta la Grecia e conquistarono territori fino alla valle dell'Indo.



2

GOVERNO E SOCIETÀ

In origine la Macedonia era un **regno** isolato. Nel **IV secolo a.C.**, sotto la guida di **Filippo II**, il regno si espanse occupando i territori delle poleis greche. Sotto la guida di **Alessandro Magno**, figlio di Filippo, il regno macedone si trasformò in un immenso **impero**, che però ebbe vita breve. Dopo la morte del suo fondatore l'impero si divise in regni chiamati **regni ellenistici**.

Nel **regno macedone** la società era divisa tra **nobili guerrieri** e **popolo**. Nel breve **periodo dell'impero** si formò una **società multi-etnica**, diversa da regione a regione che si mantenne anche nei regni ellenistici.

3

ATTIVITÀ

I Macedoni si dedicavano all'**allevamento** e allo sfruttamento delle risorse del territorio in cui vivevano. Nell'impero e nei regni ellenistici ebbero grande importanza l'**agricoltura**, l'**artigianato** e il **commercio**.

4

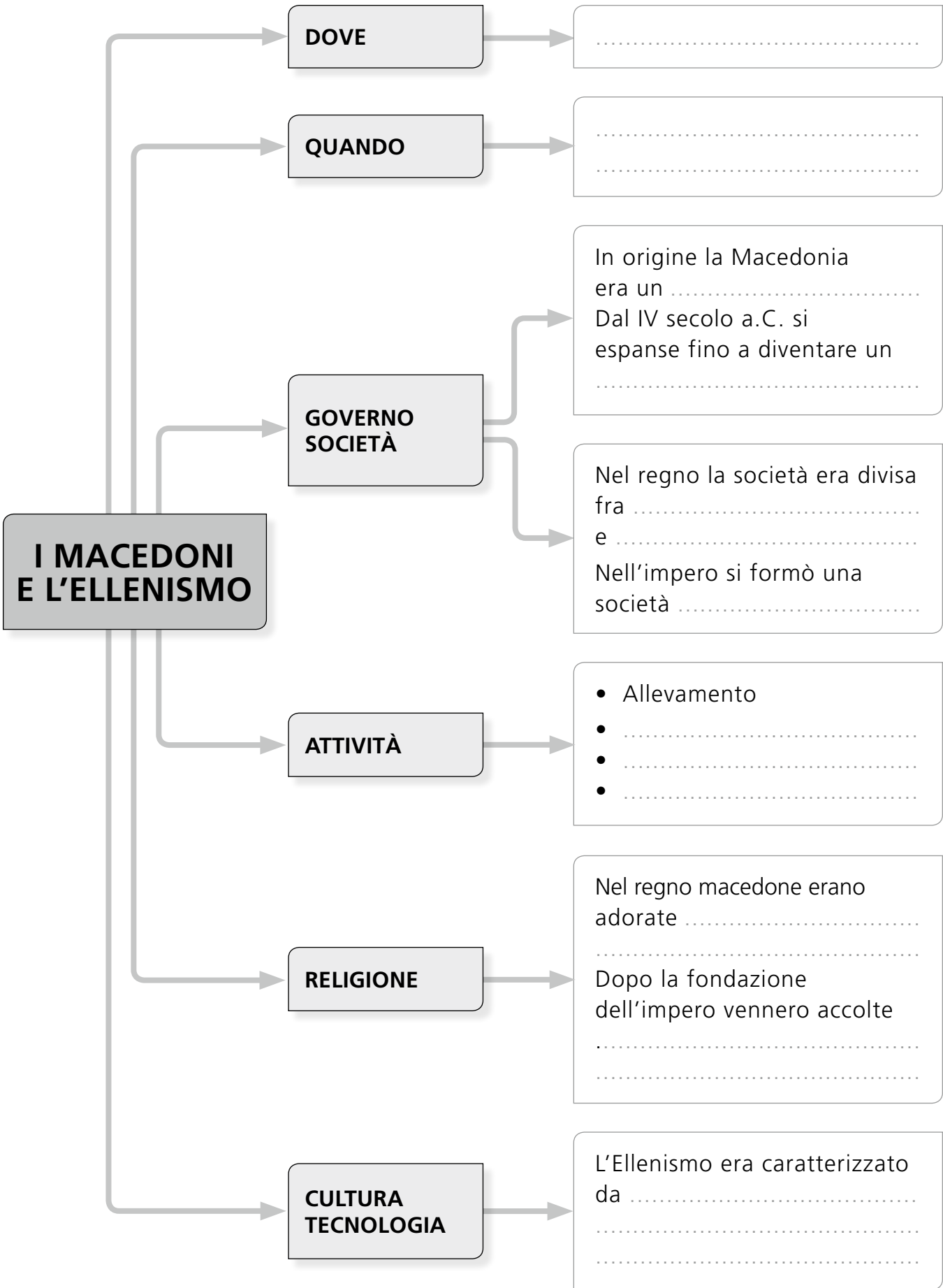
RELIGIONE

I Macedoni adoravano le stesse divinità dei Greci. Dopo la fondazione dell'impero **accolsero** anche tutte le **divinità** dei **popoli sottomessi**.

5

CULTURA E TECNOLOGIA

La cultura macedone, quella greca e quella dei popoli dell'impero, fondendosi, diedero vita a una grande civiltà, chiamata **Ellenismo**. Questa civiltà fu caratterizzata da una grande **libertà di circolazione di uomini e idee** che portò a uno straordinario **sviluppo scientifico, tecnologico e artistico**.



GLI ETRUSCHI

1 DOVE E QUANDO

A partire dall'**VIII secolo a.C.** nell'area compresa tra la **Toscana**, l'**Umbria** e il **Lazio settentrionale**, si sviluppò la civiltà etrusca. Gli Etruschi estesero la loro influenza a nord fino al Po e a sud fino alla Campania. Nel **III secolo a.C.** gli Etruschi furono sottomessi dai Romani.

2 GOVERNO E SOCIETÀ

Gli Etruschi vivevano in **città-stato indipendenti**. All'inizio le città erano governate da un **re-sacerdote**, poi ebbero **governi oligarchici**. La società era divisa in **classi sociali**: le più importanti erano quelle dei **proprietari di terre coltivabili e di miniere**. Molto temuti e rispettati erano i **sacerdoti**. C'erano poi **artigiani, contadini liberi e mercanti** e un gran numero di **schiavi**.



3 ATTIVITÀ

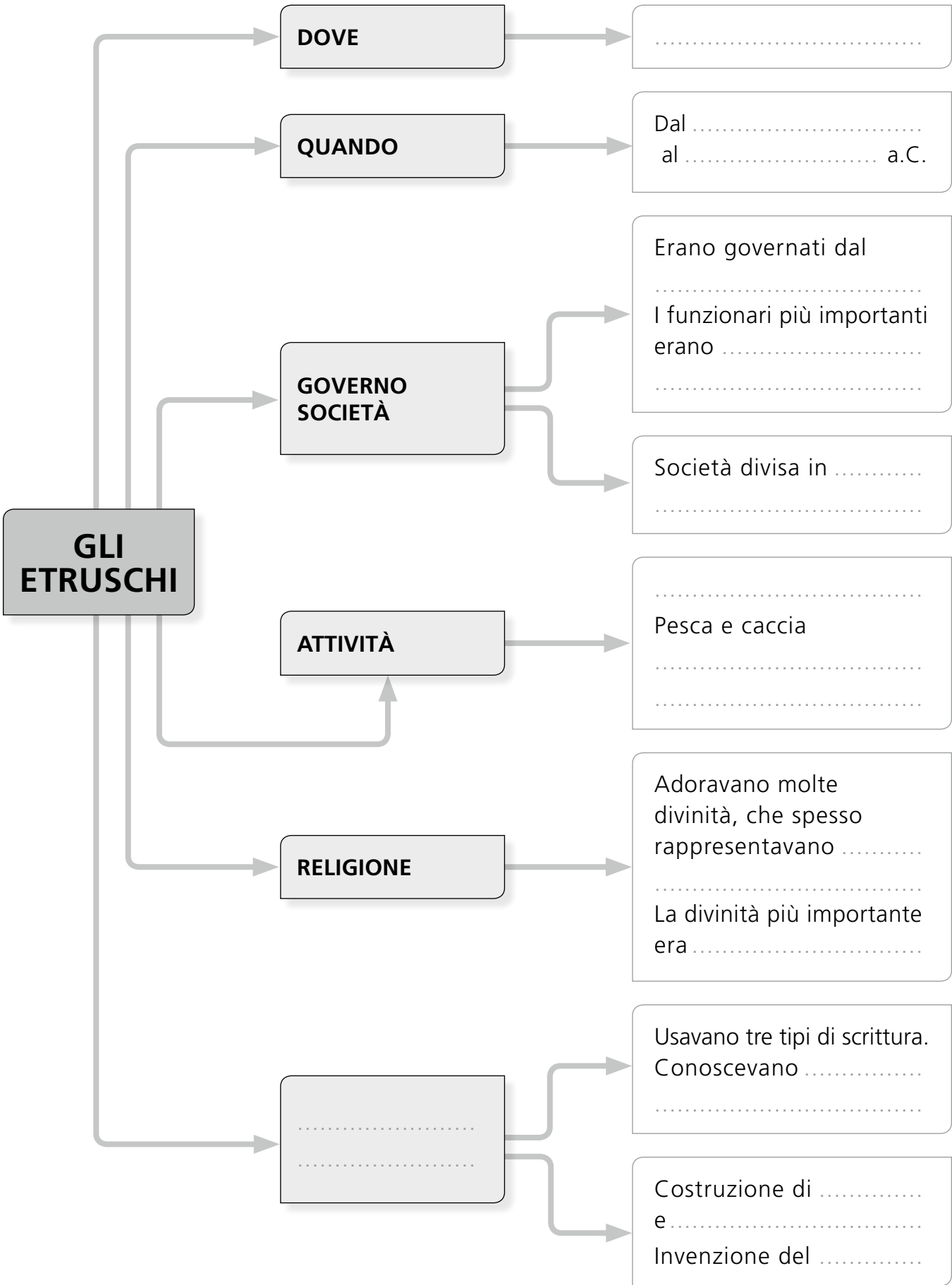
L'**agricoltura** e l'**allevamento** erano fonte di ricchezza. La risorsa più importante erano le **miniere** di ferro, piombo e rame. Gli Etruschi erano **artigiani** abilissimi e trasformavano le materie prime in oggetti di pregio che i **mercanti** esportavano in tutti i paesi del Mediterraneo.

4 RELIGIONE

Gli Etruschi erano **politeisti** e veneravano gli dèi con preghiere e sacrifici. Per cercare di **capire la volontà degli dèi** i sacerdoti praticavano la **divinazione**. Gli Etruschi credevano che ci fosse una vita dopo la morte e per questo dedicavano molta cura al **culto dei morti** e alla loro sepoltura.

5 CULTURA E TECNOLOGIA

Possediamo poche informazioni sulla cultura etrusca e le abbiamo ricavate soprattutto dalle necropoli che riproducono aspetti del loro modo di vivere. Usavano la **scrittura** e amavano la **musica** e l'**arte**. Erano abili costruttori e per primi introdussero l'uso dell'**arco** e della **volta**. Conoscevano la tecnica di lavorazione dei metalli e in particolare quella della **fusione del ferro**.



ROMA: DALLE ORIGINI AL III SEC. A.C.

1 DOVE E QUANDO

Secondo la tradizione **Roma fu fondata nel 753 a.C.** sulla riva sinistra del Tevere. Tra il V e il III secolo a.C. conquistò l'intera penisola italiana.



2 GOVERNO E SOCIETÀ

Dalla fondazione fino al **509 a.C.** Roma fu una **monarchia**, governata da **re** eletti dai rappresentanti delle famiglie più importanti.

Dopo il 509 a.C. diventò una **repubblica** e i poteri del re furono divisi tra diversi **magistrati**.

La società era divisa in **due classi sociali**: i **patrizi**, possessori delle terre coltivabili e i **plebei**, artigiani, liberi contadini e mercanti. I patrizi godevano dei diritti politici; i plebei no, ma erano tenuti a pagare le tasse e prestare servizio nell'esercito. Era molto diffusa la **schiavitù**.

Tra i patrizi le persone erano identificate in base alla **gens** e alla **familia** a cui appartenevano.

3 ATTIVITÀ

L'**agricoltura** e la **pastorizia** erano le fonti di ricchezza più importanti. Con il tempo si svilupparono anche l'**artigianato** e il **commercio**.

4 RELIGIONE

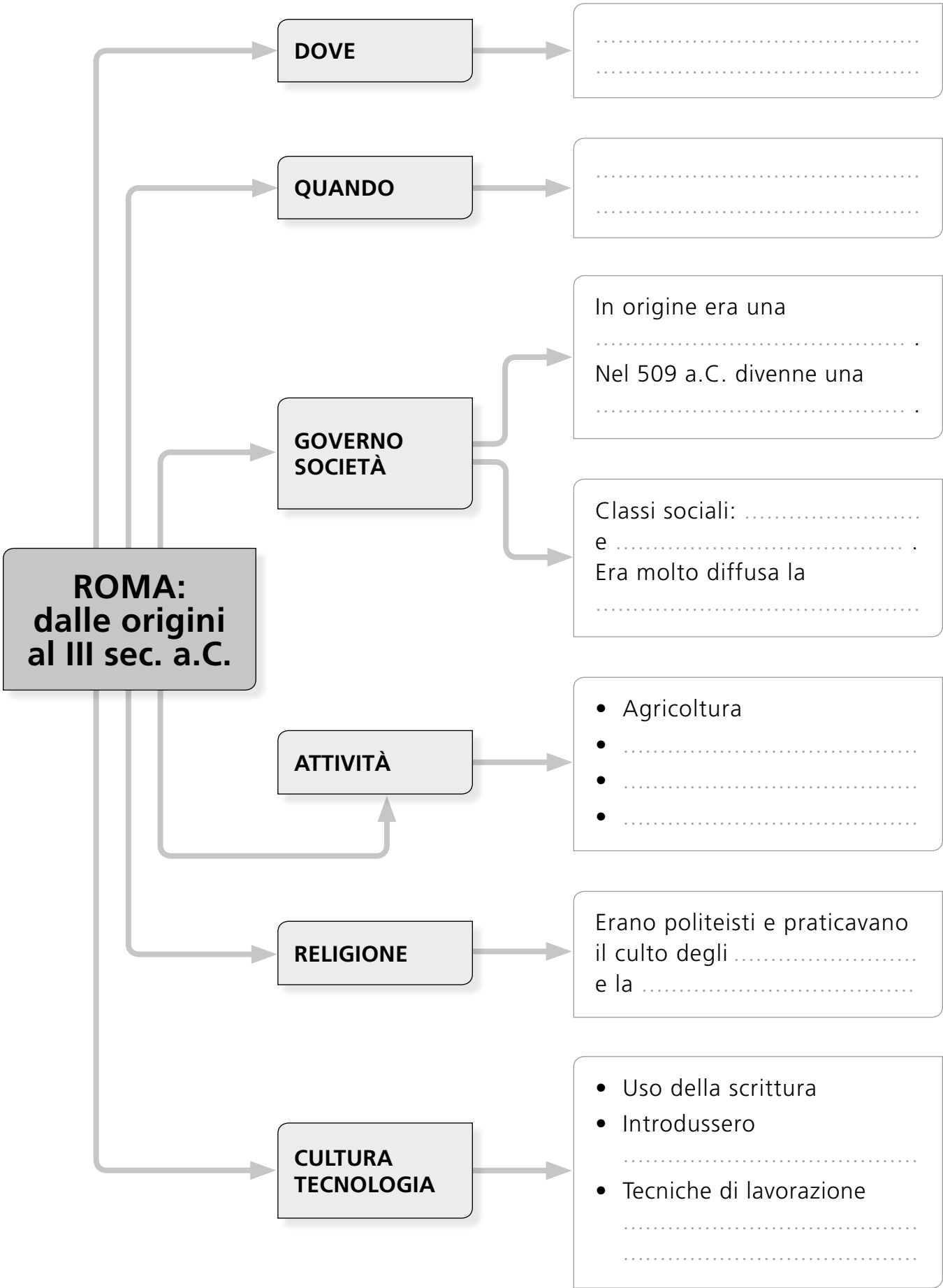
I Romani erano politeisti. In origine la religione era legata al **culto degli antenati** e delle divinità protettrici della famiglia. A contatto con Etruschi e Greci iniziarono a venerare altre divinità, come **Giove, Giunone e Minerva**. Come gli Etruschi praticavano la **divinazione** per conoscere il volere degli dèi prima di compiere scelte importanti.

5 CULTURA E TECNOLOGIA

Abbiamo poche conoscenze della cultura dei primi secoli della storia di Roma.

Sappiamo che usavano la **scrittura** e che introdussero **leggi scritte**.

Da Greci ed Etruschi impararono le tecniche per la **lavorazione dei metalli** e della **ceramica**.



ROMA CONQUISTA IL MEDITERRANEO

1

DOVE E QUANDO

Verso la **metà del III secolo a.C.** Roma diventò una potenza marittima e si scontrò con Cartagine per il controllo del Mediterraneo. Lo scontro coinvolse anche gli **Stati del Mediterraneo orientale**. Cartagine fu sconfitta e gli altri Stati conquistati. L'ultimo a cadere fu l'**Egitto nel 31 a.C.** Nello stesso periodo Roma conquistò anche altri territori che si affacciavano a nord sul Mediterraneo, come la **Gallia** e l'**Illiria** (penisola Balcanica).



2

GOVERNO E SOCIETÀ

Roma rimase una città-stato con un **governo repubblicano**. I territori conquistati divennero **province** governate da funzionari romani. Il **diritto di cittadinanza** fu concesso ai cittadini romani e a pochi altri abitanti della penisola italiana. Scomparve la divisione tra patrizi e plebei. Rimase, invece, la differenza di diritti tra chi aveva la cittadinanza romana e chi non l'aveva. In entrambi i gruppi c'erano **ricchi** (governatori di province, grandi proprietari terrieri e mercanti) e **poveri** (piccoli proprietari di terre, contadini, artigiani). I **comandanti dell'esercito** divennero sempre più potenti.

3

ATTIVITÀ

L'**agricoltura** restò l'attività fondamentale in tutti i territori, ma si ebbe uno sviluppo enorme del commercio e dell'**artigianato** per far fronte alle richieste di beni di lusso delle ricche famiglie di Roma e delle province.

4

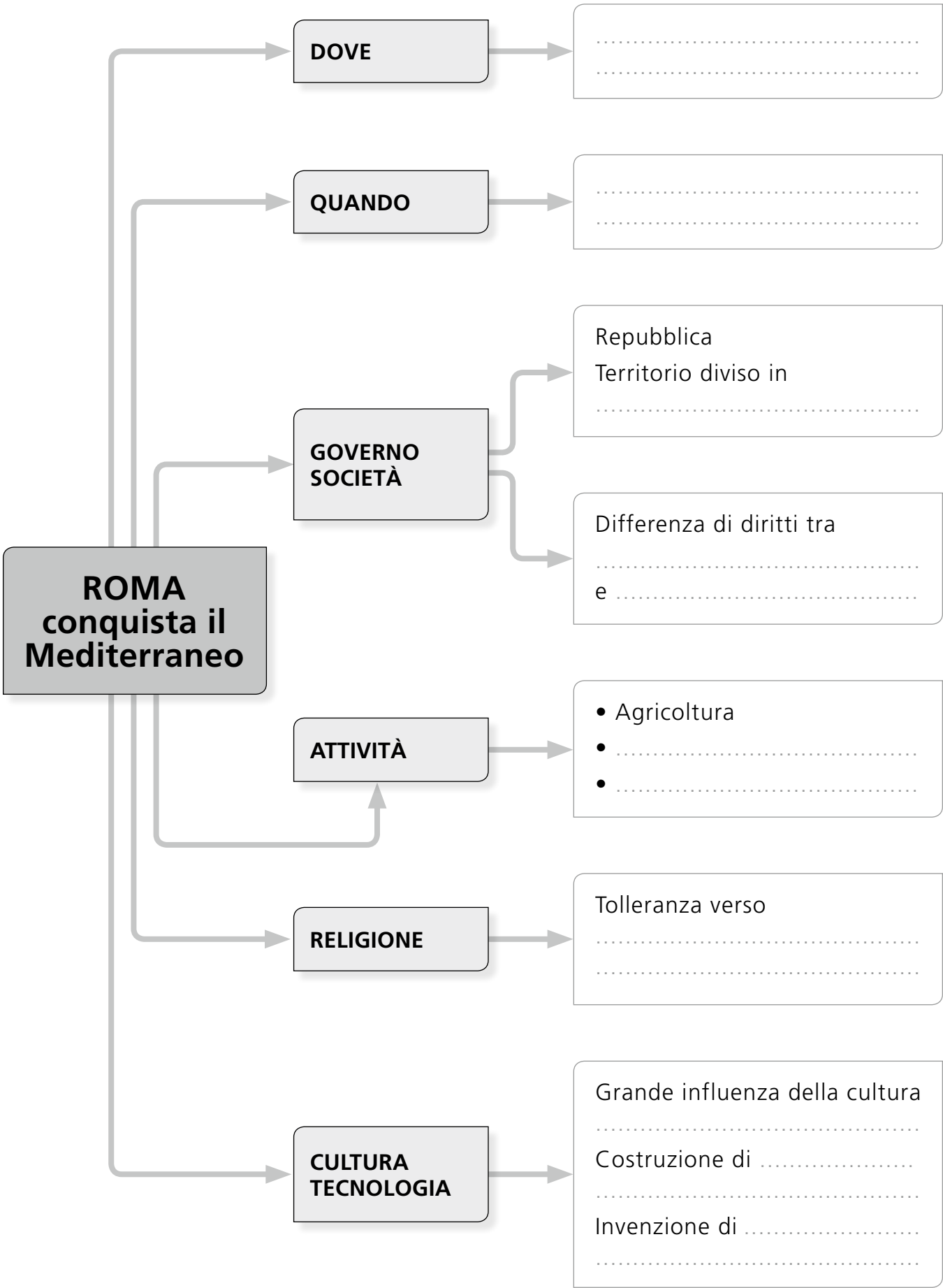
RELIGIONE

Roma accettò le **divinità dei popoli conquistati** a fianco dei propri dèi. I Romani, infatti, non imposero la loro religione alle popolazioni sottomesse, purché queste rispettassero le leggi romane.

5

CULTURA E TECNOLOGIA

La **cultura greco-ellenistica** giunse a Roma e trasformò il modo di vivere degli abitanti. Il lusso nel vestire, i cibi esotici, le **usanze** dei popoli delle province conquistarono i ricchi romani. Nello stesso periodo Roma perfezionò la tecnica di costruzione di **strade, ponti e acquedotti**. La tecnologia rivoluzionò anche il modo di combattere con l'invenzione di **potenti macchine da guerra**.



ROMA: L'IMPERO

1 DOVE E QUANDO

Alla fine del **I secolo a.C.** Roma dominava quasi tutta l'**Europa**, il **Vicino oriente** e le **regioni costiere dell'Africa**. L'impero rimase entro questi confini fino al **476 d.C.** quando la parte occidentale fu invasa da popoli di origine germanica.



2 GOVERNO E SOCIETÀ

Dopo il 31 a.C., alla fine delle guerre civili, il senato romano concesse a **Ottaviano Augusto** tutti i poteri e ne fece il **primo imperatore**.

Durante il III d.C., l'Impero attraversò una crisi profondissima che investì tutti gli aspetti della vita sociale.

La convivenza nell'impero di molti popoli diversi fece scomparire le antiche divisioni, tanto che nel III secolo d.C. la cittadinanza fu concessa a tutti gli abitanti dell'impero. L'unica distinzione era ormai tra uomini **liberi** e **schiavi**.

3 ATTIVITÀ

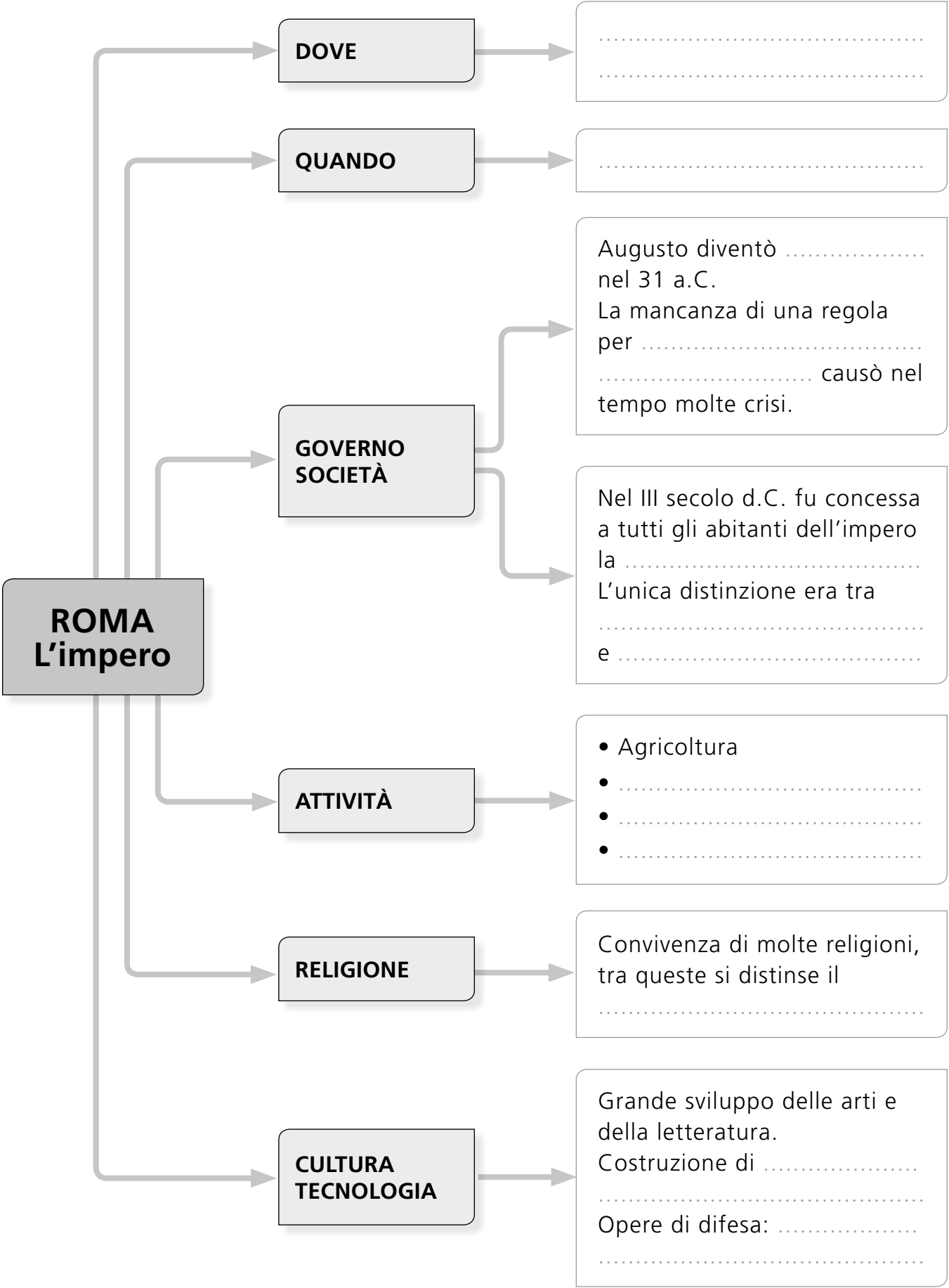
Con la fine delle guerre ci fu una grande ripresa in **agricoltura**; a fianco dell'**artigianato** nacquero **industrie** specializzate in diverse produzioni. La richiesta di beni di consumo fece crescere l'importanza dei **mercanti** che tenevano rapporti con l'Oriente e l'Africa.

4 RELIGIONE

A fianco della **religione tradizionale** nell'impero erano presenti molti culti. Tra questi si distinse il **cristianesimo** perché i suoi seguaci rifiutavano il modo di vivere romano. Per questo furono perseguitati, ma col tempo la loro religione diventò la religione ufficiale dell'impero.

5 CULTURA E TECNOLOGIA

Augusto, diventato imperatore, favorì la **ricostruzione di Roma** e delle città delle province. Si circondò di artisti, letterati e studiosi. **Teatri, terme e piazze monumentali (Fori)** sorsero in tutte le città dell'impero. Anche molti altri imperatori costruirono edifici e monumenti. Dopo il III secolo, per difendere l'impero dai barbari furono costruite **grandi fortificazioni** (Limes) in Britannia (Vallo di Adriano) e lungo il Reno e il Danubio le cui tracce sono ben visibili ancora oggi.

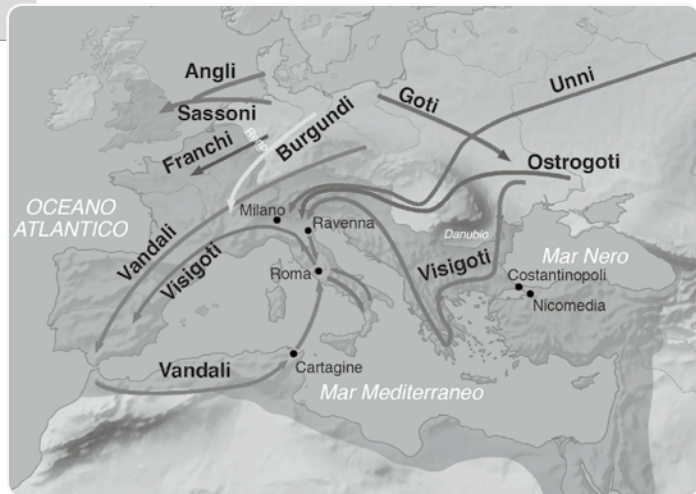


I BARBARI

1

DOVE E QUANDO

Per i Greci e i Romani, i barbari erano coloro che abitavano le selve e le steppe dell'**Europa oltre i confini dell'impero**, considerato il solo mondo civilizzato. Erano popoli di stirpe germanica e avevano nomi diversi a seconda della regione in cui vivevano. Dal **I al V secolo d.C.** i barbari divennero il pericolo più grande per la sicurezza dell'impero perché facevano spesso incursioni e razzie.



2

GOVERNO E SOCIETÀ

I barbari erano organizzati in **tribù**. In caso di guerra eleggevano un **capo militare** assistito da un consiglio di guerrieri. La società era in genere composta da tre gruppi:

- i **guerrieri** avevano il compito di difendere la comunità e di combattere per impadronirsi di nuove terre;
- **contadini, mercanti e artigiani** producevano i beni necessari alla comunità;
- gli **schiaivi**, prigionieri di guerra, svolgevano i lavori più faticosi.

3

ATTIVITÀ

I barbari praticavano l'**agricoltura** e lo sfruttamento delle foreste. Quando esaurivano le risorse di un territorio migravano verso zone più fertili e ricche. **Allevavano bovini, suini e cavalli**. Erano abili **artigiani** e scambiavano i loro prodotti con quelli dei popoli vicini con il sistema del **baratto**.

4

RELIGIONE

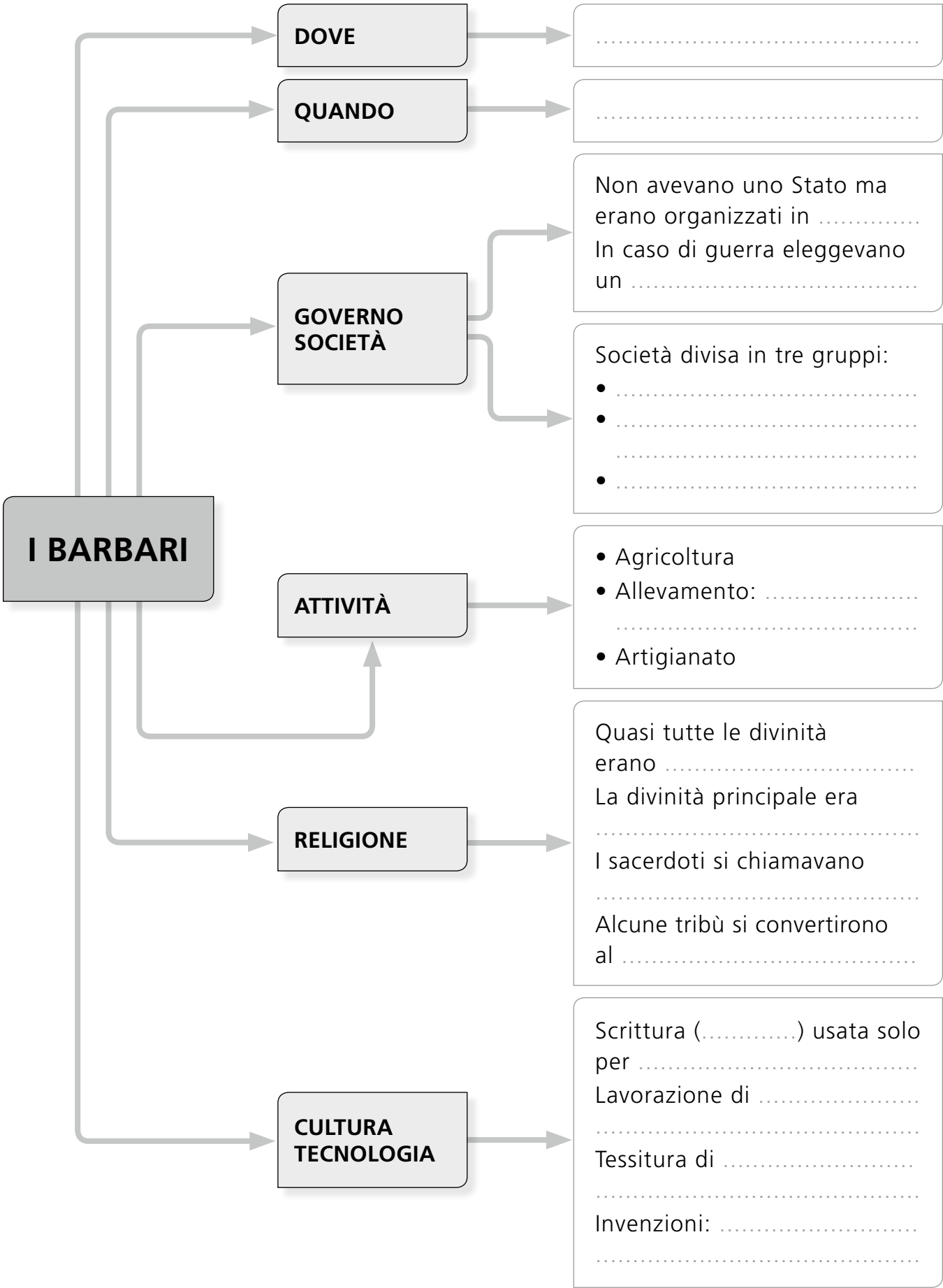
Quasi tutte le divinità adorate dai barbari erano elementi della natura: il sole, le stelle, il fuoco e gli alberi. Il dio più importante era **Wotan**, dio del tuono e della folgore, padre di tutti gli dèi.

I **druidi** erano i sacerdoti incaricati della celebrazione dei riti religiosi. Tra i barbari c'erano anche numerose **tribù convertite al cristianesimo**.

5

CULTURA E TECNOLOGIA

Esisteva una **scrittura (rune)** usata solo per i riti magico-religiosi, ma non era di uso comune tra le popolazioni. Per questo non abbiamo documenti scritti. Sappiamo che conoscevano perfettamente la tecnica di **lavorazione dei metalli**, modellavano la ceramica e **tessevano lana e lino**. Ai barbari dobbiamo invenzioni come la **sella** e le **staffe** per cavalcare, i **pantaloni** e le **botti** di legno.



IL SANTUARIO DI APOLLO A DELFI

Leggi attentamente il testo.

A Delfi, sulle pendici del monte Parnaso che si affaccia sul golfo di Corinto, è possibile vedere ancora oggi i resti di uno dei luoghi sacri più importanti per il mondo greco: il santuario panellenico dedicato ad Apollo.

A Delfi si erano incontrate le due aquile che Zeus aveva liberato dalle estremità della Terra, indicando che lì era il centro del mondo. In quel luogo era sorto un tempio dedicato a Gea, la Terra, madre di tutte le cose. Dentro il tempio il dio aveva posto l'*Omphalos*, una pietra conica, e ne aveva affidato la custodia a un drago.

Apollo, figlio di Zeus, in cerca di un luogo dove costruire la sua dimora terrena ed esercitare l'arte della profezia, giunse a Delfi, sconfisse il drago e s'impadronì del tempio.

Da una cella sotterranea del santuario, il dio rispondeva alle domande degli uomini per mezzo di un oracolo, la Pizia, una sacerdotessa che profetizzava in stato di trance, seduta sul sacro tripode.

Sulla facciata del tempio, il devoto che si recava a consultare l'oracolo leggeva la scritta "Conosci te stesso", che lo invitava a riflettere su se stesso e sui propri desideri prima di rivolgersi al dio. Dopo i riti di purificazione e i sacrifici rituali, il devoto era ammesso alla presenza della Pizia che dava il suo responso con parole incomprensibili. Il sacerdote che la assisteva raccoglieva le sue parole e trascriveva la profezia. Anche il suo scritto poteva essere interpretato in modi diversi; perciò, se gli avvenimenti non corrispondevano alla profezia, la colpa era degli uomini che non l'avevano interpretata correttamente.

Non c'era città in Grecia che non consultasse l'oracolo di Delfi prima di intraprendere azioni importanti. Tutte offrivano come ringraziamento ricchi doni che venivano depositati dentro tempietti costruiti ai lati della via che portava al santuario.

Per ogni domanda indica con una X la risposta esatta.

• **Dove si trova il santuario di Delfi?**

- In pianura.
- A mezza montagna.
- Sulla riva del mare.

• **A quale divinità era consacrato in origine il santuario di Delfi?**

- A Zeus.
- Ad Apollo.
- A Gea.

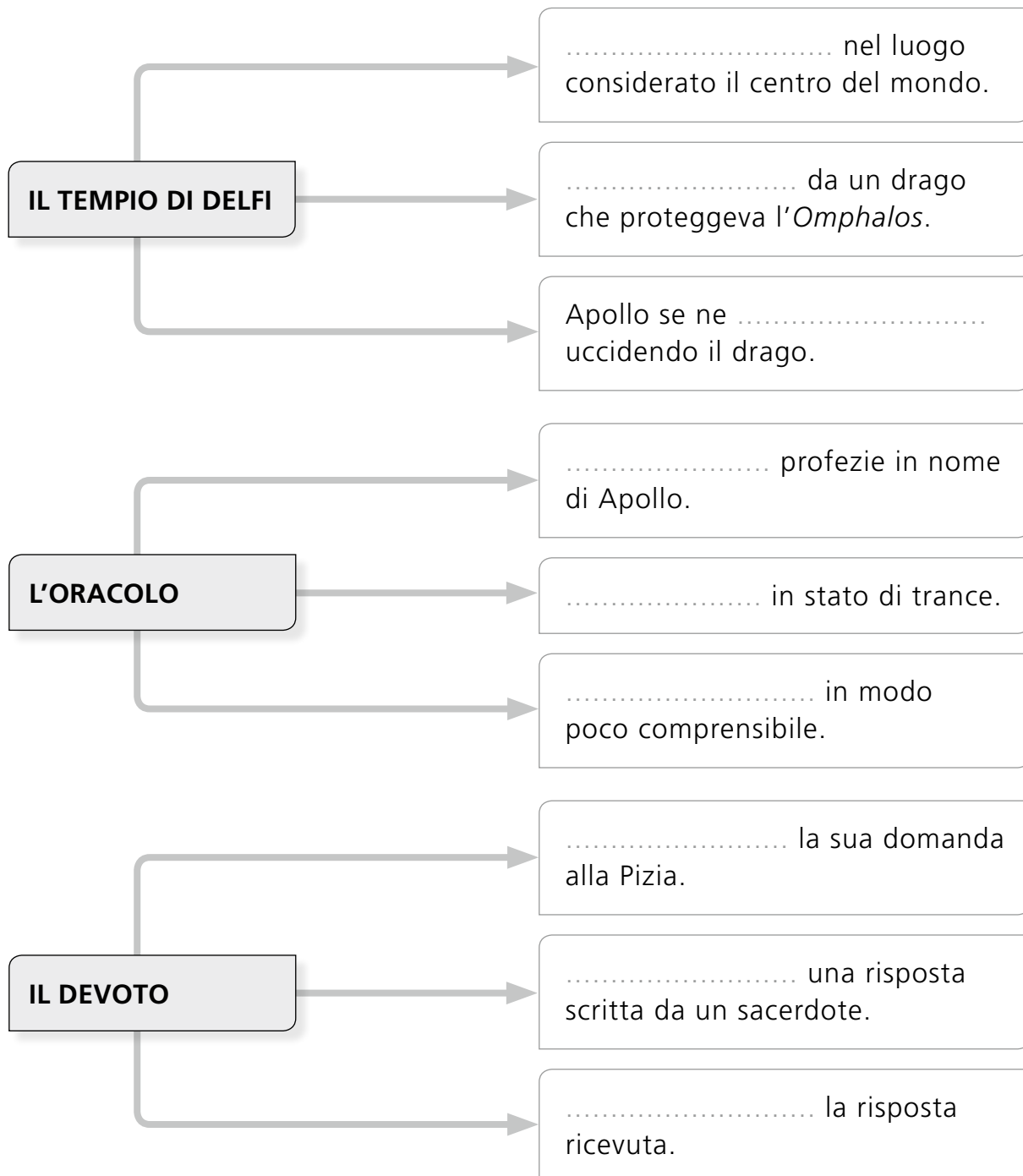
• **In che modo Apollo si era impadronito del tempio?**

- Sconfiggendo Zeus.
- Inviando due aquile.
- Uccidendo il drago che custodiva l'*Omphalos*.

• **In che modo il dio parlava agli uomini?**

- Direttamente.
- Attraverso una visione.
- Attraverso una sacerdotessa.

Completa gli schemi inserendo il verbo adeguato.



LE COLONIE ROMANE

Leggi attentamente il testo.

I Romani fondavano colonie nei territori appena conquistati per rafforzare la propria presenza e trasmettere alle popolazioni locali la propria cultura. C'erano due tipi di colonie: quelle militari e quelle di popolamento.

Le **colonie militari** erano formate solo da cittadini romani. Erano accampamenti o fortezze costruite sui confini con lo scopo di sorvegliarli. In genere erano poco popolate (circa 300 famiglie) e gli abitanti non erano tenuti a prestare servizio nelle legioni. I coloni erano cittadini romani che godevano di tutti i diritti. La città era considerata parte integrante dello Stato romano e i magistrati erano scelti direttamente da Roma.

Le **colonie di popolamento** servivano a inserire gruppi di coloni romani in territori poco popolati o in luoghi dove la popolazione si era opposta alla conquista romana. Le persone da inviare nella colonia erano scelte tra coloro che erano in condizioni economiche difficili, soprattutto contadini che avevano perso le loro terre o soldati in congedo. Il numero di persone coinvolto nella fondazione della colonia era consistente e poteva contare fino a 6000 famiglie. Le terre coltivabili, divise in appezzamenti regolari, venivano assegnate sia ai Romani sia alla parte di popolazione locale che non era stata resa schiava. Le colonie erano città indipendenti legate a Roma da patti di alleanza.

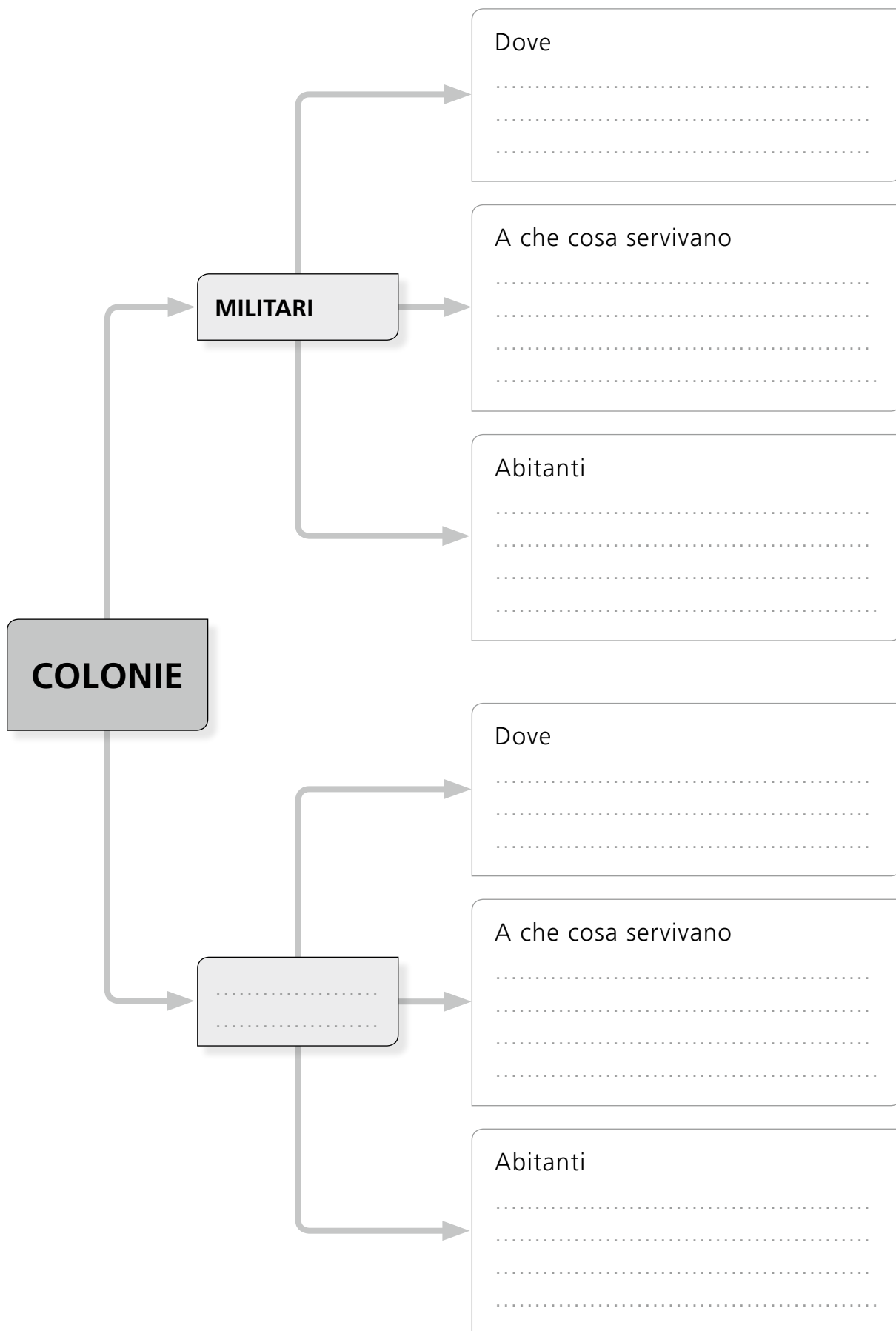
La divisione delle terre era chiamata *centuriazione* e richiedeva un lavoro molto impegnativo da parte dei magistrati (*agrimensores*, i misuratori dei campi) che dovevano tracciare le strade necessarie, costruire i canali di bonifica o irrigazione, delimitare con precisione con cippi di pietra i singoli appezzamenti prima che i coloni vi si trasferissero.

La fondazione delle colonie insieme all'estendersi della rete stradale consolare fu il principale strumento di organizzazione dei territori e di romanizzazione delle popolazioni locali durante tutto il periodo della Repubblica.

Evidenzia nel testo con colori diversi le informazioni relative a:

- Tipologia delle colonie
- Luogo d'insediamento delle colonie
- Funzione delle colonie
- Abitanti (numero, provenienza, condizioni)

Completa la mappa.



STORIA DELLE MONETE ROMANE

Leggi attentamente il testo e individua i tre periodi storici di cui si parla.

Fino al III secolo a.C., i Romani praticarono il baratto. Il bestiame (*pecus*), usato negli scambi privati, non era ammesso come mezzo di pagamento di tasse e multe. Per i pagamenti verso lo Stato venivano usati lingotti di bronzo, il cui valore era determinato dal peso del metallo contenuto. Ben presto l'uso dei lingotti diventò un mezzo di pagamento abbastanza comune.

I lingotti, però, erano poco maneggevoli e furono sostituiti da pezzi di bronzo fuso del peso di circa 300 grammi, segnati con un marchio che ne garantiva il valore. Furono la prima moneta in uso a Roma chiamata **asse**. Una pecora valeva dieci assi, un bue ne valeva cento.

Nel III secolo a.C., quando Roma diventò una grande potenza e gli scambi commerciali crebbero enormemente, si dovette creare una moneta con un valore maggiore di quelle in uso. I Romani coniarono la prima moneta d'argento, il **denario**, che ben presto diventò la moneta fondamentale negli scambi di una certa importanza. L'asse rimase in uso solo per gli acquisti di poco conto.

Con la nascita dell'impero, per volere di Augusto, fu fatta una riforma del sistema monetario per adattarlo alle nuove esigenze del commercio.

Dal I secolo a.C. furono coniate due tipi di monete: monete di valore alto, d'oro o d'argento, come il **denario aureo** e il **denario argenteo**, destinate al pagamento di grandi quantità di merci o all'acquisto di case e terre; monete di poco valore in ottone o rame, come il **sesterzio** e l'**asse**, usate per le spese quotidiane.

L'emissione di monete in oro e argento era riservata all'imperatore; quella delle monete minori al senato. Le monete imperiali portavano sempre su un lato il ritratto dell'imperatore e una scritta con il suo nome; quelle senatorie portavano la sigla SC.

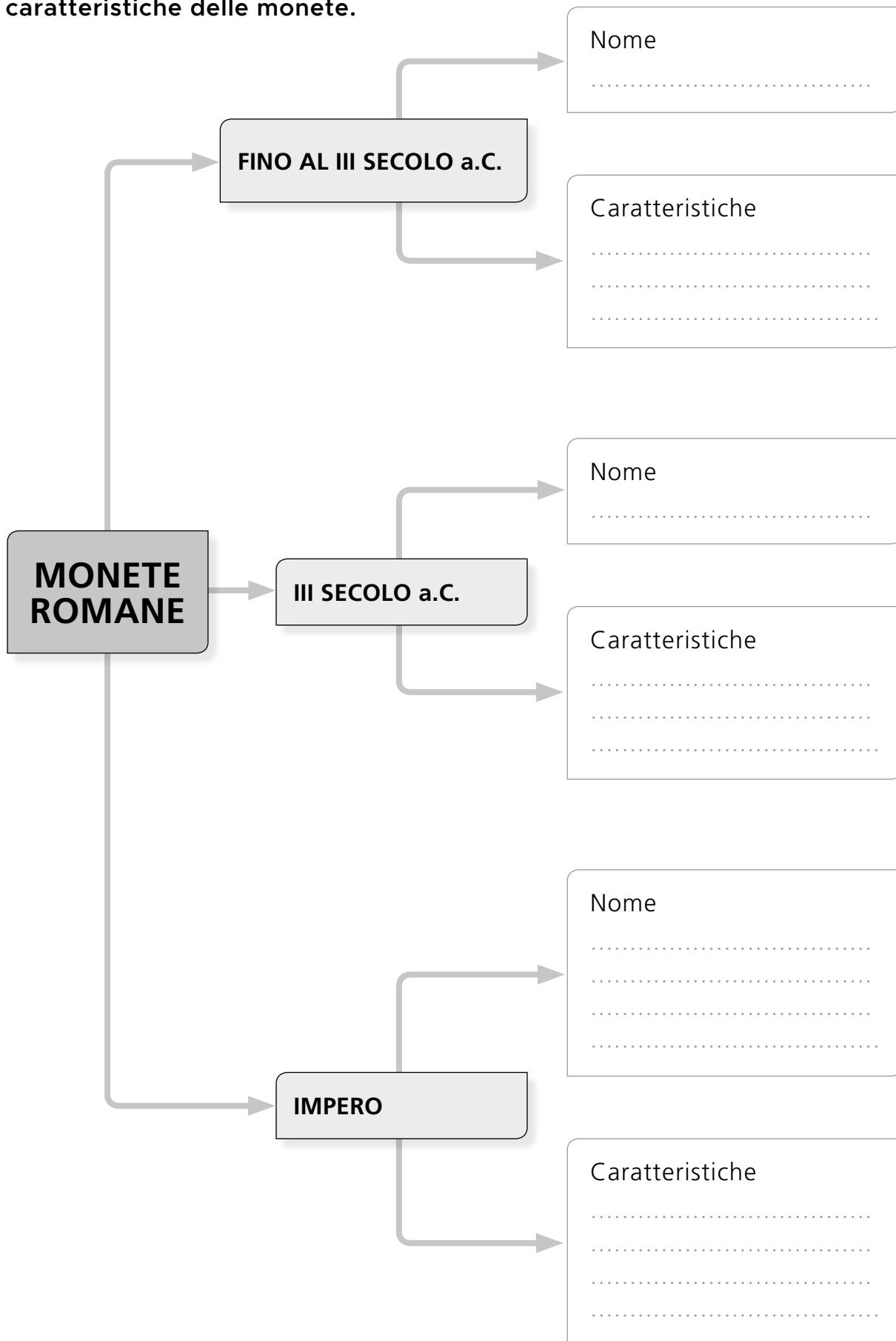
I nomi dei soldi

Moneta viene dal luogo in cui sorse la prima zecca a Roma, di fianco al tempio di Giunone Moneta.

Denaro viene dalla parola latina *denario*, la moneta d'argento diffusa in tutto il Mediterraneo.

Soldi deriva dalla parola latina *solidus*, la moneta aurea introdotta da Costantino.

Completa la mappa indicando, per ciascun periodo, il nome e le caratteristiche delle monete.



LA CIVILTÀ GRECA

1 Osserva la carta e rispondi alle domande.

- La civiltà greca si è sviluppata solo nella penisola Greca?

.....

- In quali parti del Mediterraneo si è diffusa?

.....

- Come si chiamavano i territori abitati da Greci nell'Italia meridionale?

.....

- In quale parti del Mediterraneo la civiltà greca si è diffusa più tardi?

.....



2 Completa la linea del tempo. Colora in rosso il secolo in cui comparvero le prime poleis e in blu quello in cui si svolsero le guerre persiane.



3 Indica per ciascuna affermazione se si riferisce a Sparta (S), ad Atene (A) o a entrambe (E).

- Aveva un governo oligarchico. **SAE**
- Aveva classi sociali chiuse. **SAE**
- Era un modello di polis democratica. **SAE**
- Cittadini e stranieri avevano diritti diversi. **SAE**
- Solo i cittadini maschi adulti partecipavano alle assemblee. **SAE**
- Le donne non erano considerate cittadini. **SAE**

4 Indica con una X il completamento corretto.

- La polis greca era:
 - una città-stato
 - una città che faceva parte di uno stato.

Obiettivi

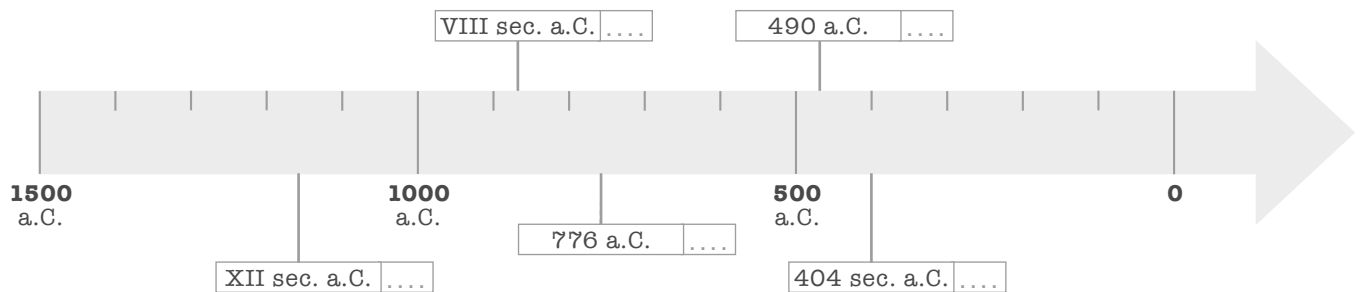
- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura.
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.
- ▶ Conoscere aspetti caratterizzanti delle diverse civiltà.

LA CIVILTÀ GRECA

1 Completa il testo.

Nella penisola greca già nel II a.C. vivevano popolazioni che parlavano greco. A questi, verso il XII secolo a.C., si aggiunsero i che provocarono la fine della civiltà e la fuga delle popolazioni costiere verso le isole del Mar e verso la costa dell'attuale Turchia. Con la distruzione delle città si perse l'uso della Anche i commerci con i popoli del Mediterraneo si fermarono. La popolazione sopravvissuta all'invasione si dispersero nei e si dedicò all'agricoltura e alla

2 Completa la linea del tempo inserendo a fianco di ogni data il numero dell'avvenimento corrispondente.



- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1 Anno della prima Olimpiade. | 4 Inizio delle guerre persiane. |
| 2 Fine della guerra del Peloponneso. | 5 Invasione dei Dori. |
| 3 Rinascita delle città in Grecia. | |

3 Completa le frasi collegando le due parti che le compongono.

La polis greca era circondata	i campi e le case dei contadini.
La polis era divisa in due parti:	da una cinta di mura difensive.
Fuori dalle mura si trovavano	sede del mercato e luogo delle Assemblee.
Nella città bassa si trovava l'agorà,	la città bassa e l'acropoli.
Ogni città aveva uno stadio e	erano in genere sull'acropoli.
I templi dedicati agli dèi	da una strada monumentale.
La città era collegata all'acropoli	palestre aperte a tutti i cittadini.

Obiettivi

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura.
- Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.
- Conoscere aspetti caratterizzanti delle diverse civiltà.

LA CIVILTÀ GRECA

- 4 Osserva la carta e completa la legenda colorando in modo adeguato i rispettivi quadratini. Poi scrivi la data della prima colonizzazione e quella della seconda.



- Prima colonizzazione:
- Seconda colonizzazione:

- 5 Per ogni informazione segna con una X se si riferisce ad Atene (A), a Sparta (S) o a entrambe (E).

- Solo una piccola parte degli abitanti aveva la cittadinanza. SAE
- Gli stranieri che risiedevano in città erano chiamati meteci. SAE
- I perieci erano mercanti e artigiani liberi. SAE
- Tutti i cittadini maschi avevano diritto di voto nelle assemblee. SAE
- Gli schiavi erano di proprietà dello Stato. SAE
- La città aveva due re e due diverse assemblee. SAE
- I ragazzi restavano in famiglia e frequentavano le scuole cittadine. SAE
- I matrimoni erano combinati dalle famiglie. SAE
- Le donne non potevano uscire di casa da sole. SAE
- Le ragazze praticavano sport e venivano istruite. SAE

- 6 Osserva la fotografia e completa il testo.



Il tempio greco era costruito sopra una rettangolare circondata da una fila di

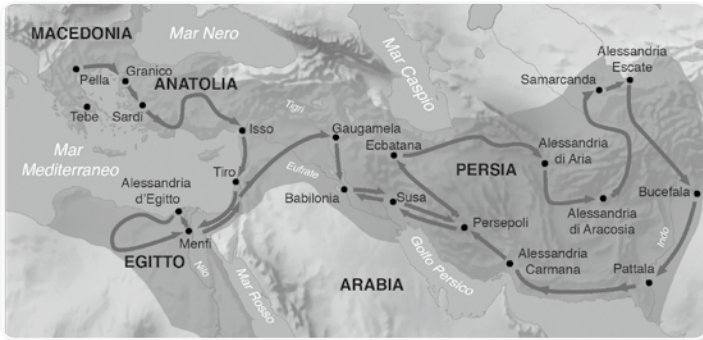
All'interno del colonnato c'era la con la statua del dio. Le travi che reggevano la copertura e il triangolare erano ornati con dipinte a vivaci colori. L'altare per i sacrifici era posto all'esterno al tempio.

- 7 Completa le frasi cancellando l'alternativa sbagliata.

- I Greci credevano che gli dèi fossero **mortali / immortali**.
- Il dio più importante era **Apollo / Zeus**.
- I santuari erano luoghi sacri comuni **a tutti i Greci / ad alcune città greche**.
- Nei santuari risiedevano **gli oracoli / i profeti**.
- I giochi che si tenevano in alcuni santuari erano occasione di **pace / guerra**.

I MACEDONI E L'ELLENISMO

1 Osserva la carta e completa il testo.



L'impero di Alessandro Magno si estendeva dal Mar Mediterraneo all'Oceano Indiano.

Le terre conquistate si affacciavano anche sul Mar, sul Mar e sul Golfo

Comprendeva i territori dove si erano sviluppate antiche civiltà come la, la valle dell'..... e del Gange, la valle del

Alessandro conquistò questi territori dopo aver sconfitto Dario III, re dei

2 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Filippo II era re della Macedonia, uno Stato a nord della Grecia. V F
- Alessandro, figlio di Filippo II, ereditò un regno pacifico e senza problemi. V F
- Le *poleis* greche si ribellarono contro Alessandro guidate da Tebe. V F
- Alessandro temeva la presenza dei Persiani ai confini del suo Stato. V F
- Per difendersi si alleò con le colonie greche sulle coste dell'Anatolia. V F
- Alessandro in pochi anni conquistò un territorio immenso. V F
- Alessandro riuscì a organizzare il suo impero prima di morire. V F

3 Per ogni frase indica con una X il completamento corretto.

- Alla morte di Alessandro il suo impero
 - rimase unito sotto la guida dei suoi successori.
 - fu diviso in tanti regni affidati ai generali del suo esercito.
- Nei regni ellenistici
 - tutti i popoli avevano la stessa importanza.
 - i Greci erano considerati superiori agli altri.
- L'uso della lingua greca come lingua comune
 - impose a tutti la cultura greca.
 - favorì la fusione dei popoli e diede origine a una nuova civiltà.

Obiettivi

- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura.
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.
- ▶ Conoscere aspetti caratterizzanti delle diverse civiltà.

I MACEDONI E L'ELLENISMO

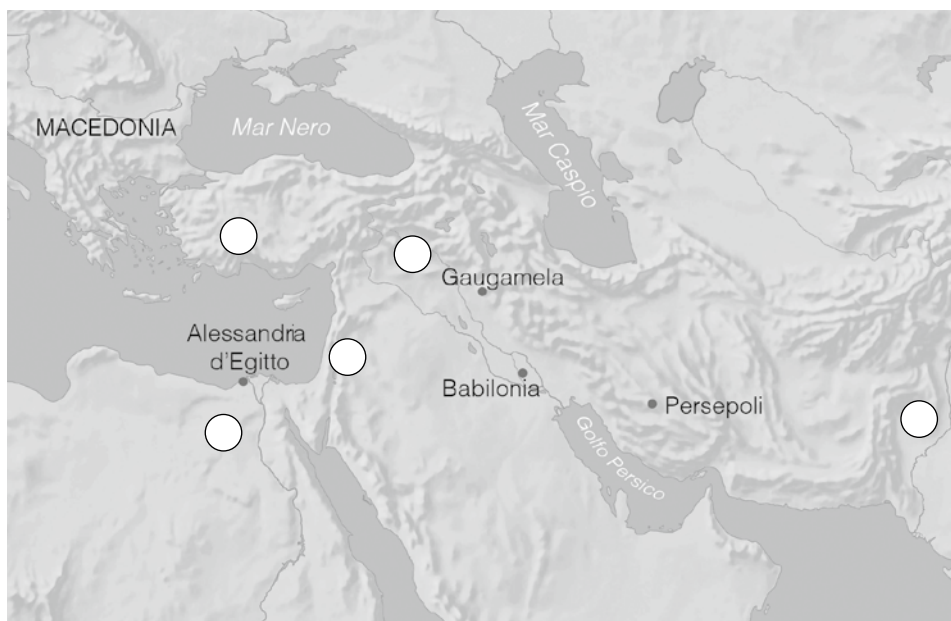
1 In ogni affermazione cancella l'alternativa sbagliata.

- La Macedonia è una regione a **nord / sud** della Grecia.
- I Macedoni si dedicavano all'**agricoltura / allevamento**.
- Una risorsa molto importante era lo sfruttamento **delle miniere / dei boschi**.
- I Macedoni conoscevano **bene / poco** le poleis greche.
- Il re Filippo II riorganizzò l'esercito introducendo la **testuggine / falange**.
- La polis che più di tutte si era opposta a Filippo era stata **Atene / Sparta**.
- Filippo II sconfisse le poleis greche a **Cheronea / Mantinea**.

2 Rispondi Sì o No a ogni domanda.

- Tutte le città greche accettarono Filippo II come alleato? Sì No
- Filippo II morì per una ferita ricevuta in combattimento? Sì No
- Quando morì Filippo, il suo successore Alessandro era ancora un ragazzo? Sì No
- Alessandro fu accettato senza problemi dai nobili macedoni? Sì No
- Il nemico più temuto da Alessandro erano le città greche? Sì No
- Le città greche accettarono pacificamente il potere di Alessandro? Sì No
- Alessandro aveva intenzione di riprendere la guerra contro i Persiani? Sì No

3 Completa la carta. Inserisci nei cartellini i numeri corrispondenti ai nomi elencati.



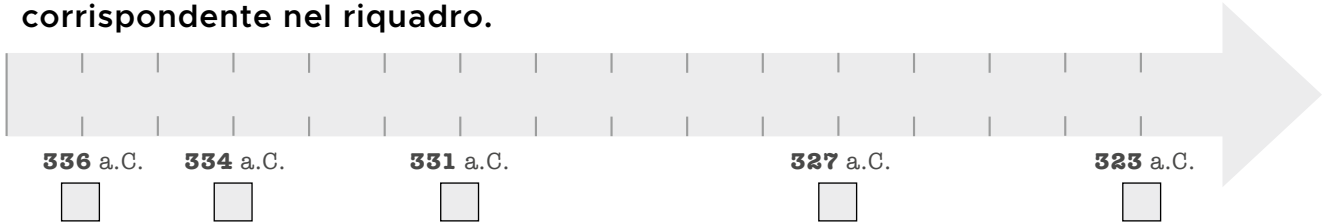
- 1 Anatolia
- 2 Fenicia
- 3 Egitto
- 4 Mesopotamia
- 5 Indo

I MACEDONI E L'ELLENISMO

4 Per ogni frase indica con una X il completamento corretto.

- Le poleis greche all'inizio del V secolo
 - avevano allontanato la minaccia dell'invasione persiana.
 - avevano cacciato i Persiani dall'Anatolia.
- Alessandro, diventato re dei Macedoni,
 - capì che i Persiani erano ancora una minaccia per la Grecia.
 - si preoccupò solo di rafforzare e ampliare il suo regno.
- Durante la prima fase della guerra contro i Persiani, Alessandro
 - fu ostacolato dalle popolazioni della costa mediterranea.
 - arrivò fino in Egitto senza incontrare difficoltà.

5 Inserisci sulla linea del tempo gli avvenimenti indicati. Scrivendo il numero corrispondente nel riquadro.



- 1 Morte di Alessandro Magno.
- 2 Morte di Filippo II.
- 3 Alessandro sconfigge Dario III a Gaugamela.
- 4 Alessandro arriva alla valle dell'Indo.
- 5 Inizio della spedizione di Alessandro contro i Persiani.

6 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Nell'impero conquistato da Alessandro vivevano molti popoli. V F
- Alessandro impose loro la lingua e la cultura greca. V F
- Alessandro voleva fondere tutti in un unico popolo. V F
- Vietò i matrimoni tra Macedoni e donne persiane. V F
- Alla morte di Alessandro ci fu un periodo di lotte per la successione. V F
- Alla fine l'impero fu diviso in quattro regni detti "ellenistici". V F

7 Completa il testo.

Nei regni i Greci avevano gli incarichi più importanti sia nell'..... che nell'amministrazione. Il diventò la lingua comune, anche se i diversi popoli continuavano a conservare la loro. Dall'incontro tra le culture dei popoli con quella greca si sviluppò la nuova ellenistica.

L'ITALIA PRE-ROMANA

1 In ogni affermazione cancella l'alternativa sbagliata.

- Gli antichi abitanti dell'Italia avevano culture **diverse / uguali**.
- Gli indoeuropei si stabilirono in Italia **prima del / durante il** II millennio a.C.
- Nell'Italia meridionale furono fondate colonie **greche / etrusche**.
- La civiltà etrusca si sviluppò nel **II millennio a.C. / I millennio a.C.**

2 Osserva la carta e completa il testo.



A partire dall'VIII secolo a.C. gli Etruschi vissero in Italia, nell'area compresa tra e

Fondarono numerose che non si unirono mai in uno

Gli Etruschi si espansero a nord fino al e a sud fino alla
La loro ricchezza proveniva dall'..... e dallo sfruttamento delle presenti nella regione, in particolare quelle di dell'Isola d'.....

3 Completa le frasi collegando le due parti che le compongono.

Gli Etruschi bonificarono le pianure

nella lavorazione di metalli e ceramica.

Sulle colline toscane introdussero

dai boschi dell'Appennino toscano.

Ricavano abbondante legname

per coltivare cereali e legumi.

Gli artigiani erano molto abili

la coltivazione della vite e dell'ulivo.

4 Indica con una X le affermazioni corrette riferite alla religione degli Etruschi.

Gli Etruschi:

- adoravano molte divinità.
- adoravano gli dèi solo nelle proprie case.
- pensavano di poter capire i messaggi degli dèi.
- credevano in una vita oltre la morte.
- seppellivano i loro morti in grandi tombe.

Obiettivi

- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura.
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.
- ▶ Conoscere aspetti caratterizzanti delle diverse civiltà.

L'ITALIA PRE-ROMANA

1 Per ogni frase indica con una X il completamento corretto.

- L'Italia nell'antichità veniva indicata con nomi diversi
 - perché da nord a sud aveva caratteristiche diverse.
 - perché era abitata da tanti popoli diversi tra loro.
- L'origine e la provenienza dei diversi popoli
 - sono sempre spiegabili con dati storici.
 - sono spesso narrate solo da leggende.
- Le civiltà più antiche della penisola italiana
 - vengono indicate con il nome del popolo più importante.
 - vengono indicate con il nome del territorio o delle abitazioni tipiche.
- I nomi dei primi popoli di cui abbiamo tracce sicure
 - compaiono solo nel I millennio a.C.
 - compaiono dalla metà del II millennio a.C.

2 Rispondi Sì o No a ogni domanda.

- Le popolazioni italiche praticavano solo agricoltura e caccia? Sì No
- Tutti i popoli producevano ceramiche e lavoravano i metalli? Sì No
- I popoli arrivati nel II millennio a.C. conoscevano la scrittura? Sì No
- La civiltà villanoviana era molto diffusa nell'Italia centrale? Sì No
- I Villanoviani erano grandi costruttori di città? Sì No
- I Villanoviani usavano forme di scrittura? Sì No

3 Completa le frasi collegando le due parti che le compongono.

Dall'VIII secolo a.C. gli Etruschi	città-stato indipendenti.
Costruirono le prime città	legate all'attività svolta.
Le città etrusche erano	si stabilirono tra Toscana, Umbria e Lazio.
Le città in origine erano governate	da un governo oligarchico.
Nel VI secolo a.C. la monarchia fu sostituita	da un re-sacerdote detto lucumone.
La società etrusca era divisa in classi	sulle colline, presso i fiumi o le strade più importanti.

Obiettivi

- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura.
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.
- ▶ Conoscere aspetti caratterizzanti delle diverse civiltà.

L'ITALIA PRE-ROMANA

4 Tra i metalli lavorati dagli Etruschi evidenzia quelli che venivano importati da fuori.

argento

ferro

oro

piombo

rame

5 Rispondi alle domande.

• Quali tipi di coltivazione furono introdotte dagli Etruschi in Toscana?

.....

• Da chi e dove gli Etruschi avevano appreso le nuove coltivazioni?

.....

• Da dove veniva il legname usato per costruire le navi?

.....

• Con quali popoli erano in concorrenza i mercanti etruschi?

.....

• Come si chiama la ceramica nera prodotta dagli Etruschi?

.....

6 Osserva le immagini e scrivi per ciascuna una didascalia.



.....

.....

7 Scrivi il nome del sacerdote accanto all'attività che svolgeva.

Interpretava il volere degli dèi osservando le viscere degli animali sacrificati.

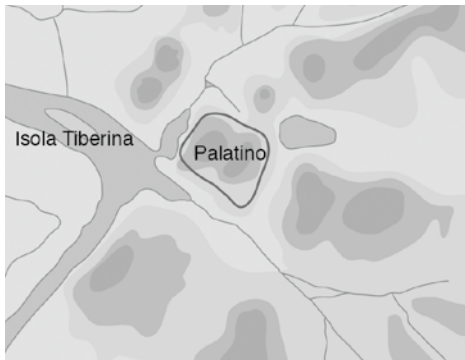
.....

Interpretava il volere degli dèi osservando i fenomeni celesti e il volo degli uccelli.

.....

ROMA: DALLE ORIGINI ALLA REPUBBLICA

1 Osserva la carta e completa il testo.



Roma fu fondata nell'VIII secolo a.C. in una zona di sulla riva sinistra del

Il luogo era favorevole perchè l'isola offriva la possibilità di attraversare il fiume facilmente. Il guado era utilizzato dai che si spostavano dalle città verso la Campania. Il primo villaggio fu costruito sul colle

2 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Per circa due secoli Roma fu governata da re. V F
- La monarchia ebbe fine per l'invasione degli Etruschi. V F
- Nella Repubblica il potere fu distribuito tra diversi magistrati. V F
- Solo i ricchi proprietari di terre potevano diventare magistrati. V F
- Il potere legislativo era affidato al senato. V F
- Il potere esecutivo era diviso tra consoli e censori. V F
- Nessuno poteva avere un potere assoluto come quello dei re. V F
- La società romana era divisa in due classi: patrizi e plebei. V F
- Patrizi e plebei avevano gli stessi diritti e doveri. V F

3 Osserva l'immagine e completa il testo.



Il dio rappresentato si chiamava
Era il dio della e della guerra e poteva conoscere il passato e il; per questo era rappresentato con due

Un'altra antica divinità romana era, la dea del focolare domestico e la protettrice della città.

Le sacerdotesse di questa divinità si chiamavano e dovevano conservare il sacro.

4 Colora solo i nomi dei popoli contro cui Roma combatté per la conquista dell'Italia.

Etruschi

Latini

Greci

Fenici

Sardi

Galli

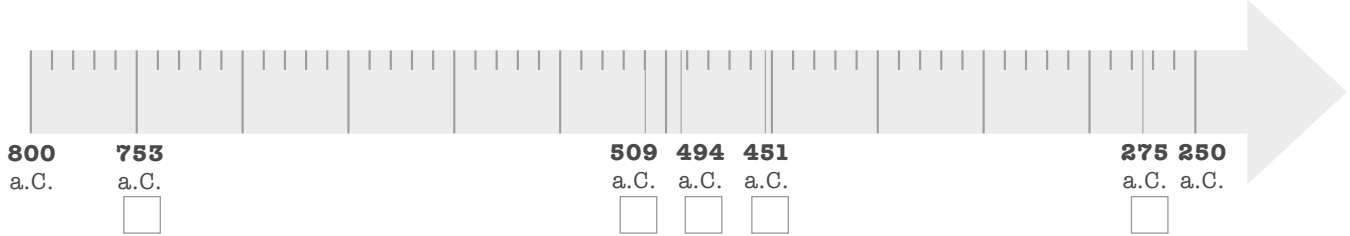
Sanniti

Obiettivi

- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.
- ▶ Conoscere aspetti caratterizzanti delle diverse civiltà.

ROMA: DALLE ORIGINI ALLA REPUBBLICA

1 Inserisci sulla linea del tempo i numeri corrispondenti agli avvenimenti indicati.



- 1** Cacciata di Tarquinio il superbo, ultimo re di Roma.
- 2** Adozione di un codice di leggi scritte.
- 3** Fondazione di Roma da parte di Romolo.
- 4** Roma estende il suo potere su tutta la penisola italiana.
- 5** Ribellione dei plebei contro i privilegi dei patrizi.

2 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- I re di Roma venivano eletti dai cittadini. V F
- Il re guidava l'esercito e amministrava la giustizia. V F
- Il potere del re non aveva limiti. V F
- I cittadini formavano due assemblee: il senato e i comizi. V F
- Le assemblee approvavano o respingevano le proposte di legge. V F
- Alle assemblee partecipavano tutti gli abitanti della città. V F

3 Per ogni frase indica con una X il completamento corretto.

- La partecipazione al governo della città
 - era un diritto di tutti i cittadini.
 - era un diritto dei patrizi.
- Prestare servizio militare in tempo di guerra
 - era un dovere di tutti i cittadini.
 - era un dovere solo dei patrizi.
- I magistrati erano scelti
 - tra tutti i cittadini.
 - solo tra i patrizi.
- L'incarico di un magistrato
 - durava a vita.
 - durava solo per un anno.

Obiettivi

- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.
- ▶ Conoscere aspetti caratterizzanti delle diverse civiltà.

ROMA: DALLE ORIGINI ALLA REPUBBLICA

4 Collega il nome del magistrato al compito che svolgeva.

Consoli

Si occupavano delle tasse.

Pretori

Guidavano l'esercito in guerra.

Censori

Amministravano la giustizia.

Edili

Amministravano il denaro pubblico.

Questori

Curavano strade ed edifici pubblici.

5 Scrivi un breve testo sulle Leggi delle XII tavole inserendo le informazioni richieste.

- Chi le ha scritte?
- Che cosa riguardano?
- Quando sono state scritte?
- Perché sono state scritte?
- Perché si chiamano in questo modo?

.....

.....

.....

.....

.....

6 Completa il testo.

Dopo la rivolta del 494 a.C. furono istituiti i della

Ai, inoltre, fu riconosciuto il diritto di avere incarichi pubblici e diventare

I soldati ricevettero uno e fu abolita la per debiti.

7 Completa le frasi.

- I Lari e i Penati erano le divinità
- Vesta era la dea protettrice
- Gli dèi simili a quelli greci erano
- I sacerdoti avevano il compito di
- Il pontefice massimo era
- Il pontefice massimo aveva il compito di

ROMA: LA CONQUISTA DEL MEDITERRANEO

- 1** Colora in modo diverso il territorio controllato da Roma prima delle guerre puniche e dopo le guerre puniche.



- 2** Completa il testo con le parole date.

Cartagine • italica • Mediterraneo • puniche • Sicilia

Dopo aver conquistato la penisola, Roma si scontrò con Cartagine per il controllo della Da questo ebbe origine una serie di guerre, chiamate guerre, che si svolsero fra il III e il II secolo a.C. Alla fine delle guerre, fu sconfitta e distrutta e Roma pose sotto il suo potere tutto il

- 3** Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- I territori sottomessi a Roma furono organizzati in province. V F
- Gli abitanti delle province erano considerati cittadini romani. V F
- A Roma e nelle province c'erano molti problemi sociali. V F
- I Tribuni della plebe proposero alcune riforme per risolvere i problemi. V F
- Il senato e il popolo erano d'accordo sulle riforme necessarie. V F

- 4** Indica con una X solo le frasi che si riferiscono alle attività di Cesare.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Partecipò alle guerre civili. | <input type="checkbox"/> Si proclamò re di Roma. |
| <input type="checkbox"/> Fece molte riforme. | <input type="checkbox"/> Fece ricostruire il Foro. |
| <input type="checkbox"/> Conquistò la Gallia e la Britannia. | <input type="checkbox"/> Fu nominato senatore a vita. |
| <input type="checkbox"/> Collaborò sempre con il senato. | <input type="checkbox"/> Scrisse importanti libri. |

Obiettivi

- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura.
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.

ROMA: LA CONQUISTA DEL MEDITERRANEO

1 Completa la tabella come nell'esempio.

	Territori controllati da Roma	Territori controllati da Cartagine	Territori in cui entrambe le città avevano interessi
Sicilia			
Sardegna			
Penisola italiana	X		
Coste africane			
Spagna meridionale			

2 Scegli tra le seguenti la legenda più adatta alla carta.



- Territorio controllato da Roma dopo la seconda guerra punica.
- Territorio controllato da Roma dopo le conquiste di Cesare.
- Territorio controllato da Roma dopo le guerre puniche.

3 Indica con una X gli avvenimenti che NON riguardano le guerre puniche.

- Assedio di Siracusa
- Battaglia di Zama
- Assedio di Cartagine
- Battaglia di Canne
- Scontri con i Galli nell'Italia del nord
- Lotta contro i pirati nell'Adriatico

Obiettivi

- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura.
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.

ROMA: LA CONQUISTA DEL MEDITERRANEO

4 Completa il testo.

Dopo le Roma aveva in suo potere un territorio molto vasto. Per poter governare paesi lontani e molto diversi fra loro, li organizzò in che furono affidate a nominati da Roma.

La difesa dei nuovi territori richiedeva la presenza costante di

Tutte le spese per la difesa e le opere pubbliche erano pagate con i che le popolazioni sottomesse erano tenute a versare.

5 Completa le farsie collegando le due parti che le compongono.

Dai territori conquistati giungeva a Roma

A Roma, però, erano molti a essere scontenti

Le condizioni peggiori erano quelle in cui si trovavano

Anche gli alleati italici non accettavano più

Per risolvere i problemi sociali erano necessarie riforme

di combattere per Roma senza avere ricompense.

perché le ricchezze non erano distribuite in modo giusto.

una grande quantità di denaro, beni e schiavi.

ma il senato e i grandi proprietari terrieri si opposero.

i contadini e i piccoli proprietari terrieri.

6 Indica con una X il completamento NON corretto della seguente frase.

A contatto con le grandi capitali orientali i Romani

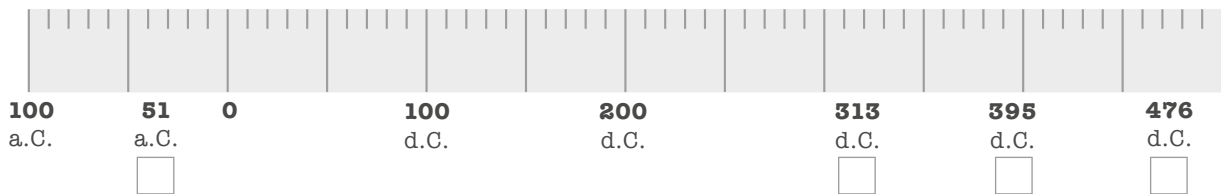
- scoprirono il lusso e il divertimento.
- introdussero nella loro dieta molti nuovi cibi.
- ammisero per la prima volta le donne agli spettacoli.
- cominciarono a costruire teatri.

7 Per ogni domanda ci sono una o più risposte corrette. Indicale con una X.

- Perché i comandanti dell'esercito diventarono molto potenti a Roma?
 - Perché non c'erano magistrati capaci di governare.
 - Perché avevano potere su molti uomini.
 - Perché Roma era continuamente coinvolta in lunghe guerre.
- Per quale motivo si arrivò alla guerra civile a Roma?
 - Perché il senato non aveva voluto fare le riforme necessarie.
 - Perché il modo di governare Roma non era più valido.
 - Perché i generali presero parte alla lotta per le riforme.
- Per quale motivo Giulio Cesare venne ucciso?
 - Perché il suo potere era diventato troppo grande.
 - Perché le sue riforme indebolivano il potere dei senatori.
 - Perché si era attribuito da solo la carica di dittatore a vita.

ROMA: L'IMPERO

- 1** Colora sulla linea del tempo il periodo corrispondente all'impero romano, poi inserisci in corrispondenza della data corretta il numero che indica l'avvenimento.



- 1** Fine delle guerre civili.
- 2** Teodosio divide l'impero in due parti.
- 3** Finisce l'Impero romano d'Occidente.
- 4** Costantino riconosce la libertà di culto ai cristiani.

- 2** Indica con una X solo le frasi che si riferiscono ad Augusto primo imperatore.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Continuò le guerre contro i barbari. | <input type="checkbox"/> Riordinò il sistema delle province. |
| <input type="checkbox"/> Si proclamò re di Roma. | <input type="checkbox"/> Arricchì Roma di monumenti ed edifici pubblici. |
| <input type="checkbox"/> Pose fine alle guerre civili. | <input type="checkbox"/> Si circondò di artisti e letterati. |
| <input type="checkbox"/> Riconobbe l'autorità del senato. | |

- 3** Osserva la fotografia e completa le frasi.

Questo è l'.....
 conosciuto con il nome di
 Al suo interno si svolgevano



- 4** Completa le frasi collegando le due parti che le compongono.

Il cristianesimo si diffuse nell'impero

In un primo tempo la nuova religione

In seguito ci furono violente persecuzioni

Sotto l'impero di Teodosio

perché i cristiani erano considerati pericolosi per lo stato.

diventò la religione ufficiale dell'impero.

fin dal I secolo d.C.

fu accettata come una delle tante religioni orientali.

Obiettivi

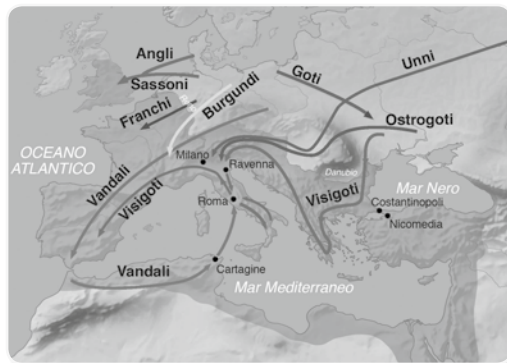
- ▶ Produrre informazioni con fonti di diversa natura
- ▶ Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ▶ Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.

ROMA: L'IMPERO

- 1 Osserva le due carte dei possedimenti romani e indica con una X quale delle due si riferisce all'impero.



A



B

- 2 Per ogni affermazione indica con una X il completamento corretto.

- Sotto Augusto il potere a Roma
 - rimase nelle mani del senato.
 - fu affidato a un solo uomo.
- Augusto e i suoi primi successori
 - si dedicarono a opere di pace e all'organizzazione del territorio.
 - continuarono le guerre di conquista per ingrandire ancora l'impero.
- I territori dell'impero
 - furono divisi in province sotto il controllo dell'imperatore.
 - furono divisi in province sotto il controllo dell'imperatore e del senato.
- Gli abitanti delle province
 - erano tutti cittadini romani con l'obbligo di pagare le tasse.
 - erano sudditi con l'obbligo di pagare il tributo imposto da Roma.
- La penisola italiana
 - fu organizzata come tutte le province.
 - non era una provincia ma era parte della città-stato di Roma.
- I popoli che facevano parte dell'impero
 - furono lasciati liberi di adottare o no la cultura di Roma.
 - adottarono la lingua, le leggi e la moneta di Roma.

Obiettivi

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura
- Usare linee del tempo e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- Organizzare per temi (economia, società...) le conoscenze relative a una civiltà.

ROMA: L'IMPERO

3 Completa il testo.

La fonte principale di ricchezza per l'impero romano era l'..... . Il lavoro nei campi era affidato quasi completamente agli In tutto il territorio era diffuso l'..... che produceva beni in rapporto alla disponibilità di prime.

Nell'economia avevano grande importanza anche i che distribuivano dentro e fuori l'impero i prodotti agricoli e artigianali.

4 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Gesù di Nazareth nacque in Giudea, una provincia dell'impero. V F
- Aveva molti seguaci perché predicava la ribellione contro Roma. V F
- Egli portò un messaggio di amore e fratellanza tra tutti gli uomini. V F
- I suoi seguaci, i cristiani, diffusero la sua parola, il Vangelo, solo in Oriente. V F
- I cristiani rifiutavano la violenza e i divertimenti volgari. V F
- Il comportamento dei cristiani era incoraggiato dalle autorità di Roma. V F

5 Per ogni affermazione indica con una X i possibili completamenti.

- L'impero romano, a partire dal III secolo d.C.,
 - perse alcuni territori di confine.
 - ebbe difficoltà a difendere le zone di confine.
 - ebbe problemi di stabilità politica.
- La divisione dell'impero attuata da Diocleziano servì
 - a limitare il potere dell'esercito nella scelta dell'imperatore.
 - a ridurre il territorio da governare.
 - a indicare per tempo il successore dell'imperatore.
- L'impero d'Occidente scomparve perché
 - non c'erano imperatori capaci di governare.
 - non era in grado di resistere alle continue invasioni.
 - l'esercito rifiutava di combattere contro i barbari.
- Nei confronti del cristianesimo, Costantino e Teodosio
 - ebbero lo stesso comportamento.
 - il primo perseguì i cristiani, il secondo li approvava.
 - Costantino tollerava il cristianesimo, Teodosio lo dichiarò religione dell'impero.

ANDARE A SCUOLA AD ATENE

Leggi attentamente il testo, poi svolgi le attività proposte.

Adattamento da testi di Eschine e Platone (Atene IV secolo a.C.).

Non appena il bambino capisce ciò che gli si dice, tutti intorno a lui si danno da fare perché cresca nel modo migliore possibile. A ogni sua azione e parola cercano di fargli capire cosa è giusto o ingiusto, cosa è bello o brutto, cosa si può fare e cosa no. E se ubbidisce di sua volontà va tutto bene; se no, **cercano di raddrizzarlo** con minacce e percosse.

Quando, poi, lo mandano a scuola dai maestri, raccomandano loro di aver cura che si comporti bene, più che dell'imparare a leggere, scrivere e suonare la cetra. Per questo, appena i bambini hanno imparato a capire quello che leggono, i maestri mettono loro davanti le poesie dei buoni poeti e li obbligano a imparare a memoria quelle che contengono racconti educativi, soprattutto le storie dei grandi uomini antichi, sperando che i bambini ne siano affascinati e desiderino imitarli.

I maestri di musica, attraverso il suono dolce della cetra, cercano di educarli al ritmo e all'armonia così che diventino uomini capaci di parlare bene e di vivere bene. Bambini e ragazzi frequentano anche la palestra per sviluppare in modo armonioso il loro corpo. Infatti un corpo forte e ben sviluppato, al servizio di una mente ben educata, darà a ciascuno la possibilità di vivere pienamente come cittadino e di non sentirsi inferiore agli altri nelle attività sportive o in guerra.

Tutti i maestri che si dedicano all'educazione dei giovani devono svolgere il loro lavoro nel rispetto delle leggi di Atene. La legge prescrive, infatti, a che ora è giusto che un bambino di condizione libera si rechi a scuola, con quanti compagni debba stare in classe e a che ora debba uscire. È vietato, infatti, aprire scuole e palestre prima del sorgere del sole e chiuderle dopo il tramonto perché c'è molto timore dei pericoli che si possono correre percorrendo strade buie e deserte. La legge dà anche indicazioni sull'età degli scolari, sui pedagoghi (gli schiavi che li accompagnano) e sulle giornate di festa nelle scuole in onore delle Muse o nelle palestre in onore di Hermes.

Per ogni domanda indica con una X la risposta corretta.

1 Che cosa spiega il testo che hai letto?

- Come era organizzata la scuola nel mondo antico.
- Che cosa facevano a scuola i bambini greci.
- Come venivano educati i bambini ateniesi.

2 L'educazione di un bambino cominciava quando era ancora molto piccolo. Quale tra le seguenti frasi del testo te lo fa capire?

- Si danno da fare perché cresca nel modo migliore possibile.
- Non appena il bambino capisce ciò che gli si dice.
- Appena i bambini hanno imparato a capire quello che leggono.

3 Che cosa significa l'espressione *cercano di raddrizzarlo* evidenziata nel testo?

- Cercano di correggere i difetti fisici.
- Che un bambino deve stare sempre ben dritto.
- Cercano di far rispettare ai bambini le regole di comportamento.

4 Quando un bambino andava a scuola, di che cosa si preoccupava principalmente la famiglia?

- Che imparasse bene a leggere e scrivere.
- Che facesse molta attività fisica.
- Che imparasse a comportarsi bene.

5 In che modo i maestri cercavano di educare gli scolari?

- Usavano le minacce e le percosse.
- Facevano imparare a memoria poesie di contenuto educativo.
- Li obbligavano a studiare le regole del buon comportamento.

6 Perché gli scolari imparavano a suonare la cetra?

- Perché è piacevole saper suonare uno strumento.
- Per poter in futuro diventare musicisti.
- Per essere educati al ritmo e all'armonia così da saper parlare e vivere bene.

7 Perché ragazzi e bambini frequentavano la palestra?

- Per praticare sport e prepararsi alle gare.
- Per sviluppare il loro corpo in modo armonioso.
- Per prepararsi a diventare bravi soldati.

8 Come consideravano gli Ateniesi l'educazione e lo sviluppo della mente?

- Venivano dopo una sana educazione fisica.
- Erano l'unico tipo di educazione valido per un cittadino.
- Avevano la stessa importanza dello sviluppo armonioso del corpo.

9 Com'erano le scuole ad Atene?

- Completamente libere di scegliere le attività per gli studenti.
- Pagate e controllate dalle famiglie degli studenti.
- Obbligate a rispettare le leggi e le regole imposte dai governanti.

10 Che cosa indicavano con precisione le leggi della città?

- Solo l'orario delle lezioni quotidiane.
- I programmi e le materie di studio.
- L'orario delle lezioni e il numero di alunni per ogni classe.

11 In quali momenti del giorno scuole e palestre non potevano stare aperte?

- Prima dell'alba a inizio anno.
- Dopo il tramonto nel periodo invernale.
- Prima dell'alba e dopo il tramonto.

12 Per quale motivo c'erano limiti all'orario di apertura di scuole e palestre?

- Perché le strade della città nel buio erano piene di pericoli.
- Per non tenere i bambini troppo a lungo lontani dalle famiglie.
- Per non affaticare troppo gli scolari.

I RITI PER LA FONDAZIONE DI ROMA

Leggi attentamente il testo, poi svolgi le attività proposte.

La fondazione di una città e la divisione del suolo tra i futuri abitanti doveva seguire un rituale religioso ben preciso.

Prima di decidere era necessario **prendere gli auspici** per avere la certezza che gli dèi fossero favorevoli. Solo dopo che gli auspici avevano dato parere favorevole, veniva stabilito il luogo dove sarebbe sorta la città.

Il rito, in uso presso gli Etruschi e poi presso i Romani, ci viene raccontato in modo preciso dallo storico Plutarco nella *Vita di Romolo*, quando descrive le azioni che egli compie per fondare Roma.

Romolo, dopo aver rimesso sul trono di Albalonga il nonno, si allontanò dalla città con il fratello e molti compagni. Altri uomini si unirono a loro dai villaggi vicini e si stabilirono tra il Palatino e l'Aventino, sulla riva del Tevere.

Romolo aspettò che gli dèi gli mandassero un segno del loro volere e, solo dopo averlo avuto, scelse il luogo e cominciò i riti per la fondazione, assistito da aruspici fatti venire appositamente da una città etrusca. Gli aruspici individuarono i quattro punti cardinali: est, ovest, sud e nord. Tracciarono le linee che congiungevano i punti cardinali opposti, il **cardo** e il **decumano** e, nel punto in cui le linee si incrociavano, fu stabilito il centro della città.

Qui Romolo scavò una fossa circolare e in essa depose le primizie di tutto ciò che era utile e necessario per gli abitanti della futura città. Quindi ciascuno dei suoi compagni gettò nella fossa un pugno di terra portato dal proprio paese natale e mescolarono insieme il tutto.

Compiuto il rito, il fondatore cominciò a tracciare il perimetro delle mura, usando un aratro dal vomere di bronzo, trainato da un bue e da una mucca. Dietro di lui camminavano alcuni suoi compagni, che dovevano rivoltare verso l'interno del perimetro le zolle in modo che nessuna rimanesse fuori.

Quando giungeva in corrispondenza di una delle estremità del **cardo** e del **decumano**, Romolo estraeva il vomere dalla terra, interrompeva il solco e spezzava la linea sacra e inviolabile che circondava la città. Era lo spazio destinato alle porte, necessarie per far entrare e uscire uomini e cose senza commettere un sacrilegio.

Per ogni domanda indica con una X la risposta corretta.

1 Che tipo di testo è quello che hai letto?

- Fantastico.
- Narrativo.
- Informativo.

2 Di che cosa si parla nel testo?

- Della fondazione di una qualsiasi città.
- Dei riti in uso presso gli Etruschi e i Romani per la fondazione di una città.
- Solo dei riti celebrati in occasione della fondazione di Roma.

3 Che cosa vuol dire l'espressione *prendere gli auspici* evidenziata nel testo?

- Raccogliere le informazioni sul luogo in cui fondare la città.
- Chiedere agli dèi di essere favorevoli alla fondazione della città.
- Interpretare i segni con cui gli dèi manifestano la loro volontà.

4 Quale fonte storica descrive i riti di fondazione di Roma?

- Un aruspice etrusco.
- Un testo sui riti sacri scritto da Romolo.
- Lo storico Plutarco nella *Vita di Romolo*.

5 Che cosa fa Romolo quando si allontana da Albalonga?

- Si stabilisce con i suoi compagni tra il Palatino e l'Aventino.
- Costruisce un accampamento vicino al Tevere.
- Si sposta in diversi villaggi per radunare un po' di persone.

6 Quale ruolo hanno gli aruspici etruschi nei riti di fondazione?

- Controllano che Romolo non compia errori.
- Stabiliscono il luogo in cui costruire il primo tempio.
- Tracciano le linee che congiungono i punti cardinali e individuano il centro della futura città.

7 Che cosa indicano le parole *cardo* e *decumano* utilizzate nel testo?

- Le strade principali della città in costruzione.
- Due linee immaginarie utili per dividere la città in quartieri.
- Le linee che congiungono i punti cardinali opposti.

8 Che cosa depone Romolo nella fossa scavata al centro della città?

- Le primizie di tutto ciò che riteneva utile e necessario per il futuro.
- Un'offerta agli dèi del sottosuolo.
- Della terra proveniente da Albalonga.

9 I compagni di Romolo gettano nella fossa un pugno di terra portato dai loro luoghi d'origine e mescolano tutto. Che cosa significa questo gesto secondo te?

- Che hanno fatto un lavoro tutti insieme.
- Che tutti devono contribuire, con una donazione, alla fondazione della città.
- Che persone di origini diverse si mescoleranno tra loro per dar vita a una città nuova.

10 Quali caratteristiche ha l'aratro con cui Romolo traccia il perimetro della città?

- Ha il vomere di bronzo ed è trainato da un bue e da una mucca.
- È trainato da due persone invece che da animali.
- Ha il vomere di bronzo ed è trainato da due buoi.

11 Che cosa fanno i compagni di Romolo?

- Danno consigli sul modo di condurre l'aratro.
- Camminano davanti a lui.
- Lo seguono e rivoltano le zolle verso l'interno del perimetro.

12 Che cosa fa Romolo quando giunge in corrispondenza del cardo o del decumano?

- Interrompe il lavoro e compie un rito particolare.
- Si ferma per consultare gli aruspici.
- Solleva il vomere e interrompe la linea sacra e inviolabile che sta tracciando.

LA RELIGIONE DEI GERMANI

Leggi attentamente il testo, poi svolgi le attività proposte.

I Germani veneravano gli alberi come simbolo della vita che si rinnova continuamente di primavera in primavera. Intorno ad essi celebravano feste e sacrifici in onore dei *Vani*, gli dèi della fertilità e della ricchezza, per ottenere benessere, aumentare la forza dei guerrieri e chiedere la possibilità di vivere in salute per l'intera tribù.

Alcuni alberi, inoltre, erano considerati sacri perché erano legati al culto degli *Asi*, gli dèi della vita e della guerra. Queste divinità erano molto importanti per popolazioni che vivevano in uno stato continuo di guerra. Per ringraziarli e conservare **il loro favore**, al ritorno da una spedizione vittoriosa, i guerrieri, durante una cerimonia solenne, appendevano agli alberi sacri una parte del bottino.

In particolare il frassino era legato a *Odino*, il più antico degli dèi, il creatore del mondo e degli uomini, a cui aveva insegnato le arti e la tecnologia. Per i Germani era il dio che decideva le sorti della battaglia e il destino dei guerrieri. I guerrieri valorosi caduti in battaglia diventavano figli adottivi di Odino.

Le *Valchirie*, figlie di Odino, percorrevano i campi di battaglia sui loro cavalli bianchi, raccoglievano i corpi dei guerrieri e li portavano nel *Valhalla*, il cielo degli eroi. I guerrieri valorosi caduti in battaglia erano destinati a formare il terribile esercito di ombre che avrebbe cavalcato dietro a Odino nell'ultima battaglia contro le forze del male.

Anche Odino, però, aveva un limite: non poteva opporsi al *Destino* che decideva l'esistenza degli uomini e degli dèi. Questa forza onnipotente era rappresentata da tre figure femminili, le *Norne*. Esse tessevano la tela dell'universo e ogni filo corrispondeva all'esistenza di una cosa, di un essere vivente o di una divinità. Solo le *Norne* erano immortali. Gli dèi, come gli uomini e la natura erano destinati a morire e rinascere alla fine di ogni ciclo della vita dell'universo.

Per ogni domanda indica con una X la risposta corretta.

1 Su che cosa dà informazioni il testo?

- Sui riti dei barbari all'inizio della primavera.
- Sul culto degli alberi presso i Germani.
- Su diversi aspetti della religione dei Germani.

2 Perché i Germani consideravano sacri gli alberi?

- Perché pensavano che fossero immortali.
- Perché per loro erano fonte di vita e benessere.
- Perché vivevano in territori coperti da foreste.

3 Chi erano i Vani?

- Gli spiriti degli alberi.
- Gli dèi della fertilità e della ricchezza.
- Gli alberi sacri dei Germani.

4 Perché gli Asi erano divinità molto importanti?

- Perché la vita degli uomini era in loro potere.
- Perché erano gli dèi della vita e della guerra.
- Perché erano legati al culto degli alberi.

5 Nell'espressione *il loro favore*, evidenziata nel testo, a che cosa si riferisce l'aggettivo *loro*?

- Ai Germani.
- Agli alberi sacri.
- Agli dèi della guerra.

6 Che cosa offrivano in sacrificio agli dèi della guerra i guerrieri al ritorno dalla battaglia?

- Una parte del bottino.
- Un cavallo e una pecora.
- Cibo e bevande.

7 Quale tra le quattro frasi seguenti NON può essere riferita a Odino?

- Era il protettore della pace tra le tribù germaniche.
- Era il dio che aveva insegnato agli uomini le arti e la tecnologia.
- Era il dio che decideva le sorti della battaglia.

8 Quale compito spettava alle Valchirie?

- Raccogliere i caduti in battaglia e portarli nel cielo degli eroi.
- Combattere a fianco dei guerrieri per proteggerli.
- Raccogliere i caduti in battaglia e riportarli ai loro parenti.

9 In questo testo si dice che gli uomini possono vivere dopo la morte in un altro mondo. Chi può entrare nel cielo degli eroi secondo i Germani?

- Tutti gli esseri umani.
- Solo i guerrieri valorosi.
- Solo i guerrieri.

10 Che cosa avrebbero fatto i guerrieri accolti da Odino nel suo regno?

- Avrebbero trascorso il tempo banchettando insieme a Odino.
- Avrebbero fatto gare per misurare il loro coraggio.
- Avrebbero formato un esercito di ombre per combattere contro le forze del male.

11 Odino aveva un potere senza limiti?

- Sì, era il più potente degli dèi ed era immortale.
- No, doveva dividere il suo potere con gli Asi.
- No, il suo potere era limitato dal Destino onnipotente.

12 Il Destino onnipotente viene rappresentato dall'azione di tre donne. Che cosa fanno?

- Sorvegliano i cicli dell'universo.
- Si oppongono al potere degli dèi Asi e Vani.
- Tessono la tela in cui è racchiusa la vita di tutti, anche degli dèi.

LE ORGANIZZAZIONI SOVRANAZIONALI

Leggi attentamente i testi, poi rispondi alle domande.

La bandiera dell'Unione europea

L'Italia è uno degli Stati membri dell'Unione europea la cui bandiera viene esposta negli edifici pubblici, forse anche nella tua scuola. La bandiera utilizzata come simbolo dell'Unione europea è composta da dodici stelle dorate su campo blu.

Le stelle non indicano il numero degli Stati membri, che sono molti di più, ma vogliono essere il simbolo dell'armonia e dell'unità dei popoli europei.

La bandiera venne scelta nel 1955 dal Consiglio d'Europa e poi adottata come emblema ufficiale dell'Unione europea nel 1985.

- **Che cosa è rappresentato sulla bandiera europea?**

.....

- **Che cosa indicano le dodici stelle?**

.....

Organizzazione delle Nazioni Unite

Alla fine della Seconda guerra mondiale, nel 1945, subito dopo la resa della Germania, venne organizzata la Conferenza di San Francisco, in California.

In essa 51 Stati affermarono la loro comune volontà di:

- evitare altre guerre;
- difendere i diritti dell'uomo;
- difendere il diritto dei popoli all'autodeterminazione.

A San Francisco venne deciso che l'Onu avesse una sua forza armata, i "caschi blu", così chiamati dal colore del loro elmetto.

In caso di conflitto armato, il Consiglio dell'ONU può decidere una missione di "mantenimento della pace" con l'invio dei caschi blu; essi hanno il compito di mantenere l'ordine e di favorire il "cessate il fuoco" e non possono sparare se non perché minacciati della vita.

L'ONU divenne operativa nel 1947. Nel 1948 approvò una fondamentale *Dichiarazione dei diritti dell'uomo*. In base ad essa, l'ONU svolge anche un'attività per la difesa dei diritti delle donne e dei bambini e dei diritti umani in generale.

L'organo decisionale dell'ONU è il Consiglio di sicurezza, formato dai rappresentanti di 15 Stati di cui 5 sono membri permanenti (Cina, Francia, Gran Bretagna, Russia e Stati Uniti) e 10 che restano in carica due anni.

LE ORGANIZZAZIONI SOVRANAZIONALI

L'Italia entrò a far parte dell'ONU solo nel 1955, quando il Consiglio riconobbe il ruolo svolto dalla Resistenza del Centro-Nord occupato dai nazisti e dalle truppe italiane che avevano combattuto a fianco degli Alleati per sconfiggere i nazisti.

V. Calvani, *Storyboard*, Mondadori

- **Che cosa decisero 51 Stati alla fine della Seconda guerra mondiale?**

.....
.....
.....
.....

- **Come si chiama la forza armata dell'ONU? Perché ha questo nome?**

.....
.....

- **Che compito ha la forza armata dell'ONU?**

.....
.....
.....

- **Come si chiama l'organo che prende le decisioni dell'ONU?**

.....
.....

- **Chi fa parte di tale organo?**

.....
.....

- **Che cosa venne approvata nel 1948?**

.....
.....
.....

- **Che attività svolge l'ONU rispetto ai diritti?**

.....
.....

- **Quando l'Italia entrò a far parte dell'ONU?**

.....
.....

STATO ITALIANO E COSTITUZIONE

Leggi attentamente il testo.

DAL POTERE ASSOLUTO ALLA DEMOCRAZIA

Nei secoli e millenni passati il potere era esercitato da un'unica persona che aveva il titolo di re, o imperatore o faraone o khan o principe e che lo esercitava senza rendere conto a nessuno. Si trattava di un *potere assoluto* ovvero senza limiti.

Nella storia vi è stato un solo esempio totalmente opposto: la *democrazia* nella città-stato di Atene. In Atene il potere era attribuito dal popolo a persone che restavano in carica solo alcuni mesi. Questa organizzazione era definita *democrazia* ovvero governo del popolo.

Il modello di Atene ispirò i successivi tentativi di costruire una società più giusta che si ispirasse all'uguaglianza di tutti gli uomini.

Oggi, gli Stati moderni, tra cui i Paesi d'Europa, sono definiti democrazie in quanto *il potere è esercitato da governi che sono stati eletti dalla popolazione per un periodo limitato di tempo*. Allo scadere del tempo fissato dalla legge, il popolo è chiamato nuovamente alle urne per eleggere i suoi rappresentanti.

Le moderne democrazie prevedono che, accanto all'assemblea dei rappresentanti di tutta la popolazione detta Parlamento, ci siano assemblee che rappresentano un territorio come i consigli regionali, i consigli provinciali e quelli comunali.

Nella storia dell'umanità si è quindi verificato un grande cambiamento che ha trovato il modo di contenere il pericolo che un solo uomo possa concentrare nelle proprie mani tutto il potere. In generale, la legge fondamentale degli Stati moderni – la Costituzione – prevede la *separazione di tre poteri fondamentali*: legislativo, esecutivo e giudiziario. Ovvero chi decide le leggi non può essere nello stesso tempo colui che governa o colui che le fa rispettare, proprio perché non ci sia un abuso di potere da parte di qualcuno.

F. Bianchi, P. Farello, *Educazione alla cittadinanza*, Erickson

Per ogni domanda indica con una X la risposta esatta.

• Chi esercitava il potere nel passato?

- Il popolo.
- Una sola persona.
- Un rappresentante eletto dal popolo.

• Come poteva essere chiamata la persona che aveva il potere assoluto? Le risposte corrette sono più di una.

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Re. | <input type="checkbox"/> Sovrano. |
| <input type="checkbox"/> Sindaco. | <input type="checkbox"/> Presidente. |
| <input type="checkbox"/> Principe. | <input type="checkbox"/> Imperatore. |
| <input type="checkbox"/> Khan. | <input type="checkbox"/> Faraone. |

STATO ITALIANO E COSTITUZIONE

- **Che cosa succedeva nella democrazia ateniese?**

- Il potere era attribuito dal popolo a persone che restavano in carica solo alcuni mesi.
- Il potere era attribuito dal popolo a persone che restavano in carica per tutta la vita.
- Il potere era esercitato direttamente dal popolo.

- **Che cosa vuol dire potere assoluto?**

- Potere del popolo.
- Potere senza limiti.
- Separazione dei poteri.

- **Che cosa vuol dire democrazia?**

- Governo di un gruppetto di persone.
- Governo del popolo.
- Una sola persona al potere.

- **Che cosa succede ora negli Stati moderni?**

- Il potere è esercitato da governi eletti dalla popolazione per un periodo limitato di tempo.
- Il potere è esercitato per sempre da persone che sono elette dal popolo.
- Il popolo elegge il proprio sovrano.

- **Che cosa si intende per "Costituzione"?**

- La legge fondamentale di Atene.
- La legge fondamentale degli Stati moderni.
- Una delle tante leggi degli Stati moderni.

- **Che cosa si prevede negli Stati moderni e democratici?**

- La separazione di tre poteri fondamentali: legislativo, esecutivo e giudiziario.
- La riunione nella mani di un solo uomo dei tre poteri: legislativo, esecutivo e giudiziario.
- Che il Parlamento eserciti i tre poteri fondamentali.

- **Perché secondo te la legge prevede che i governi restino in carica per un periodo limitato di tempo?**

.....

.....

.....

.....

STATO ITALIANO E COSTITUZIONE

Leggi il testo, poi rispondi alle domande.

La Costituzione italiana

La Repubblica italiana è nata nel 1946 in seguito al referendum democratico con cui gli italiani e le italiane bocciarono il Regno d'Italia e la monarchia.

La Costituzione è la legge fondamentale della Repubblica italiana. Essa ha lo scopo di stabilire le regole e i principi fondamentali che sono posti al di sopra delle leggi: per questo motivo è un documento abbastanza breve, composto solo da 139 articoli.

Nessuna legge dello Stato italiano può contenere regole in contrasto con la Costituzione: se ciò accade, la legge viene annullata (ossia cancellata) da uno speciale tribunale chiamato Corte costituzionale.

V. Calvani, *Storyboard*, Mondadori

- **Con il referendum democratico, che cosa decisero le italiane e gli italiani?**

.....
.....

- **Quando è nata la Repubblica italiana?**

.....
.....

- **Che cos'è la Costituzione?**

.....
.....

- **Perché la Costituzione è un documento abbastanza breve?**

.....
.....

- **Le altre leggi dello Stato come devono essere?**

.....
.....

- **Se una legge è in contrasto con quanto dichiarato nella Costituzione, che cosa succede?**

.....
.....

PER STUDIARE LE REGIONI

Leggere le carte fisico-politiche

Per studiare e conoscere una regione, è necessario analizzare con attenzione la carta geografica che rappresenta il suo territorio e gli elementi fisici e umani che lo caratterizzano.

Per usare qualsiasi carta è necessario saperla leggere, quindi conoscere il significato dei colori e dei simboli utilizzati.

I colori

La carta geografica rappresenta su un foglio che ha due dimensioni un territorio che ha tre dimensioni.

Per far ciò, deve ricorrere ad accorgimenti speciali, per esempio utilizza i **colori** per indicare l'**altitudine dei rilievi** o la **profondità delle acque marine**.

Per capire a che cosa corrispondono le diverse tonalità di colore, bisogna leggere con attenzione la **legenda** che propone l'elenco dei colori utilizzati e il loro significato.

Nella legenda troverai sempre le fasce di colore che vanno dal verde al marrone-bianco che indicano l'altimetria (altitudine) e quelle che vanno dall'azzurro chiaro al blu scuro che indicano la batimetria (profondità).

I simboli

Per rappresentare gli **elementi umani** (città, confini, strade...) su una carta geografica, bisogna ricorrere a **simboli** il cui significato è reso noto nella legenda.

I **confini** (dove termina il territorio di una nazione o di una regione) sono espressi con linee di diversi colori. Possono essere linee continue o tratteggiate.

I **centri abitati** (paesi, cittadine, grandi città...) sono indicati con simboli di varia forma e colore in base alla loro importanza e al numero dei loro abitanti. La capitale di uno Stato è indicata con un colore differente da quello usato per le altre città.

Le **diverse vie di comunicazione** (strade statali, autostrade...) sono rappresentate con linee di colori e dimensioni differenti.

Gli **edifici** (scuole, stazioni, aeroporti, ospedali, chiese...) sono indicati con simboli speciali, per esempio una croce per le chiese.

1 Osserva la carta della Valle d'Aosta a p. 18 del sussidiario e rispondi alle domande.

- Quale colore prevale nella carta?

.....

- Sono presenti altri colori?

.....

- Che cosa ti permette di capire tale uniformità di colore?

- Che il territorio è molto vario e comprende molte pianure, colline e montagne.
- Che tutto il territorio è coperto da montagne.

- Perché il color marrone è di diverse tonalità?

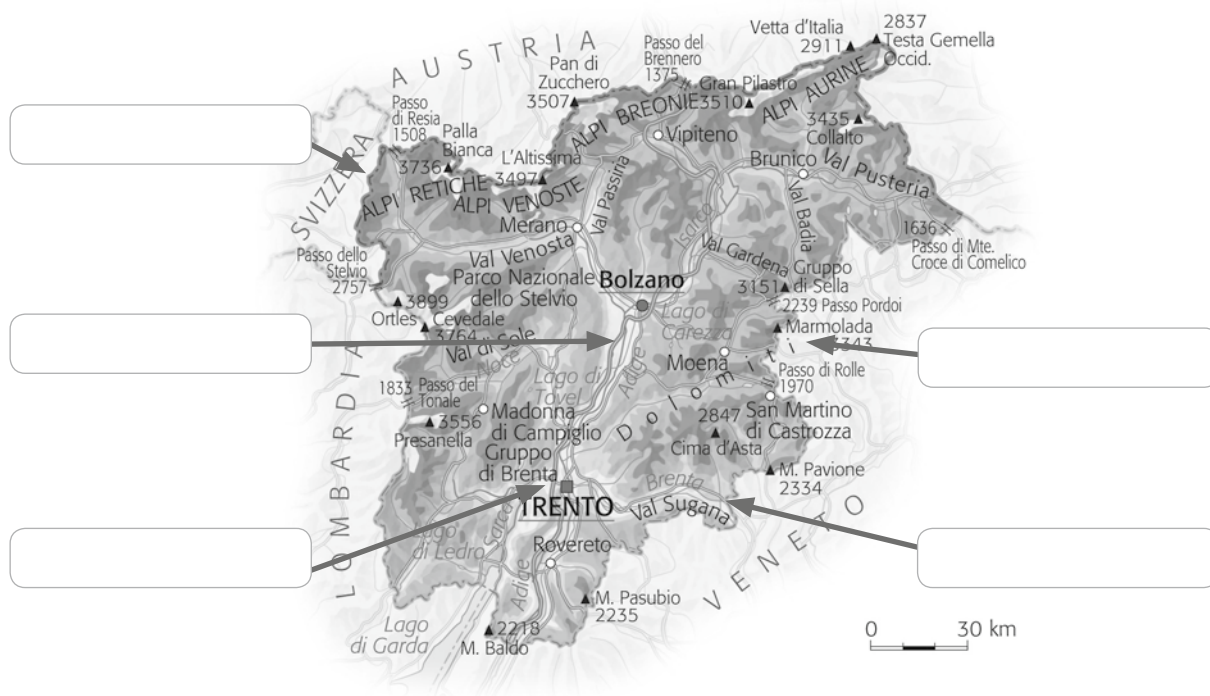
.....

- In quale zona della carta si trovano le montagne più alte?

.....

2 Osserva la carta del Trentino-Alto Adige e scrivi nei box adeguati i nomi corrispondenti agli elementi elencati.

confine di stato • autostrada • vetta elevata • città • confine di regione

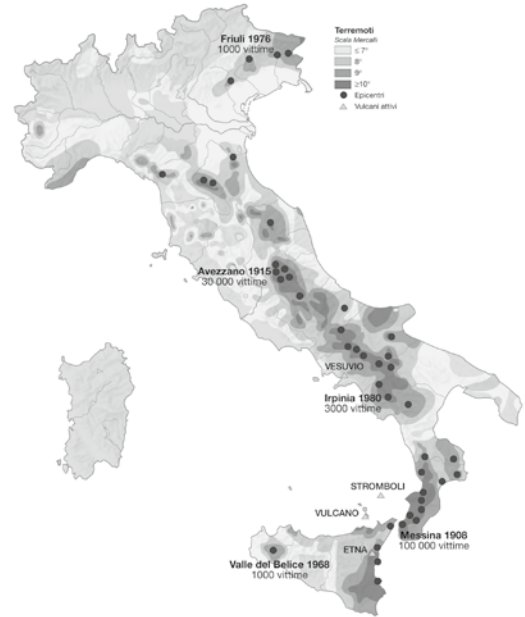
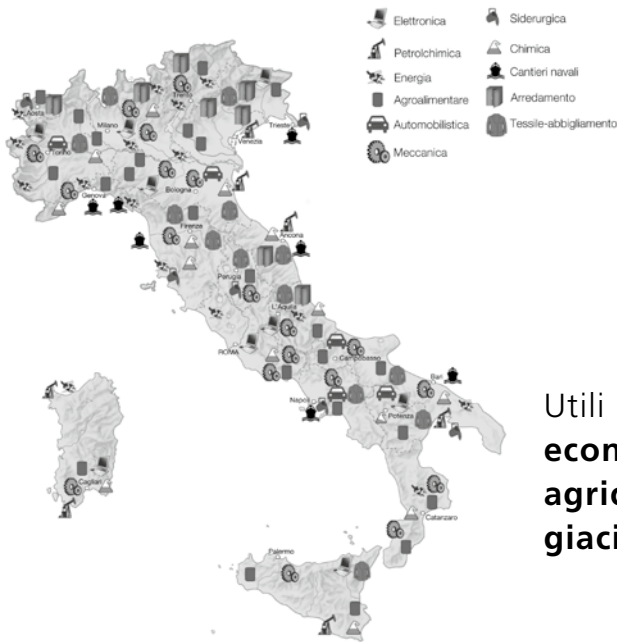


PER STUDIARE LE REGIONI

Leggere le carte tematiche

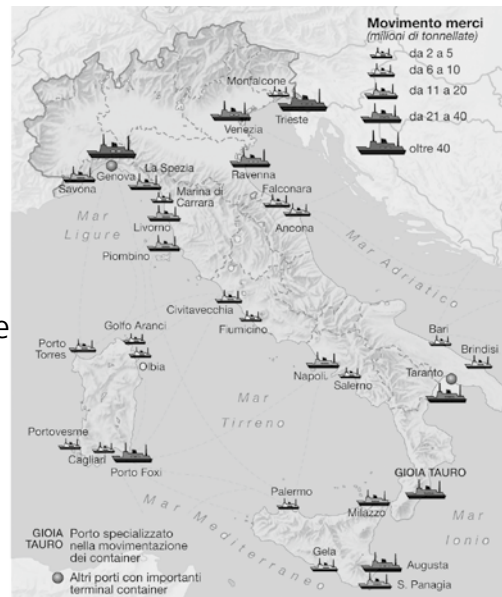
Anche le carte tematiche sono preziose per conoscere le regioni perché esse **rappresentano fenomeni** sia **fisici** sia legati alle **attività umane** presenti nel territorio. Le carte tematiche sono utili perché **sintetizzano in modo visivo** diversi fenomeni ricorrendo a simboli: per questo motivo è sempre importantissimo **analizzare bene la legenda** che indica a quali elementi corrispondono i d

Di una regione può essere interessante analizzare la **carta geologica** in cui sono riportati i diversi tipi di roccia che compongono il territorio, ma anche la **carta climatica** che indica le temperature e precipitazioni annue o la **carta sismica** relativa ai fenomeni dei terremoti.



Utili sono anche le carte legate a **fenomeni economici** come le carte che indicano i **prodotti agricoli** di una regione oppure la presenza di **giacimenti di minerali o di fabbriche**.

Ci sono anche carte tematiche che rappresentano **fenomeni legati alla popolazione**: possono indicare, per esempio, la **densità di popolazione** oppure i flussi migratori. Le carte tematiche delle vie di comunicazione evidenziano la rete dei trasporti stradali e ferroviari. I cartogrammi mostrano la collocazione dei principali aeroporti e porti, nonché l'intensità del traffico di persone e merci.



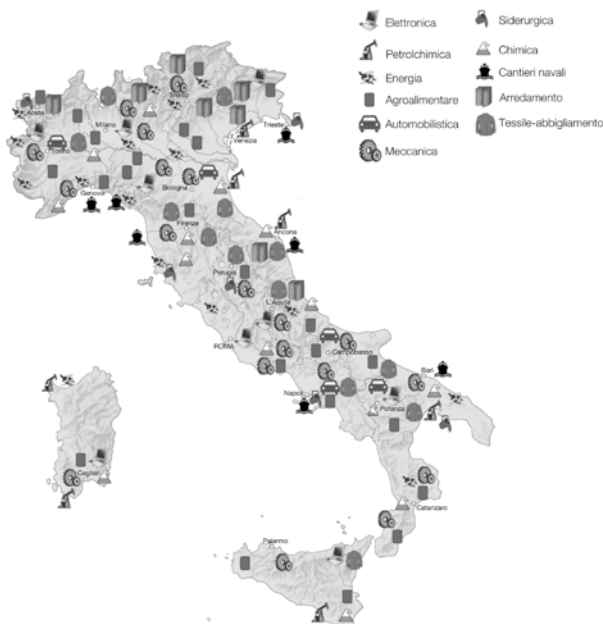
1 Osserva la carta tematica dell'agricoltura e dell'allevamento in Italia e rispondi alle domande.



- Quali prodotti sono coltivati in Puglia?
.....
.....
- Quali prodotti si coltivano in Emilia-Romagna?
.....
.....
- In quali regioni è diffuso l'allevamento dei bovini? Perché?
.....
.....
.....

- In quali regioni si pratica l'allevamento degli ovini? Perché?
.....
.....

2 Osserva la carta tematica della produzione industriale in Italia e rispondi alle domande.



- Qual è la regione in cui si concentra la maggior parte dei mobilifici italiani?
.....
.....
- Dove sono presenti cantieri navali?
.....
.....
- Quali sono i settori industriali più sviluppati?
.....
.....
.....

PER STUDIARE LE REGIONI

Leggere e interpretare i dati statistici

Per poter rispondere a domande relative all'economia di una regione o alla sua popolazione è necessario analizzare dei **dati quantitativi**, cioè i **numeri** che ci indicano quanto è grande il fenomeno che ci interessa.

Per esempio, per capire come procede l'economia di una regione dovremo porci delle domande come: "È ricca o povera?"; cioè "Qual è il reddito pro capite degli abitanti della regione?"; "La disoccupazione è bassa o alta?" ...

Se vogliamo capire le caratteristiche della popolazione, ci dobbiamo chiedere se essa cresce o diminuisce oppure se è composta in maggioranza da giovani o da anziani o ancora quante sono le persone che lasciano la regione (gli emigranti) o quante sono le persone che vi arrivano (gli immigrati).

Per rispondere a domande di questo genere si chiede aiuto a una scienza, la **statistica**, che si occupa di raccogliere i dati numerici relativi a vari fenomeni per poi analizzarli.

In Italia i principali dati statistici sono raccolti dall'Istituto italiano di statistica (ISTAT) e in Europa da quello dell'Unione europea (Eurostat).

I dati statistici possono essere espressi in due modi differenti:

- in valori assoluti, cioè con un numero che non viene confrontato con altri dati: per esempio, se dico che la Toscana ha 3 744 398 abitanti senza mettere questo numero a confronto con la popolazione delle altre regioni, questo è un dato espresso in valore assoluto;
- in percentuale, indicata con il simbolo % (si legge: per cento). In questo caso c'è un confronto tra un totale e una parte, per esempio in Toscana vive il 6% della popolazione totale italiana.

Fai una ricerca sulla tua regione e indica quanti abitanti ha in valore assoluto e in percentuale rispetto al totale della popolazione italiana.

Regione:

Popolazione:

PER STUDIARE LE REGIONI

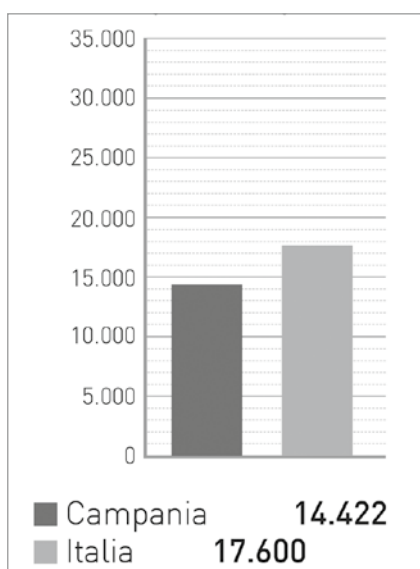
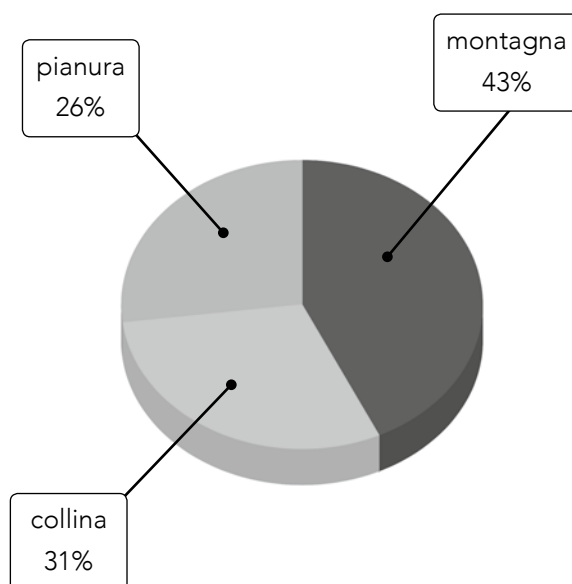
Leggere e interpretare i grafici

I dati statistici possono essere presentati in tabelle oppure con **grafici** che **visualizzano i dati in un disegno**. Per interpretare correttamente i grafici è necessaria una **legenda**.

Ci sono diversi tipi di grafici, ognuno dei quali è particolarmente adatto a rappresentare un certo tipo di dati.

Nelle pagine del sussidiario dedicate alle singole regioni sono presenti alcuni tipi di grafici:

- gli **aerogrammi**, detti anche grafici a torta, hanno forma circolare e rappresentano le parti in percentuale di un insieme. Per esempio, la "torta" rappresenta il totale (il cento per cento) del territorio della regione e i tre spicchi rappresentano la presenza in percentuale di pianure, colline, montagne. La percentuale può anche essere rappresentata con un quadrato suddiviso in cento quadratini.



- L'istogramma si utilizza per confrontare due o più dati, che sono visualizzati con colonnine di diverse altezze. Nelle pagine del sussidiario dedicate alle regioni, di ciascuna è presente l'istogramma relativo al reddito pro capite degli abitanti, messo a confronto con il reddito pro capite medio italiano: così è possibile visualizzare a colpo d'occhio se la regione è più o meno "ricca".

PER STUDIARE LE REGIONI

Lavorare su dati e grafici

La densità di popolazione di una nazione o di una regione si calcola dividendo il numero totale degli abitanti per il numero dei chilometri quadrati che costituiscono il territorio in cui essi vivono. In questo modo si ottiene un numero (per esempio, 192 ab. per Km²) che corrisponde alla densità. Questo dato è molto importante perché ci dà immediatamente informazioni sul popolamento di una regione, evidenziando se essa è poco popolata o densamente popolata.

1 Osserva la tabella che riporta la superficie e la densità di popolazione di tutte le regioni italiane, poi rispondi alle domande.

Regione	Popolazione residenti	Superficie km ²	Densità abitanti/km ²
Abruzzo	1.311.580	10.831,84	121
Basilicata	562.869	10.073,32	56
Calabria	1.947.131	15.221,90	128
Campania	5.801.692	13.670,95	424
Emilia-Romagna	4.459.477	22.452,78	199
Friuli-Venezia Giulia	1.215.220	7.862,30	153
Lazio	5.879.082	17.232,29	341
Liguria	1.550.640	5.416,21	286
Lombardia	10.060.574	23.849,19	422
Marche	1.525.271	9.401,38	162
Molise	305.617	4.460,65	69
Piemonte	4.356.406	25.387,07	172
Puglia	4.029.053	19.540,90	206
Sardegna	1.639.591	24.100,02	68
Sicilia	4.999.891	25.832,39	194
Toscana	3.729.641	22.987,04	162
Trentino-Alto Adige	1.072.276	13.605,50	79
Umbria	882.015	8.464,33	104
Valle d'Aosta	125.666	3.260,90	39
Veneto	4.905.854	18.407,42	267

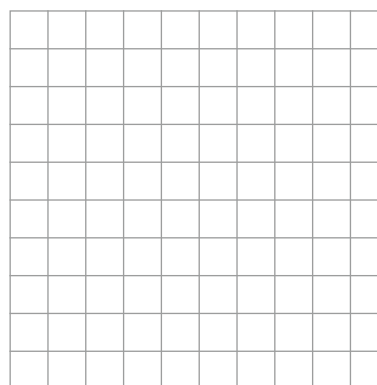
- Quale regione italiana ha la superficie più ampia?
.....
- Qual è la regione meno estesa d'Italia?
.....
- Quale regione italiana ha la maggior densità di popolazione?
.....
- Quale regione ha la più bassa densità di popolazione?
.....

PER STUDIARE LE REGIONI

- Qual è la superficie della regione in cui vivi?
.....
- Qual è la densità di popolazione della tua regione?
.....
- Confrontandola con le altre regioni, diresti che è densamente popolata o poco popolata?
.....

2 Trasforma in un aerogramma quadrato le percentuali relative ai lavoratori occupati nei tre settori produttivi della regione Umbria. Poi realizza la legenda.

Settore primario	3%
Settore secondario	27%
Settore terziario	70%



Legenda

- settore primario
- settore secondario
- settore terziario

3 Consulta la tabella alla pagina precedente e colora le diverse regioni in base alle fasce indicate. Poi rispondi alle domande.

- Verde: meno di 100 abitanti per Km²
- Giallo: da 101 a 200 abitanti per Km²
- Blu: da 301 a 400 abitanti per Km²
- Rosso: più di 401 abitanti per Km²

La carta che hai ottenuto è

- una carta politica.
- una carta fisica.
- una carta tematica.

Come intitoleresti la carta che hai ottenuto?

.....
.....

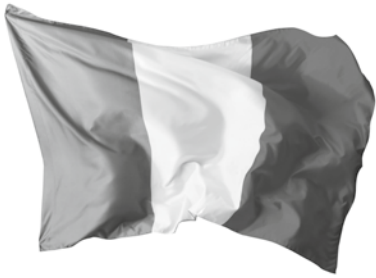


L'ITALIA, L'EUROPA, L'ONU

1 Completa le seguenti frasi cancellando le alternative sbagliate.

- Lo Stato italiano è una **monarchia / repubblica democratica**.
- La Costituzione è **la legge fondamentale dello Stato italiano / una legge per impedire i crimini**.
- Le leggi dello Stato italiano **possono / non possono** contraddire la Costituzione.
- La Costituzione prevede **la separazione / l'unione** dei tre poteri fondamentali.

2 Indica con una X quali sono i simboli dello Stato italiano.



3 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Il potere legislativo approva le leggi per la nazione. V F
- Il potere legislativo è affidato al Parlamento. V F
- Il potere esecutivo è affidato al Governo che fa eseguire le leggi. V F
- Il potere legislativo punisce chi non rispetta le leggi dello Stato. V F
- Il potere giudiziario è esercitato dalla magistratura che giudica e condanna chi non rispetta le leggi. V F

4 Indica con una X i completamenti corretti.

- L'Italia fa parte
 - dell'Unione europea.
 - del Regno Unito.
 - dell'ONU.

Obiettivi

- Conoscere le caratteristiche e le funzioni dei principali enti amministrativi italiani.
- Acquisire il concetto di regione geografica (in particolare amministrativa), e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.

L'ITALIA, L'EUROPA, L'ONU

1 Completa il testo.

Dopo la fine della guerra mondiale, l'Italia ha assunto la forma di attuale ed è diventata una democratica. Ciò significa che il potere non è nelle mani di una sola (re, dittatore), ma appartiene al

2 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Il territorio dello Stato italiano è delimitato solo da confini terrestri. V F
- A nord l'Italia confina con la Francia, la Svizzera, l'Austria e la Slovenia. V F
- Parte dei confini italiani sono costituiti dagli Appennini. V F
- Il resto dei confini italiani è costituito dal Mar Mediterraneo. V F
- Come tutti gli Stati, l'Italia ha una bandiera, uno stemma e un inno nazionale. V F

3 Indica con X lo stemma italiano e spiega quali significati hanno i simboli che lo costituiscono.





- La ruota dentata simboleggia il
- Il ramo d'ulivo è simbolo di
- Il ramo di quercia simboleggia

4 Completa le seguenti affermazioni cancellando le alternative sbagliate.

- La bandiera italiana è **un tricolore / un insieme di stelle e strisce**.
- La bandiera è composta da righe **orizzontali / verticali**.
- I colori della nostra bandiera sono verde, bianco, **giallo / rosso**.
- L'inno nazionale è **la Marsigliese / l'inno di Mameli**.

Obiettivi

- ▶ Conoscere le caratteristiche e le funzioni dei principali enti amministrativi italiani.
- ▶ Acquisire il concetto di regione geografica (in particolare amministrativa), e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.

L'ITALIA, L'EUROPA, L'ONU

5 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Il primo gennaio del 1948 è entrata in vigore la Costituzione. V F
- La Costituzione è una delle tante leggi dello Stato italiano. V F
- La Costituzione è la legge fondamentale dello Stato italiano. V F
- I primi 12 articoli della Costituzione indicano i principi su cui si fonda la Repubblica. V F
- La prima parte della Costituzione indica i diritti e i doveri dei cittadini. V F
- La seconda parte della Costituzione riguarda l'organizzazione dello Stato. V F
- La costituzione ha stabilito che i poteri dello Stato siano tre. V F

6 Collega ogni potere dello Stato italiano con la sua funzione e con l'organo che lo esercita.

Potere legislativo

È affidato al Governo, presieduto dal Presidente del Consiglio, e ha il compito di far applicare le leggi.

Potere esecutivo

È esercitato dalla magistratura che stabilisce se i cittadini hanno rispettato le leggi.

Potere giudiziario

È affidato al Parlamento, composto da Senato e Camera dei deputati, che elabora e approva le leggi.

7 Completa le seguenti frasi.

- L'Italia fa parte della UE cioè dell'.....
- Questa organizzazione comprende Stati.
- La bandiera adottata è blu con
- La moneta unica si chiama, ma non è adottata da tutte le che fanno parte dell'Unione Europea.
- L'inno della UE si chiama

8 Cancella i valori che non sono indicati dalla Costituzione europea come suoi fondamenti.

rispetto della dignità umana

democrazia

ricchezza

rispetto delle leggi antiche

uguaglianza

libertà

rispetto dei diritti umani

dittatura

9 Segna con una X il completamento corretto.

L'Italia fa parte dell'ONU la cui sigla vuol dire:

- Organizzazione delle Nuove Uguaglianze.
- Organizzazione delle Nazioni Unite.
- Organizzazione delle Nazioni Uguali.

LE REGIONI ITALIANE

1 Completa le frasi collegando le parti che le compongono.

L'Italia è suddivisa

Il territorio di ogni regione

Le Regioni italiane sono

Ogni regione ha una città che è

Le altre città importanti sono

ha dei confini che lo dividono dalle altre regioni o dagli altri Stati europei.

venti.

capoluogo di regione.

in varie regioni amministrative.

capoluoghi di provincia.

2 Lavora sulla carta seguendo le indicazioni.

- Colora nella carta muta la tua regione;
- Scrivi il nome della regione;
- Scrivi il nome del capoluogo nel punto adeguato;
- Scrivi il nome della capitale d'Italia nel punto adeguato.



3 Rispondi alle seguenti domande.

- Con quali regioni o Stati confina la tua regione?

.....

- La tua regione fa parte dell'Italia settentrionale, centrale o meridionale?

.....

- Quante province ha?

.....

- Come si chiamano i capoluoghi di provincia?

.....

Obiettivi

- ▶ Localizzare sulla carta dell'Italia le regioni amministrative.
- ▶ Leggere carte politiche per ricavare informazioni su elementi umani di una regione.
- ▶ Individuare la posizione delle regioni italiane su carte mute.
- ▶ Leggere e studiare testi scritti relativi agli aspetti del territorio, del popolamento, delle comunicazioni, dell'economia delle diverse regioni italiane.

LE REGIONI ITALIANE

1 Completa il testo.

L'Italia è suddivisa in amministrative, ognuna delle quali ha dei che delimitano il suo territorio e la dividono dalle altre regioni o europei.

Ogni regione ha un di regione ed anche dei capoluoghi di Le regioni italiane sono

2 Completa le seguenti frasi eliminando l'alternativa errata.

- In Italia sono state istituite **otto / cinque** regioni a statuto speciale.
- Esse sono: **Piemonte / Valle d'Aosta, Trentino-Alto Adige / Emilia-Romagna, Friuli-Venezia Giulia / Sicilia, Basilicata / Sardegna.**

3 Scrivi il nome delle regioni mancanti poi collega ogni capoluogo alla sua regione.

<input type="text" value="Abruzzo"/>	<input type="text" value="Venezia"/>
<input type="text" value="Basilicata"/>	<input type="text" value="Bologna"/>
<input type="text" value="....."/>	<input type="text" value="Cagliari"/>
<input type="text" value="Campania"/>	<input type="text" value="Firenze"/>
<input type="text" value="Emilia-Romagna"/>	<input type="text" value="Aosta"/>
<input type="text" value="Friuli-Venezia Giulia"/>	<input type="text" value="Palermo"/>
<input type="text" value="Lazio"/>	<input type="text" value="Trento"/>
<input type="text" value="Liguria"/>	<input type="text" value="Catanzaro"/>
<input type="text" value="....."/>	<input type="text" value="Milano"/>
<input type="text" value="Marche"/>	<input type="text" value="Perugia"/>
<input type="text" value="Molise"/>	<input type="text" value="Torino"/>
<input type="text" value="Piemonte"/>	<input type="text" value="Napoli"/>
<input type="text" value="Puglia"/>	<input type="text" value="Trieste"/>
<input type="text" value="Sardegna"/>	<input type="text" value="Genova"/>
<input type="text" value="Sicilia"/>	<input type="text" value="L'Aquila"/>
<input type="text" value="Toscana"/>	<input type="text" value="Potenza"/>
<input type="text" value="Trentino-Alto Adige"/>	<input type="text" value="Bari"/>
<input type="text" value="Umbria"/>	<input type="text" value="Campobasso"/>
<input type="text" value="Valle d'Aosta"/>	<input type="text" value="Roma"/>
<input type="text" value="....."/>	<input type="text" value="Napoli"/>

Obiettivi

- ▶ Localizzare sulla carta dell'Italia le regioni amministrative.
- ▶ Leggere carte politiche per ricavare informazioni su elementi umani di una regione.
- ▶ Individuare la posizione delle regioni italiane su carte mute.
- ▶ Leggere e studiare testi scritti relativi agli aspetti del territorio, del popolamento, delle comunicazioni, dell'economia delle diverse regioni italiane.

LE REGIONI ITALIANE

4 Completa la carta muta con il nome delle regioni e dei capoluoghi di regione.



5 Per studiare una regione quali elementi sono da prendere in considerazione? Cancella quelli che ritieni inutili.

confini

nomi degli abitanti

numero degli abitanti

elementi del territorio

nomi di tutti i comuni

densità di popolazione

caratteristiche dei centri abitati

vie di comunicazione

reddito pro capite

attività dei tre settori produttivi

6 Nelle pagine del sussidiario dedicate alle singole regioni sono presentati diversi tipi di strumenti che permettono di conoscere e analizzare le regioni. Quali sono? Completa.

....., dati statistici,,

7 Quali altri piccoli Stati sono compresi nel territorio italiano? Scrivi i nomi.

.....

LE REGIONI DEL NORD ITALIA

Leggi attentamente il testo, poi svolgi le attività proposte.



L'Italia settentrionale si estende nella parte più a nord della nostra nazione e comprende otto regioni, alcune delle quali poco estese, altre di vaste dimensioni: la Valle d'Aosta, il Piemonte, la Liguria, la Lombardia, il Trentino-Alto Adige, il Veneto, il Friuli-Venezia Giulia e l'Emilia-Romagna. Il territorio è molto vasto: la superficie totale è di 120 000 kmq, **pari al 40% della superficie nazionale**. Esso comprende montagne (Alpi e

Appennini), colline e la Pianura Padana, la più estesa d'Italia.

Il Nord è fittamente abitato e la somma degli abitanti delle otto regioni è di circa 25,5 milioni, il che significa che circa il 44% della popolazione d'Italia abita nell'area settentrionale.

È anche l'area maggiormente sviluppata del nostro Paese. La regione più ricca è la Lombardia che produce circa un quinto della ricchezza della nostra nazione.

1 Elimina le regioni che non fanno parte dell'Italia settentrionale.

Valle d'Aosta

Umbria

Liguria

Piemonte

Trentino-Alto Adige

Lazio

Lombardia

Veneto

Sardegna

Calabria

Emilia-Romagna

Friuli-Venezia Giulia

2 Osserva la carta e suddividi le regioni in molto estese e poco estese. Poi rispondi alla domanda.

Regioni molto estese:

Regioni poco estese:

Quale pianura occupa gran parte del territorio?

3 Qual è la superficie totale dell'Italia settentrionale?

- 120 kmq
- 120000 mq
- 120000 kmq

Che cosa significa la sigla kmq?

.....

4 Che cosa significa l'espressione *pari al 40% della superficie nazionale evidenziata nel testo*?

- Che la superficie dell'Italia settentrionale occupa il 40% del territorio dell'Italia.
- Che il 40% del territorio italiano è occupato dalla Pianura Padana.
- Che la superficie dell'Italia occupa il 40% del territorio dell'Italia settentrionale.

5 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Il Nord è fittamente abitato. V F
- Gli abitanti delle otto regioni settentrionali ammontano a circa 25,5 milioni. V F
- Il 4% della popolazione italiana vive nel Nord Italia. V F
- Il 44% della popolazione d'Italia abita nell'area settentrionale. V F
- L'Italia settentrionale è l'area meno sviluppata d'Italia. V F

6 Nel testo l'Italia viene indicata anche con altri nomi. Indica con una X quelli NON esatti.

- Nostra nazione.
- Isola.
- Paese.

7 In riferimento alla ricchezza d'Italia, quale percentuale è prodotta dalla Lombardia?

- 50%.
- 20%.
- 25%.

LE REGIONI DELL'ITALIA CENTRALE

Leggi attentamente il testo, poi svolgi le attività proposte.

L'Italia centrale è formata da un territorio prevalentemente montuoso (è attraversata dalla catena degli Appennini) e collinare.

Comprende le regioni Toscana, Marche, Umbria, Lazio, Abruzzo e Molise.

Ha una superficie di 73 500 kmq e una popolazione di circa 12,5 milioni di abitanti (il 27% della popolazione italiana).

La popolazione vive soprattutto nella zona costiera e nelle piccole pianure interne, mentre l'area appenninica è quasi spopolata.

La città più importante è Roma, anche capitale d'Italia, dove vive un quarto della popolazione dell'Italia centrale. Roma è anche il principale nodo delle vie di comunicazione tra il Nord e il Sud d'Italia.

L'Italia centrale può essere considerata un'Italia "di mezzo" nel nostro Paese, non solo da un punto di vista geografico, ma anche economico: non è sviluppata come l'Italia settentrionale, ma nello stesso tempo è lontana dall'arretratezza di alcune aree dell'Italia meridionale. È sviluppata l'industria e, nella produzione della ricchezza delle regioni centrali, ha un ruolo fondamentale il turismo, che si concentra soprattutto a Roma, Firenze e nelle altre città d'arte della Toscana, dell'Umbria e delle Marche.

F. Cassone, *Il Magellano*, Lattes

1 Elimina le regioni che non appartengono all'Italia centrale.



2 Per ogni affermazione indica con una X il completamento corretto.

- Gran parte del territorio dell'Italia centrale è costituito da
 - pianure.
 - montagne e colline.
 - laghi.
- Il testo afferma che il 27% della popolazione italiana abita nelle regioni dell'Italia centrale, quindi
 - la popolazione dell'Italia centrale è metà di tutta quella italiana.
 - la popolazione dell'Italia centrale è circa un quarto della popolazione italiana.
 - la popolazione italiana è circa un quarto della popolazione dell'Italia centrale.

3 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- La popolazione dell'Italia centrale è di circa 12,5 milioni di abitanti. V F
- La popolazione è circa la metà di quella italiana. V F
- La popolazione vive soprattutto nelle zone montuose dell'Appennino. V F
- La popolazione vive soprattutto lungo le coste e nelle piccole pianure interne. V F

4 Indica con una X la caratteristica che NON si può attribuire alla città di Roma.

- Roma è la capitale d'Italia.
- Da Roma passano poche strade e autostrade.
- Roma è un nodo importante per le comunicazioni tra il Nord e il Sud d'Italia.

5 L'Italia centrale viene definita nel testo *di mezzo* per due motivi. Indica con una X quali sono.

- Perché è posizionata nella parte centrale del territorio dell'Italia.
- Perché si trova in mezzo all'Italia settentrionale.
- Perché economicamente non è sviluppata come il Nord ma neppure arretrata come parte del Sud.
- Perché sta a metà tra le zone più popolate e quelle spopolate.
- Perché sta a metà tra le catene montuose del Nord e le pianure del Sud.
- Perché economicamente è più ricca dell'Italia settentrionale ma meno di quella meridionale.

6 Indica con una X il completamento corretto.

- La ricchezza delle regioni dell'Italia centrale è dovuta soprattutto
 - a un discreto sviluppo industriale.
 - all'agricoltura.
 - al turismo.
- Per *città d'arte* s'intende
 - una città i cui edifici sono costruiti a regola d'arte.
 - una città ricca di monumenti, musei e altri testimonianze artistiche.
 - una città dove vivono molti artisti.

PAESAGGI E PRODOTTI AGRICOLI DELL'ITALIA MERIDIONALE

Leggi attentamente il testo, poi svolgi le attività proposte.

Se potessimo tracciare una linea immaginaria da Gaeta, cittadina costiera del Lazio, al Gargano in Puglia, vedremmo che a sud di questa linea comincia a comparire un tipo di paesaggio molto differente da quello dell'Italia centro-settentrionale. Infatti, nella fascia costiera delle regioni meridionali e delle isole troviamo una vegetazione molto particolare, che assomiglia a quella di altri Paesi del Mediterraneo come la Spagna, la Grecia, la Tunisia.

Questa vegetazione prende il nome di "macchia mediterranea", un insieme di alberi e di cespugli adatti a resistere alla siccità estiva.

Gli alberi tipici di questo ambiente sono l'ulivo, il leccio, il pino marittimo, il mandorlo, il fico e la quercia da sughero. I cespugli, molti dei quali sono profumati e aromatici, sono il corbezzolo, il ginepro, il mirto, il rosmarino, la salvia, il cappero.

A queste piante, originarie dell'ambiente mediterraneo, si sono aggiunte anche piante di origine americana: il fico d'india e l'agave.

L'ambiente delle regioni meridionali è arido e l'agricoltura ha potuto specializzarsi solo in coltivazioni che richiedono poca acqua, come il grano, l'ulivo e la vite.

Anche gli agrumi, la cui coltivazione è concentrata soprattutto in Sicilia e Calabria, sono molto diffusi.

La scarsità di foraggio e di altri alimenti per il bestiame ha permesso l'allevamento solo di animali di piccola taglia: meglio gli ovini che i bovini, meglio i muli e gli asini piuttosto che i cavalli.

Spazi e civiltà, Giunti Marzocco

1 Per ogni affermazione indica con una X se è vera (V) o falsa (F).

- Il paesaggio delle regioni meridionali è molto differente da quello delle regioni dell'Italia centro-settentrionale. V F
- Nella zona costiera meridionale e delle isole si sviluppa una vegetazione particolare, detta macchia mediterranea. V F
- L'agricoltura delle regioni meridionali si è specializzata in colture che richiedono molta acqua. V F
- La coltivazione degli agrumi è diffusa solo in Puglia. V F
- Nelle regioni meridionali si allevano soprattutto gli ovini. V F

2 Il testo fornisce una breve definizione di *macchia mediterranea*. Indica con X la definizione esatta.

- La macchia mediterranea
 - è composta da fitti boschi di alberi di alto fusto.
 - è l'insieme di alberi e cespugli che resistono alla siccità.
 - è l'insieme di alberi e cespugli che hanno bisogno di molta acqua.

3 Per ogni domanda indica con una X la risposta corretta.

- Cosa vuol dire il termine *siccità*?
 - Mancanza di pioggia e neve in inverno.
 - Mancanza o scarsità di pioggia per lunghi periodi.
 - Possibilità che piova poco.
- Qual è la conseguenza per l'agricoltura dell'aridità delle regioni meridionali?
 - L'agricoltura ha potuto svilupparsi solo nelle zone non occupate dalla macchia mediterranea.
 - L'agricoltura si è specializzata in coltivazioni a bassa richiesta di acqua.
 - Non c'è nessun problema per l'agricoltura perché i campi si possono irrigare.

4 Scrivi quali sono le coltivazioni maggiormente presenti nelle regioni meridionali.

.....

5 Per ogni domanda indica con una X la risposta esatta.

- In quali regioni è maggiormente diffusa la coltivazione degli agrumi?
 - Sicilia e Sardegna.
 - Calabria e Sicilia.
 - Spagna e Grecia.
- Perché nelle regioni meridionali sono allevati più ovini che bovini?
 - Perché scarseggia l'acqua.
 - Perché scarseggia il foraggio.
 - Perché sono più piccoli.

Scoprire le regioni attraverso gli stemmi, il patrimonio artistico-culturale e le tradizioni

Nelle pagine che seguono proponiamo indicazioni e percorsi volti ad arricchire lo studio e la scoperta delle singole regioni italiane.

Un percorso propone di scoprire le caratteristiche di una regione a partire dallo stemma che ha scelto per rappresentarsi. La conoscenza e lo studio degli stemmi regionali offre la possibilità di riflettere su alcuni aspetti peculiari delle diverse realtà regionali.

A volte i disegni o i segni grafici rappresentati sui singoli stemmi si rifanno alla storia della regione: è il caso della Rosa camuna per la Lombardia, del Leone di San Marco per il Veneto o dello stemma della Campania che si rifà alla Repubblica marinara di Amalfi. In molti altri casi, si è scelto che lo stemma facesse riferimento a elementi fisici peculiari della regione: ne è un esempio lo stemma dell'Abruzzo in cui i tre colori rappresentano gli elementi costitutivi del paesaggio abruzzese.

Un altro percorso è volto a far scoprire le regioni attraverso la conoscenza dei tanti beni artistico-culturali di cui l'Italia abbonda, contribuendo così all'educazione al patrimonio artistico-culturale, come indicato nei Programmi ministeriali anche della scuola primaria. Infatti, quasi in ogni centro abitato del nostro Paese, sia esso grande o minuscolo, è presente qualcosa di interesse culturale: abbondano i siti archeologici, ma sono molti anche i musei legati alle caratteristiche del territorio, alla storia e alle attività economiche, come pure chiese, palazzi di importanza storica o artistica...

Insomma, attorno a ogni scuola c'è un mondo da esplorare, con visite guidate e attività di ricerca che favoriranno negli alunni la consapevolezza che esiste un patrimonio che tutte le altre nazioni ci invidiano e che va conosciuto, amato e preservato.

Un ulteriore percorso è volto a esplorare le regioni d'Italia attraverso le innumerevoli feste e tradizioni popolari. Molte traggono origine dai secoli passati e possono essere legate a festeggiamenti per i santi patroni, a episodi significativi della storia locale, al Carnevale, ad attività lavorative tradizionali tipiche del luogo... Le feste costituiscono un patrimonio culturale importantissimo della nostra nazione, anche se immateriale, che va salvaguardato e conosciuto, come ben ribadiscono le *Indicazioni ministeriali* in cui si evidenzia come traguardo per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria: "individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee al proprio contesto di vita".

Senza la pretesa di essere esaustivi, segnaliamo alcune feste ed eventi delle regioni italiane, rappresentativi delle varie tipologie di tradizioni popolari e spesso comuni, con qualche variante, a più regioni.

Infine, anche il cibo e le ricette di piatti tipici regionali aiutano a comporre il variegato quadro delle regioni italiane. Molti piatti della tradizione dalla regione d'origine sono ormai trasmigrati in tutto il territorio italiano e, a volte, sono diventati famosi in ogni parte del mondo. Attraverso una carta tematica "culinaria" si può scoprire in quali luoghi sono nati molti piatti o prodotti che compaiono sulle nostre tavole.

GLI STEMMI DELLE REGIONI

Leggi le descrizioni degli stemmi regionali e rispondi alle domande.

Se è possibile, cerca su internet le immagini degli stemmi in modo da vederne anche i colori.



Lo stemma della **Valle d'Aosta** rappresenta un leone d'argento i cui artigli e lingua rossi spiccano su uno sfondo nero, rifacendosi allo stemma dell'antico Ducato d'Aosta.



- A che cosa si rifà lo stemma della Valle d'Aosta?

.....



Lo stemma del **Piemonte** ricorda lo stemma del 1424 e il lambello azzurro con le tre gocce simboleggia le tre casate degli Angiò, Acaia e Savoia che governarono nel corso dei secoli il territorio.



- Da che cosa trae spunto lo stemma?

.....



Lo stemma della **Liguria** ricorda una caravella stilizzata, cioè una delle imbarcazioni con cui Cristoforo Colombo, nativo di Genova, partì alla volta dell'America. La vela della nave è suddivisa in quattro parti e le stelle corrispondono alle quattro città capoluogo.



- A quale personaggio famoso fa riferimento lo stemma?
- Perché lo stemma della Liguria ha la vela suddivisa in quattro parti con quattro stelle?

.....



Lo stemma della **Lombardia** fa riferimento al popolo preistorico dei Camuni che in Val Camonica ha lasciato importanti reperti preistorici. Tra i moltissimi graffiti lasciati dai Camuni, la rosa camuna è stata scelta da rappresentare nello stemma.



- Che cosa rappresenta lo stemma della Lombardia?

.....

GLI STEMMI DELLE REGIONI



Nello stemma del **Veneto** campeggia su fondo blu (colore del mare) il simbolo della città di Venezia, il Leone di San Marco. Esso poggia su due altri colori, verde e giallo ocra, che intendono rappresentare i monti e la pianura che compongono il territorio della regione.



- Che cosa è rappresentato nello stemma del Veneto?

.....

- Perché lo sfondo è blu?

.....



Sullo stemma del **Trentino-Alto Adige**, suddiviso in quattro parti, campeggiano le aquile rosse simbolo del Tirolo e le aquile nere che ricordano l'antico Principato di Trento.



- Che cosa è rappresentato nelle quattro parti dello stemma regionale?

.....



Nello stemma del **Friuli-Venezia Giulia** campeggia un'aquila con ali spiegate che tiene tra gli artigli una corona d'argento; l'immagine trae ispirazione da un reperto archeologico della città di Aquileia che fu molto importante in epoca romana.



- Che cosa rappresenta lo stemma?

.....

- A che cosa si ispira lo stemma?

.....



Lo stemma dell'**Emilia-Romagna** rappresenta in modo stilizzato tre elementi importanti del territorio: il fiume Po (la linea curva), la via Emilia (la linea dritta) e la Pianura Padana (la parte colorata).



- Lo stemma si rifà a elementi del territorio o a vicende storiche del passato?

.....

- Quali elementi rappresenta lo stemma dell'Emilia-Romagna?

.....

GLI STEMMI DELLE REGIONI



Lo stemma della **Toscana** rappresenta un cavallo alato, Pegaso, che si staglia contro lo sfondo rosso di uno scudo sannitico: l'animale simboleggia la lotta del bene contro il male.



- Quale animale è raffigurato nello stemma?
.....
- Che cosa simboleggia?
.....



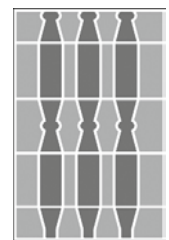
Sullo stemma delle **Marche** è rappresentato un picchio stilizzato sovrapposto alla lettera M di Marche. Secondo la tradizione proprio un picchio era l'uccello totemico che guidava gli antichi abitanti del territorio nel loro attraversamento dell'Appennino.



- Che cosa rappresenta e a che cosa si ispira lo stemma?
.....
- Lo stemma si ispira a elementi del territorio, a vicende storiche del passato della regione o a tradizioni?
.....



Nello stemma dell'**Umbria** sono rappresentati **tre** ceri rossi che ricordano la famosa Corsa dei ceri che si svolge ogni anno il 15 maggio nella città di Gubbio in onore di Sant'Ubaldo



- A che cosa si ispira lo stemma?
.....



Lo stemma del **Lazio** porta raffigurato al centro lo stemma di Roma che rappresenta un'aquila d'argento. Attorno a essa trovano posto gli stemmi delle province di Rieti, Frosinone, Viterbo e Latina.



- Sullo stemma che cosa è raffigurato?
.....

GLI STEMMI DELLE REGIONI



Lo stemma dell'**Abruzzo** rappresenta in modo stilizzato i tre elementi fisici che caratterizzano la regione: il bianco sta a ricordare le montagne innevate, il verde (fascia centrale) i boschi che ricoprono colline e pendii e il blu il mare che bagna le coste.



- Lo stemma si rifà a vicende storiche del passato della regione o a elementi del territorio?

.....

- Quali elementi rappresenta lo stemma dell'Abruzzo?

.....



Lo stemma del **Molise** rappresenta uno scudo rosso con bordi d'argento. Argentei sono pure la banda diagonale e la stella. Esso si ispira allo stemma del contado del Molise che in epoca medioevale faceva parte del Regno di Napoli.

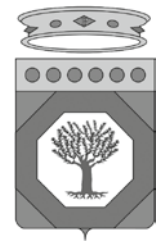


- Che cosa rappresenta lo stemma molisano?

.....



Lo stemma della **Puglia** è sormontato da una corona e ha al suo centro un ulivo, simbolo di pace ma anche elemento caratteristico della regione; l'albero è inserito in un ottagono che fa riferimento alla forma del famoso Castel del Monte.



- Che cosa simboleggia l'ulivo posto al centro dello stemma?

.....

- Che cosa vuole rappresentare l'ottagono?

.....



Le quattro onde azzurre in campo grigio che si vedono sullo stemma della **Basilicata** rappresentano i quattro principali fiumi della regione.



- Quali elementi rappresenta lo stemma della regione?

.....

GLI STEMMI DELLE REGIONI



Lo stemma della **Campania** fa riferimento a quello della Repubblica marinara di Amalfi: una banda rossa si staglia su sfondo bianco.



- A che cosa si ispira lo stemma della regione?

.....



Lo stemma della **Calabria** rappresenta i simboli di quattro elementi caratteristici della regione: una croce bizantina, un pino, una croce e un capitello dorico.



- Quali elementi sono rappresentati nello stemma?
- Come mai, secondo te, c'è anche un pino?

.....

.....



Al centro dello stemma della **Sicilia** è rappresentata la maschera della Gorgone. Le tre gambe richiamano le tre punte dell'isola e le spighe fanno riferimento alla fertilità del territorio.



- Che cosa rappresenta lo stemma della regione?

.....

.....



Lo stemma della **Sardegna** si rifà alle crociate e rappresenta quattro teste di moro bendate di bianco inserite in una croce rossa su fondo bianco.



- Quali figure sono rappresentate sullo stemma della regione?

.....

.....

Ora che conosci gli elementi che si utilizzano per creare lo stemma di una regione, disegna uno stemma alternativo della tua regione e spiega le ragioni delle scelte che farai.

IL PATRIMONIO ARTISTICO-CULTURALE: CENTRI ABITATI, MONUMENTI, MUSEI

Leggi le indicazioni su alcuni dei luoghi interessanti presenti in ogni regione. Scegli poi una regione e fai una ricerca su altri luoghi di interesse presenti.

Valle d'Aosta

La regione è caratterizzata dalla presenza di **montagne** e non poteva perciò mancare un museo ad esse dedicato: nell'imponente e scenografico Forte di Bard è collocato il **Museo delle Alpi** dove bambini e adulti possono scoprire tutto sulla montagna accompagnati nella loro visita da un naturalista, un geografo, un antropologo e un meteorologo.

Piemonte

Nelle vicinanze di Torino, un imponente edificio si erge in cima al monte Pirchiriano (962 metri): si tratta dell'**abbazia della Sacra di San Michele**. Nel Medioevo le abbazie non erano solo centri religiosi, ma offrivano ristoro ai pellegrini e ai viandanti. Inoltre, esse spesso partecipavano alle lotte tra i feudi prendendo le parti di un signore feudale. Per questi motivi alcune abbazie sono state costruite in posizione elevata, strategicamente importante, come quella della Sacra di San Michele che dalla cima del monte controlla la vallata sottostante dove i Longobardi furono sconfitti dai Franchi di Carlo Magno. L'abbazia benedettina venne costruita all'inizio dell'anno Mille e raggiunse il suo massimo splendore tra l'XI e il XIV secolo.

Liguria

Il **mare** è l'elemento che caratterizza la regione e ad esso è dedicato il **Galata, Museo del mare di Genova**: si tratta del più grande museo marittimo d'Europa. Visitando questo museo si può anche affrontare una tempesta a bordo di una scialuppa al largo di capo Horn, oltre che esplorare un sommergibile! Inoltre è possibile visitare il vicino **Acquario**, ricco di esseri marini di ogni specie, mentre brevi escursioni in barca permettono di vedere il porto moderno della città e completare così la conoscenza del mare, degli esseri che lo popolano e delle attività umane che vi si svolgono.

Lombardia

La **campagna** attorno a Milano è caratterizzata dalla presenza di varie **abbazie** che testimoniano come i monaci del Medioevo svolsero una grande azione di bonifica del suolo paludoso della **Pianura Padana** rendendo coltivabili centinaia di ettari di campagna milanese.

Una testimonianza di ciò sono le **Abbazie di Chiaravalle, Mirasole e Viboldone** che furono centri religiosi, ma anche agricoli. Nel XII secolo arrivò dalla Francia il monaco Bernardo di Clairvaux (tradotto, significa "chiaravalle") che fondò le abbazie e introdusse nuovi sistemi di coltivazione come quello delle marcite (un sottile strato d'acqua copre il terreno favorendo la crescita del foraggio). La struttura dell'Abbazia di Mirasole mostra perfettamente come essa fosse un centro sia religioso sia di lavoro: accanto alla chiesa ci sono le stalle, le case per i contadini e due grandi corti per la lavorazione della lana.

Veneto

Le **isole della laguna** su cui sorge **Venezia** fino al 500 d.C. erano abitate solo da pochi pescatori, ma in seguito alle invasioni barbariche molti abitanti di centri della costa (Aquileia, Padova...) vi trovarono rifugio per meglio difendersi dagli attacchi. Il primo problema che gli abitanti dovettero risolvere fu quello di trovare un modo per costruire le case sul terreno che era sabbioso, cedevole e coperto d'acqua: essi piantarono migliaia e migliaia di pali di legno di pino nel terreno e sopra vi edificarono case e palazzi. Anche oggi Venezia poggia su questa "foresta" di pali che sostiene splendidi edifici e piazze famose come quella di San Marco.

Trentino-Alto Adige

Nella regione, completamente **montuosa**, non mancano musei dedicati a questo elemento del territorio: al **Museo delle Scienze di Trento** vengono analizzate in modo interattivo le caratteristiche delle Alpi, mentre al **Messner Mountain Museum** ospitato a Castel Firmiano, si può scoprire lo stretto rapporto che da sempre esiste tra l'uomo e la montagna.

Friuli-Venezia Giulia

Il mare, ma anche la **campagna e la civiltà contadina**, sono elementi importanti per la regione: nel **Civico Museo del Mare di Trieste** è possibile vedere mappamondi antichi e tanti strumenti nautici, mentre a **Fagagna** (Udine) è stato realizzato un museo che illustra la vita contadina di un tempo. Il **Museo della Vita Contadina Cjase Cocèl** è ospitato in un ampio complesso che raccoglie una casa tipica, un mulino, un caseificio, un'antica osteria, un granaio con graticci per l'allevamento dei bachi da seta e molti attrezzi agricoli.

IL PATRIMONIO ARTISTICO-CULTURALE: CENTRI ABITATI, MONUMENTI, MUSEI

Emilia-Romagna

Una grande ricchezza per l'Emilia-Romagna è sempre stata la **pianura** e la possibilità di coltivare molteplici prodotti che hanno reso, e rendono ancora oggi, ricca la regione: a Villa Smeralda, a 15 chilometri da Bologna, il **Museo della civiltà contadina** offre migliaia di testimonianze della vita e del lavoro nelle campagne, mentre il **Museo della civiltà contadina di Ferrara** raccoglie circa 30 000 oggetti che documentano come si viveva e lavorava in campagna tra le fine dell'Ottocento e la prima metà del Novecento.

Marche

Urbino è uno splendido esempio di **città del Rinascimento**. Nella seconda metà del Quattrocento Urbino subì dei cambiamenti notevoli che trasformarono la città da medievale in città del Rinascimento: venne costruito il grande Palazzo Ducale, le vie e le piazze furono modificate e allargate, gli ingressi alla città cambiati. Federico da Montefeltro, duca di Urbino, volle la costruzione del Palazzo Ducale che iniziò nel 1445 e proseguì per circa quarant'anni. Il palazzo ancora oggi domina tutta la città con la sua mole maestosa e conserva preziose opere d'arte.

Toscana

Il territorio toscano e l'isola d'Elba sono ricchi di **cave e miniere**, in parte oggi abbandonate, i cui minerali hanno reso possibile lo sviluppo e la ricchezza della regione nei secoli passati: un interessante esempio è il **Parco archeominerario** che si trova a Campiglia Marittima, dove si possono visitare miniere scavate nella roccia e altre a cielo aperto, vedere antichi forni di fusione del ferro, un museo delle miniere e un villaggio minerario medioevale, la **Rocca di San Silvestro** che sorse tra il X e l'XI secolo. La zona era ricca di giacimenti di rame e di piombo argentifero ed il piccolo borgo che si stringeva attorno alla rocca era abitato da minatori e fonditori di metallo e dalle loro famiglie (si calcola che gli abitanti fossero circa 200-250). Nel XIV secolo il villaggio venne completamente abbandonato in seguito alle lotte tra i signori della rocca e Pisa e anche a causa all'introduzione di cambiamenti nell'estrazione e nella lavorazione dei metalli.

Umbria

La regione conserva molti tra i più bei **centri abitati medioevali** del mondo; in particolare ancora oggi **Todi** ha le caratteristiche di una tipica città comunale italiana che si è sviluppata nel XIII secolo. L'aumento della popolazione in epoca comunale costrinse le città ad ampliare la cinta muraria e a costruire nuove piazze e strade. Una caratteristica dell'epoca dei Comuni fu quella di innalzare, accanto alla cattedrale che era il centro della vita religiosa, palazzi pubblici che erano il centro della vita politica.

A Todi ciò è molto evidente nella piazza del Popolo dove si affacciano gli edifici principali della vita della città: il Duomo, che si innalza sopra una gradinata, il Palazzo dei Priori ed i Palazzi del Popolo e del Capitano.

Abruzzo

Per secoli una delle attività principali della regione è stato l'**allevamento** portato avanti con il metodo della **transumanza**, cioè lo spostamento delle greggi lungo sentieri che portavano dall'Abruzzo ai pascoli della Puglia. Oggi tale pratica è quasi totalmente scomparsa, ma diversi musei sono dedicati a raccontarci la vita dei pastori e i loro lunghi spostamenti. A Pescara si trova il **Museo delle genti d'Abruzzo** dove viene spiegata la produzione del pecorino e sono raccolte foto e reperti legati alla transumanza. In vari centri del Parco nazionale d'Abruzzo (**Museo della transumanza a Castel del Monte e a Villetta Barrea**) sono stati realizzati musei diffusi, con pannelli esplicativi, raccolta di oggetti e attività didattiche legate alla vita dei pastori.

Molise

Nel territorio del Molise si trovano tracce della presenza di popoli antichi, in particolare del **popolo sannita e di quello romano**.

L'antica città di **Saepinum** (attuale Sepino) fu fondata dai Sanniti come centro di commercio lungo una strada, che oggi è un tratturo, che percorreva l'Appennino. Il primo centro abitato risale al IV secolo a.C. ed il nome, che significa "luogo recintato", indica un luogo di sosta dove le greggi potevano trovare riparo durante gli spostamenti. La città sannita venne poi conquistata dai Romani ed assunse le caratteristiche tipiche degli insediamenti romani: i resti oggi visibili ci mostrano un luogo circondato da mura, con quattro porte di accesso, due strade principali (cardo e decumano) che si intersecano e vari edifici pubblici (foro, teatro) e privati.

IL PATRIMONIO ARTISTICO-CULTURALE: CENTRI ABITATI, MONUMENTI, MUSEI

Lazio

L'alto Lazio ospita meravigliosi **siti etruschi** come Cerveteri e Tarquinia che sono anche riconosciuti come **siti UNESCO**.

A Cerveteri si trova la vasta **Necropoli Monumentale della Banditaccia**, che si estende per circa dieci chilometri e comprende circa quattrocento sepolture, mentre a Tarquinia si può visitare la **Necropoli di Monterozzi** i cui duecento sepolcri conservano le loro decorazioni pittoriche che raccontano scene di vita quotidiana. A Norchia, in un ambiente selvaggio, si trova una interessante necropoli rupestre, mentre a Vulci sono presenti i resti della città-stato, delle sue mura ed il museo etrusco.

Campania

Il **Vesuvio** domina Napoli e il suo golfo ed è presente nell'immaginario di tutti gli italiani per la sua violenta eruzione che distrusse le città romane di Pompei ed Ercolano. Il vulcano, oggi in fase di quiescenza, può essere visitato per ammirare il tipico paesaggio di lava, mentre alle sue falde, nel territorio del comune di Ercolano, è possibile esplorare l'**Osservatorio vesuviano** voluto da re Ferdinando II di Borbone.

Puglia

Castel del Monte è uno dei più famosi monumenti pugliesi, ricordato anche nello stemma della regione. Il castello fu fatto costruire da Federico II, ad Andria Castel del Monte, tra il 1240 ed il 1250. Aveva una funzione difensiva, ma serviva anche come residenza di caccia.

Per questo era dotato di molte comodità, rare per quell'epoca: varie sale erano riscaldate da grandi camini, i pavimenti erano a mosaico, le pareti erano rivestite con marmo. Inoltre, l'acqua piovana veniva raccolta in cisterne e poi utilizzata anche per i gabinetti collocati ad ogni piano del castello!

Il castello ha una pianta particolare, con un cortile ottagonale e con torri poste agli angoli: tale forma sembra sia legata a complessi calcoli astronomici.

Basilicata

Il territorio della Basilicata è caratterizzato dalla presenza di molte **gravine** cioè profondi valloni prodotti dall'erosione delle colline da parte delle acque. Nelle gravine tra l'VIII ed il XV secolo d.C. si insediarono diverse comunità di monaci che realizzarono chiese rupestri scavate nella roccia.

Anche Matera è legata all'ambiente delle gravine: la parte più antica della città, i famosi **Sassi di Matera**, è edificata in due valloni separati tra loro da uno sperone roccioso nelle cui pareti furono scavate abitazioni e chiese rupestri che oggi costituiscono una grande attrazione per turisti di tutto il mondo.

IL PATRIMONIO ARTISTICO-CULTURALE: CENTRI ABITATI, MONUMENTI, MUSEI

Calabria

La regione ha nella **pesca** e nell'**agricoltura** due punti di forza e a queste attività sono dedicati alcuni interessanti musei.

A Pizzo è aperto il **Museo del Mare** che raccoglie 100 000 conchiglie, fossili marini e utensili utilizzati per la costruzione di barche e per la pesca. Anche a Cetraro è presente un Museo del mare.

Nel comune di Bova si trova il **Sentiero della Civiltà Contadina**, un museo all'aperto che si sviluppa nelle vie del paese dove sono visibili molti strumenti delle attività contadine come i torchi per estrarre l'essenza di bergamotto.

Sicilia

Una delle attività più importanti per la Sicilia è stata per secoli la **pesca del tonno** e le tonnare costruite lungo le coste siciliane sono state a lungo le più importanti del Mediterraneo. Ancora oggi alcune di esse sono in funzione e si dedicano alla lavorazione del tonno, delle sardine e della pregiata bottarga, ma molte non sono più produttive.

Sull'isola di Favignana (Egadi) si può visitare la **Tonnara ex Florio**, un ampio spazio creato non solo per la pesca, ma anche per la lavorazione del tonno che veniva inscatolato sott'olio. Qui è possibile vedere le imbarcazioni, i luoghi di lavorazione e ascoltare le testimonianze dei pescatori.

A Castellamare del Golfo si trova la **Tonnara di Scopello**, una delle più antiche dell'isola.

Sardegna

Tra il XVI e il III secolo a.C. si sviluppò in Sardegna la **civiltà nuragica** che ha lasciato sparsi per l'isola ben 7000 nuraghi più o meno conservati.

I nuraghi sono costruzioni a forma di cono realizzate con grosse pietre squadrate sovrapposte sino a formare una torre. La funzione di queste costruzioni era quella di abitazione e ricovero per i gruppi famigliari, ma anche di torri d'avvistamento, di fortezze e di templi.

Uno dei centri nuragici più interessanti è quello di **Barumini**.

FESTE E TRADIZIONI POPOLARI

Leggi i testi che si riferiscono ad alcune delle feste delle regioni italiane.

Valle d'Aosta

Una **festa tradizionale** della regione è la **battaglia tra regine** che si svolge ad **Aosta** la penultima domenica di ottobre. Le mucche più pregevoli delle mandrie della Val d'Aosta si sfidano spingendosi con le corna: la vittoria va alla mucca che riesce per prima ad allontanare e respingere l'avversaria.

Piemonte

In provincia di Cuneo, nel comune di **Garaglio**, in occasione del **Carnevale**, dopo la tradizionale sfilata dei carri, viene bruciato un grande pupazzo chiamato il **Dusu** che simboleggia l'inverno che sta per finire.

Liguria

L'ultima domenica di gennaio a **Sanremo** si svolge la tradizionale **sfilata di carri fioriti** realizzati con i fiori della Riviera ligure. La notte precedente l'evento vengono realizzati i carri che rappresentano allegorie, personaggi e situazioni, tutti creati utilizzando fiori freschi.

Lombardia

Nel piccolo comune di **Bagolino**, in provincia di Brescia si tiene ogni anno un tradizionale **Carnevale** che ha inizio il giorno della Befana. Per le vie del paese sfilano alcune maschere tipiche: il vecchio, la vecchia, l'orso e l'asino, che danzano e si sfidano.

Veneto

La terza domenica di luglio a **Venezia** viene costruito un lungo ponte che permette il passaggio verso la Chiesa del Redentore all'isola della Giudecca. La famosa **Festa del Redentore** si apre con la benedizione a cui seguono processione, fuochi artificiali e regate con le tipiche imbarcazioni veneziane.

Trentino-Alto Adige

In molte località dell'Alto Adige, nell'ultima notte di **Carnevale** è tradizione **danzare attorno ai falò** che rischiarano le tenebre. Sui fuochi si bruciano dei fantocci di paglia che rappresentano il carnevale.

FESTE E TRADIZIONI POPOLARI

Friuli-Venezia Giulia

A **Cividale del Friuli** si celebra nel Duomo la **Messa dello Spadone**, una cerimonia che vuole ricordare come un tempo il Patriarca ricevesse l'investitura dall'Imperatore. La spada utilizzata ancora oggi è quella che gli abitanti di Cividale offrono al Patriarca Marquardo von Randeck, quando egli fece il suo ingresso a Cividale nel 1366. Immediatamente dopo la cerimonia, si svolge una rievocazione storica in costumi medievali.

Emilia-Romagna

Nella domenica di mezza Quaresima si svolge a **Forlimpopoli**, la festa detta **Segavecchia**: dopo una sagra che dura tre giorni, un grande pupazzo che rappresenta la Vecchia viene segato in due. La Vecchia simboleggia le astinenze e i digiuni che caratterizzavano un tempo il periodo della Quaresima. Dal pupazzo tagliato cadono castagne, fichi secchi, nocciole, unici "dolci" che un tempo era permesso mangiare in Quaresima.

Marche

Il 15 agosto a **Fermo** si svolge quello che viene considerato il più antico palio italiano, le cui origini risalgono probabilmente al 1182. Si tratta del **Palio dell'Assunta** in cui cavalli e cavalieri delle 10 contrade si sfidano, a ricordo di un'antica consuetudine medievale, la Cavalcata dell'Assunta, che ribadiva la supremazia della città di Fermo sul territorio circostante.

Toscana

Nella notte tra il 30 aprile e il primo maggio in **molte località toscane** si svolge il **Calendimaggio**: un gruppo di cantori gira per le vie dei paesi e si ferma davanti alle case dove intona canti della tradizione popolare legati al ritorno della vita. Spesso viene trasportato un grosso ramo di ontano, albero che cresce lungo i corsi d'acqua e che è considerato simbolo della vita, su cui vengono appesi i doni offerti dagli abitanti. L'origine di queste manifestazioni risale a popolazioni molto antiche (Etruschi, ma anche Celti e Liguri) ed è legata al ritorno della bella stagione, al lavoro nei campi e alla rinascita della natura.

Abruzzo

Il primo giovedì di maggio a **Coculla** si svolge il corteo di **San Domenico e i Serpari**, in cui la statua del santo, ricoperta di serpenti vivi ma del tutto innocui, viene portata per le vie della cittadina. Il rito probabilmente fa riferimento agli antichi rituali contro i veleni dei serpenti delle popolazioni locali o forse all'episodio in cui Domenico, poi divenuto santo, liberò il borgo dall'invasione di pericolose vipere.

FESTE E TRADIZIONI POPOLARI

Molise

Il 26 luglio a **Jelsi** (provincia di Campobasso) si svolge la tradizionale **festa di Sant'Anna**, dedicata al **grano**. Grandi slitte dette "traglie", decorate con i covoni del grano vengono trainate da buoi.

Umbria

Il 15 maggio di ogni anno, a **Gubbio** si svolge la tradizionale **Corsa dei ceri** che, in realtà, sono tre alte e pesanti costruzioni a torre di 4 metri di altezza. Ogni "cero" è montato su un supporto così che i ceraioli possano trasportarlo correndo su per la salita del Monte Igino. Al culmine di ogni torre sono poste le statue di Sant'Ubaldo (protettore della città e rappresentante dei muratori), Sant'Antonio, rappresentante dei contadini e San Giorgio che rappresenta i commercianti.

Lazio

Per la festa del *Corpus Domini* a **Genzano** di Roma si svolge l'**Infiorata**: la via che collega la piazza principale alla chiesa di Santa Maria della Cima viene completamente ricoperta da un tappeto di fiori la cui superficie raggiunge i 1890 metri quadri. Vengono realizzati veri e propri quadri, solitamente rappresentanti soggetti religiosi, composti integralmente di fiori deperibili. Il tappeto viene realizzato durante la notte o la mattina stessa dell'Infiorata.

Puglia

Nel Salento, nel mese di agosto, si tiene la famosissima **Notte della taranta**, un festival popolare dedicato alla pizzica, alla musica tradizionale e alla danza. Il festival itinerante coinvolge 17 località salentine in cui si svolgono concerti e spettacoli e si conclude con un frequentatissimo concerto nella cittadina di Melpignano.

Basilicata

Ad **Accettura**, in provincia di Matera, si celebra un antico rito legato alla fecondazione della natura, unico nel suo genere in Europa: il **Maggio**, detto anche "**matrimonio tra due alberi**", evento che è accompagnato da pifferi, zampogne e rintocchi di campanacci. Nei folti boschi di Montepiano viene individuato fra gli alberi il cerro più alto e più dritto cioè il Maggio che simboleggia lo sposo, sul quale verrà innestata la "cima" che è scelta dai contadini tra gli agrifogli più belli e gentili e che viene trasportata accompagnata da canti e balli. Dopo che è avvenuto l'innesto, l'alto albero è innalzato e la cima dà rapidamente i suoi frutti.

FESTE E TRADIZIONI POPOLARI

Campania

Il 17 gennaio molti borghi grandi e piccoli della Campania sono illuminati dai **falò di Sant'Antonio Abate**, protettore degli **animali** e del **raccolto**. L'evento vuole ricordare un episodio leggendario che narra come il santo abbia rubato il fuoco al diavolo per guarire gli uomini. L'accensione dei falò viene spesso accompagnata da processioni di animali, fuochi d'artificio e sagre popolari.

Calabria

In molti paesi della regione si conservano tradizioni legate alla **Settimana Santa** e ai riti riguardanti la morte e resurrezione di Cristo. Per esempio, nel borgo di **Mammola** si comincia mesi prima della Pasqua a seminare in piatti, che devono essere accuratamente tenuti in casa al buio, lupini, grano, ceci, mais, orzo che germoglieranno e saranno portati nelle chiese il Giovedì santo e che saranno utilizzati per allestire i Santi Sepolcri dove i fedeli si recano a pregare.

Sicilia

Nel mese di febbraio si svolge ad **Agrigento e nella Valle dei Templi** la **Sagra dei mandorli in fiore** in cui si ammira la meravigliosa fioritura dei tantissimi mandorli presenti nelle campagne. La Sagra vuole festeggiare l'anticipo della primavera e il ritorno alla vita della natura, dopo il lungo sonno dei mesi invernali. Durante la Sagra si tiene anche il Festival internazionale del folklore e varie altre manifestazioni culturali legate alla pace tra i popoli.

Sardegna

In occasione del Carnevale si svolge il **Carnevale di Mamoiada**, piccolo centro della Barbagia: si tratta di una solenne cerimonia in cui sfilano uomini che indossano costumi tradizionali. I Mamuthones hanno il viso coperto da una maschera nera, indossano pellicce scure e portano campanacci molto pesanti; gli Issohadores sono caratterizzati da una maschera bianca, un corpetto rosso con pantaloni bianchi e un piccolo scialle.

Fai una breve ricerca su una festa popolare tipica del tuo paese o città e scrivi un testo corredato da fotografie o disegni.

Nome Classe Data

I PIATTI DELLA TRADIZIONE

Osserva la carta con alcuni dei piatti tipici regionali. Chiedi a un adulto la ricetta di un piatto tipico della tua zona e scrivi la ricetta.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Compito di realtà – Sussidiario di Storia

Strade di ieri e strade di oggi

Indicazioni metodologiche per l'insegnante

Il compito di realtà proposto nel volume di Storia al termine della classe V è un'esperienza concreta inserita nel percorso di osservazione / rilevazione dello sviluppo delle competenze che culminerà nella certificazione formale al termine della classe V. In queste pagine presentiamo la struttura metodologica sottostante al compito per facilitare la rilevazione di dati utili all'osservazione sistematica del percorso di ciascun alunno. Essa comprende:

- una tabella in cui i traguardi per lo sviluppo di competenze sono messi in relazione con le competenze chiave (e di conseguenza sono raccordabili ai profili contenuti nella Scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria); per ogni traguardo sono evidenziate le abilità correlate al compito e, per ciascuna di esse, le evidenze direttamente osservabili;
- una presentazione della prova in situazione e del suo significato;
- una scheda contenente gli strumenti per la valutazione della prova.

TRAGUARDI DI COMPETENZA CORRELATI AL COMPITO

Competenze chiave	Traguardi di competenza	Abilità	Evidenze
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni su aspetti del passato. Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce. Confrontare aspetti delle civiltà studiate con la contemporaneità. Individuare e descrivere gli elementi antropici che caratterizzano il proprio ambiente di vita.	L'alunno ricerca e ricostruisce un particolare aspetto delle civiltà studiate. L'alunno produce carte tematiche e schede informative su diversi aspetti della rete stradale romana. L'alunno mette a confronto i dati storici con la situazione attuale. L'alunno produce carte tematiche e schede informative su diversi aspetti della rete stradale italiana di oggi.
Competenza alfabetica funzionale.	Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	Esporre le conoscenze apprese in modo coerente, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina e risorse digitali.	L'alunno produce brevi testi informativi relativi ai risultati della ricerca.
Competenza digitale.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Consultare risorse cartacee e digitali alla ricerca di informazioni pertinenti. Produrre testi e immagini pertinenti alla ricerca utilizzando risorse digitali.	L'alunno usa strumenti informatici per reperire informazioni. L'alunno usa strumenti informatici per realizzare testi e materiali informativi.

La prova in situazione

Il compito prevede un'attività di ricerca sulla rete stradale costruita in Italia dai Romani e quella presente in Italia oggi. La finalità del lavoro è confrontare i percorsi, le strutture e le modalità di adattamento/modifica relativamente all'ambiente naturale.

Il compito prevede che gli alunni:

- definiscano l'organizzazione del progetto;
- raccolgano informazioni sulla rete delle strade romane in Italia;
- analizzino la rete stradale italiana attuale;
- organizzino le informazioni in schede tematiche;
- producano brevi testi informativi sui risultati della ricerca;
- illustrino i risultati della ricerca in cartelloni a tema.

La ricerca prende avvio dalle informazioni contenute nel sussidiario e si può sviluppare con approfondimenti su testi disponibili nella biblioteca scolastica e comunale o con la consultazione di siti internet pertinenti al tema. Per tale scopo e per la stesura dei testi di corredo ai cartelloni è necessaria la disponibilità del computer (possono servire, ad esempio, programmi di videoscrittura per la composizione dei testi e delle immagini). C'è inoltre bisogno della stampante e, volendo, della LIM per la presentazione dei lavori.

Il compito comporta fasi da svolgere sia in classe sia, eventualmente, al suo esterno (casa, istituto...).

Il significato della prova

Il compito, rivolto all'intera classe, prevede momenti di lavoro individuale, di lavoro in gruppo e di confronto sulle attività svolte. La durata del lavoro è abbastanza lunga e richiede, da parte dei docenti coinvolti, un sostegno costante all'impegno.

Le situazioni critiche possono verificarsi nella formazione dei gruppi e nei momenti di confronto. In queste due situazioni i docenti devono mettere in atto le strategie necessarie a garantire un reale ed equilibrato coinvolgimento di tutti gli alunni.

La prova è importante per osservare e valutare la capacità degli alunni di recuperare informazioni apprese in un contesto di lavoro ordinario e applicarle in una situazione nuova.

La riflessione sul lavoro svolto, infine, è un momento fondamentale per un coinvolgimento profondo del bambino nel processo di apprendimento.

Strumenti per la valutazione della prova

Gli indicatori di livello utilizzati sono quelli presenti nella Scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria.

TABELLA 1 – OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEL COMPORTAMENTO DURANTE LO SVILUPPO DELLA PROVA

	INDICATORI DI COMPETENZA	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	autonomia: l'alunno è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.				
	relazione: l'alunno interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.				
	partecipazione: l'alunno collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.				
	responsabilità: l'alunno rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.				
	flessibilità: l'alunno reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali.				
	consapevolezza: l'alunno è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.				

TABELLA 2 – RUBRICA DI VALUTAZIONE PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

EVIDENZE	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
L'alunno ricerca e ricostruisce un particolare aspetto delle civiltà studiate.				
L'alunno produce carte tematiche e schede informative su diversi aspetti della rete stradale romana.				
L'alunno mette a confronto i dati storici con la situazione attuale.				
L'alunno produce carte tematiche e schede informative su diversi aspetti della rete stradale italiana di oggi.				
L'alunno produce brevi testi informativi relativi ai risultati della ricerca.				
L'alunno usa strumenti informatici per reperire informazioni.				
L'alunno usa strumenti informatici per realizzare testi e materiali informativi.				

Compito di realtà – Quaderno di Storia

Il passato intorno a noi

Indicazioni metodologiche per l'insegnante

In queste pagine presentiamo la struttura metodologica sottostante al compito proposto nel Quaderno del volume di Storia per facilitare la rilevazione di dati utili all'osservazione sistematica del percorso di ciascun alunno.

TRAGUARDI DI COMPETENZA CORRELATI AL COMPITO

Competenze chiave	Traguardi di competenza	Abilità	Evidenze
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.	L'alunno individua tracce storiche nel suo ambiente di vita. L'alunno individua la funzione dei monumenti nel loro contesto storico. L'alunno produce una scheda identificativa dei singoli elementi.
Competenza alfabetica funzionale.	Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	Esporre le conoscenze apprese in modo coerente, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.	L'alunno produce brevi testi informativi e descrittivi relativi agli oggetti della ricerca.
Competenza digitale.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Consultare risorse cartacee e digitali alla ricerca di informazioni pertinenti. Produrre testi e immagini pertinenti alla ricerca utilizzando risorse digitali.	L'alunno consulta testi cartacei e siti internet per raccogliere informazioni. L'alunno organizza e mette in relazione i dati raccolti attraverso l'uso di schede realizzate anche con strumenti informatici.

La prova in situazione

Il compito comporta un'attività di rilevazione di manufatti storici nell'ambiente di vita.

Il compito prevede che gli alunni:

- organizzino le diverse fasi del lavoro;
- identifichino le tracce storiche presenti nel loro ambiente di vita;
- ricostruiscano la storia dei manufatti;
- producano schede informative e descrittive secondo un modello stabilito;
- raccolgano le schede in una struttura cartacea o digitale.

L'attività di ricerca parte dalla discussione collettiva sul significato del compito da svolgere e sulla struttura della scheda (della quale si allega un ulteriore modello nella pagina seguente). Procede con la rilevazione delle tracce storiche nel territorio attraverso fotografie e compilazione di semplici mappe di localizzazione. L'analisi dei manufatti comporta la ricerca in biblioteche o siti internet. È pertanto necessaria la disponibilità di computer e stampante.

Il significato della prova

L'attività proposta prevede fasi di lavoro individuale e fasi di lavoro di gruppo, sia dentro sia fuori dalla struttura scolastica. È importante sottolineare la necessità dell'impegno personale che deve però realizzarsi in un contesto di collaborazione. La fase di rilevazione dei monumenti permette di valutare una vasta area di comportamenti sociali. La fase di ricerca ed elaborazione dei dati in schede permette di ricavare indicazioni per la valutazione di competenze disciplinari.

La scheda di autovalutazione presente al termine della proposta di lavoro serve all'alunno per riflettere sulla sua partecipazione al lavoro svolto.

MODELLO DI SCHEDA-BASE DI CATALOGAZIONE

Scheda descrittiva



Nome

Luogo

Epoca di costruzione

Descrizione (tipo di costruzione, materiali, uso nel passato, eventuale uso attuale, stato di conservazione...)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Strumenti per la valutazione della prova

Gli indicatori di livello utilizzati sono quelli presenti nella Scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria.

TABELLA 1 – OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEL COMPORTAMENTO DURANTE LO SVILUPPO DELLA PROVA

	INDICATORI DI COMPETENZA	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	autonomia: l'alunno è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.				
	relazione: l'alunno interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.				
	partecipazione: l'alunno collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.				
	responsabilità: l'alunno rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.				
	flessibilità: l'alunno reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali.				
	consapevolezza: l'alunno è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.				

TABELLA 2 – RUBRICA DI VALUTAZIONE PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

EVIDENZE	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
L'alunno individua tracce storiche nel suo ambiente di vita.				
L'alunno individua la funzione dei monumenti nel loro contesto storico.				
L'alunno produce una scheda identificativa dei singoli elementi.				
L'alunno produce brevi testi informativi e descrittivi relativi agli oggetti della ricerca.				
L'alunno consulta testi cartacei e siti internet per raccogliere informazioni.				
L'alunno organizza e mette in relazione i dati raccolti attraverso l'uso di schede realizzate anche con strumenti informatici.				

Compito di realtà – Sussidiario di Geografia

Le regioni nei piatti

Indicazioni metodologiche per l'insegnante

In queste pagine presentiamo la struttura metodologica sottostante al compito proposto nel volume di Geografia per facilitare la rilevazione di dati utili all'osservazione sistematica del percorso di ciascun alunno.

TRAGUARDI DI COMPETENZA CORRELATI AL COMPITO

Competenze chiave	Traguardi di competenza	Abilità	Evidenze
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	<p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>Conoscere gli elementi fisici e storico-culturali delle regioni italiane.</p> <p>Utilizzare risorse digitali e non, per la composizione e l'esposizione di testi e immagini relativi ai piatti tipici regionali.</p>	<p>L'alunno coglie il legame tra territorio regionale, peculiarità culinarie e tradizioni storico-culturali.</p> <p>L'alunno usa strumenti cartacei e informatici (carta, programmi di videoscrittura, stampante, proiettore...) per produrre ed esporre materiali informativi.</p>
Competenza digitale.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Consultare risorse cartacee e digitali alla ricerca di informazioni pertinenti.	L'alunno consulta testi cartacei e siti internet per raccogliere informazioni (ricette, documentazione fotografica...).
Competenza alfabetica funzionale.	Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	Esporre le conoscenze apprese in modo coerente, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.	L'alunno produce ed espone schede informative dei piatti tipici regionali, corredate di testi e immagini, componenti i cartelloni e il ricettario attesi.

La prova in situazione

Il compito propone la presa di coscienza, da parte dell'alunno, del nesso tra elemento fisico (il territorio di una regione) e antropico (inteso ad esempio come tradizioni culinarie e storiche di quel territorio) di uno spazio geografico.

Il compito prevede che gli alunni:

- organizzino il lavoro circa la divisione dei compiti, l'elenco dei materiali e degli strumenti necessari, nonché stabiliscano i tempi riguardanti le varie fasi da svolgere;
- raccolgano informazioni sui piatti tipici di ciascuna regione (ingredienti, modalità di preparazione, tradizioni associate...) in schede o brevi testi, insieme a relative immagini;
- espongano i risultati, anche mediante l'ausilio di strumenti digitali, e riflettano sulla relazione esistente tra il territorio, le caratteristiche del piatto e la cultura di una regione;
- traducano l'esito delle ricerche in una mostra di cartelloni e in un ricettario dei piatti tipici delle regioni.

Per la realizzazione dei prodotti attesi si può ricorrere a materiali cartacei (cartelloni, colori...).

È necessaria la disponibilità del computer, dato che sono richiesti programmi di videoscrittura per la composizione dei testi e delle immagini, e poiché può essere utile l'accesso a internet per effettuare ricerche. C'è inoltre bisogno della stampante e, volendo, della LIM (o di un proiettore) per la presentazione dei lavori.

Il compito comporta fasi da svolgere sia in classe sia, eventualmente, al suo esterno (casa, istituto...).

Il significato della prova

Il compito proposto prevede momenti di lavoro collettivo, sia di classe sia di gruppo, e di lavoro individuale, che deve, però, raccordarsi costantemente con il lavoro degli altri. Le situazioni critiche possono verificarsi nella formazione dei gruppi e nella suddivisione dei compiti, nonché nei momenti di confronto. In queste situazioni i docenti devono mettere in atto le strategie necessarie a garantire un reale ed equilibrato coinvolgimento di tutti gli alunni.

La fase di individuazione dei piatti tipici e di raccolta delle relative informazioni, così come quella di realizzazione della mostra e del ricettario, permette di valutare una vasta area di comportamenti sociali oltre che le competenze strettamente disciplinari.

La scheda di autovalutazione presente al termine della proposta di lavoro serve all'alunno per riflettere sulla sua partecipazione al lavoro svolto.

Strumenti per la valutazione della prova

Gli indicatori di livello utilizzati sono quelli presenti nella Scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria.

TABELLA 1 – OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEL COMPORTAMENTO DURANTE LO SVILUPPO DELLA PROVA

	INDICATORI DI COMPETENZA	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	autonomia: l'alunno è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.				
	relazione: l'alunno interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.				
	partecipazione: l'alunno collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.				
	responsabilità: l'alunno rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.				
	flessibilità: l'alunno reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali.				
	consapevolezza: l'alunno è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.				

TABELLA 2 - RUBRICA DI VALUTAZIONE PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

EVIDENZE	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
L'alunno coglie il legame tra territorio regionale, peculiarità culinarie e tradizioni storico-culturali.				
L'alunno usa strumenti cartacei e informatici (carta, programmi di videoscrittura, stampante, proiettore...) per produrre ed esporre materiali informativi.				
L'alunno consulta testi cartacei e siti internet per raccogliere informazioni (ricette, documentazione fotografica...).				
L'alunno produce ed espone schede informative dei piatti tipici regionali, corredate di testi e immagini, componenti i cartelloni e il ricettario attesi.				

Compito di realtà – Quaderno di Geografia

Piccoli operatori turistici

Indicazioni metodologiche per l'insegnante

In queste pagine presentiamo la struttura metodologica sottostante al compito proposto nel Quaderno del volume di Geografia per facilitare la rilevazione di dati utili all'osservazione sistematica del percorso di ciascun alunno.

TRAGUARDI DI COMPETENZA CORRELATI AL COMPITO

Competenze chiave	Traguardi di competenza	Abilità	Evidenze
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	<p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani.</p> <p>Utilizzare risorse digitali e non, per la composizione e l'esposizione di testi, didascalie, slogan, immagini relativi alle località selezionate.</p>	<p>L'alunno individua e descrive le caratteristiche peculiari e attrattive di una località e di una regione italiana.</p> <p>L'alunno realizza un catalogo turistico, e lo espone, utilizzando strumenti informatici (computer, LIM, proiettore...) e non.</p>
Competenza digitale.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Consultare risorse cartacee e digitali alla ricerca di informazioni pertinenti.	L'alunno consulta testi cartacei e siti internet per raccogliere informazioni.
Competenza alfabetica funzionale.	Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	Esporre le conoscenze apprese in modo coerente, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina e le risorse digitali.	<p>L'alunno produce brevi testi pragmatici per comporre il catalogo turistico.</p> <p>L'alunno espone, anche con intenti persuasivi, il lavoro svolto.</p>

La prova in situazione

Il compito di realtà proposto è volto alla realizzazione di un catalogo di mete turistiche delle regioni italiane.

Il compito prevede che gli alunni:

- organizzino il lavoro circa la divisione dei compiti, l'elenco dei materiali e degli strumenti necessari, nonché stabiliscano i tempi riguardanti le varie fasi da svolgere;
- raccolgano informazioni su quattro mete turistiche per ogni regione designata;
- compongano e producano la brochure secondo le indicazioni date;
- presentino, eventualmente mediante l'uso di strumenti come la LIM o il proiettore, il loro prodotto e lo uniscano a quello degli altri gruppi;
- sappiano scegliere, in un incontro organizzato ad hoc, le mete del catalogo che più si avvicinano ai desideri espressi da alunni di altre classi o genitori, e ne illustrino le caratteristiche e i pregi.

Per la realizzazione del catalogo si può ricorrere a materiali come raccoglitori, fogli bianchi A4 (o A3), colori, foto...

È necessaria la disponibilità del computer, dato che sono richiesti programmi di videoscrittura per la composizione dei testi e delle immagini, e poiché può essere utile l'accesso a internet per effettuare ricerche. C'è inoltre bisogno della stampante e, volendo, della LIM (o di un proiettore) per la presentazione dei lavori.

Il compito comporta fasi da svolgere sia in classe sia, eventualmente, al suo esterno (casa, istituto...).

Il significato della prova

Il compito proposto prevede momenti di lavoro collettivo, sia di classe sia di gruppo, e di lavoro individuale che deve, però, raccordarsi costantemente con il lavoro degli altri. Le situazioni critiche possono verificarsi nella formazione dei gruppi e nella suddivisione dei compiti, nonché nei momenti di confronto. In queste situazioni i docenti devono mettere in atto le strategie necessarie a garantire un reale ed equilibrato coinvolgimento di tutti gli alunni.

La fase di individuazione delle mete turistiche e di raccolta delle relative informazioni, così come quella di realizzazione della brochure, permette di valutare una vasta area di comportamenti sociali oltre che le competenze strettamente disciplinari.

La scheda di autovalutazione presente al termine della proposta di lavoro serve all'alunno per riflettere sulla sua partecipazione al lavoro svolto.

Strumenti per la valutazione della prova

Gli indicatori di livello utilizzati sono quelli presenti nella Scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria.

TABELLA 1 – OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEL COMPORTAMENTO DURANTE LO SVILUPPO DELLA PROVA

	INDICATORI DI COMPETENZA	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	autonomia: l'alunno è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.				
	relazione: l'alunno interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.				
	partecipazione: l'alunno collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.				
	responsabilità: l'alunno rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.				
	flessibilità: l'alunno reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali.				
	consapevolezza: l'alunno è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.				

TABELLA 2 - RUBRICA DI VALUTAZIONE PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

EVIDENZE	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
L'alunno individua e descrive le caratteristiche peculiari e attrattive di una località e di una regione italiana.				
L'alunno realizza un catalogo turistico, e lo espone, utilizzando strumenti informatici (computer, LIM, proiettore...) e non.				
L'alunno consulta testi cartacei e siti internet per raccogliere informazioni.				
L'alunno produce brevi testi pragmatici per comporre il catalogo turistico.				
L'alunno espone, anche con intenti persuasivi, il lavoro svolto.				

Introduzione al percorso di Tecnologia

L'insegnamento di **Tecnologia** è articolato poiché la disciplina, da una parte è trasversale a tutte le altre e si presta a essere "strumento di apprendimento", dall'altra ha anche una sua peculiarità che si può declinare all'interno di **tre percorsi**:

- il **primo percorso** tocca i **fenomeni naturali e artificiali**, con una particolare attenzione ai processi di trasformazione dell'energia, anche in relazione al consumo e uso critico delle risorse energetiche. Questi argomenti si raccordano con **Scienze**;
- il **secondo percorso** riguarda i **manufatti**, affrontati dal punto di vista della produzione, dell'uso e del funzionamento degli stessi (da come funziona un prodotto, all'uso di squadra e righello). Questi argomenti si raccordano con **Matematica e Arte e immagine**;
- il **terzo percorso** riguarda il tema delle **informazioni**, siano esse strumentali, cioè acquisite da etichette e manuali d'istruzione o funzionali, cioè acquisite su internet per aumentare il livello di conoscenza. Questo percorso è volto a portare gli alunni a riconoscere i diversi mezzi di comunicazione per acquisire, alla fine del percorso disciplinare, uno spirito critico che li aiuti a usare tutte le tecnologie, consapevoli dei possibili limiti e degli aspetti problematici che il loro utilizzo implica.

L'insegnante come mediatore di conoscenza

Di solito Tecnologia è considerata limitatamente a un aspetto operativo, legato al "fare", che sicuramente è alla base di un apprendimento profondo e consapevole (*learning by doing*) ma che non esaurisce la portata della disciplina. Va infatti tenuta in considerazione anche la conoscenza che si acquisisce tramite la spiegazione dei processi, tramite il confronto e l'esperienza condivisa all'interno della classe.

Pensiamo, per esempio, al percorso legato ai mezzi di comunicazione: pur avendo a che fare oggi con "nativi digitali" che usano di prassi la tecnologia, l'insegnante non può darne per scontata una conoscenza aprioristica. Spesso infatti i ragazzi che usano la tecnologia non ne conoscono l'esatto funzionamento e non colgono il senso e la funzione dei mezzi di comunicazione. Il compito dell'insegnante è allora quello di fare da ponte (mediatore) di conoscenza tra la "storia tecnologica" e l'esperienza degli alunni.

La valutazione

In questo scenario si colloca la **valutazione**, che, come già espresso, non si può esaurire nell'assegnazione di un voto. La valutazione dovrà essere in primo luogo di processo, legata cioè all'osservazione del percorso che il bambino compie nella conoscenza e consapevolezza d'uso delle tecnologie.

Note scritte, momenti di riflessione in grande e piccolo gruppo, osservazione del bambino al lavoro: questi sono gli strumenti che concorrono alla **valutazione di processo**.

In secondo luogo si potrà procedere a una **valutazione di prodotto**, considerando cioè il singolo aspetto, come la creazione di un artefatto o la conoscenza di un determinato argomento, tramite prove orali e scritte.

In entrambe le modalità di valutazione, è importante dare feedback costanti al bambino in modo da dargli la possibilità di affrontare il percorso sulla tecnologia con sempre maggiore consapevolezza, capacità di riflessione e di confronto oltre che studio e conoscenza dei processi.

Approccio metacognitivo per l'apprendimento all'uso delle tecnologie

Le tecnologie devono essere in primo luogo sperimentate, ma anche apprese sul piano cognitivo. Per raggiungere questo obiettivo, l'insegnante deve agire all'interno di un percorso a spirale, che prevede spiegazione, sperimentazione e interiorizzazione dei contenuti proposti.

La **spiegazione** offre al bambino le coordinate di senso e operative all'interno delle quali muoversi.

La **sperimentazione** permette al bambino di testare quanto spiegato o di verificare, attraverso un percorso esperienziale, le conoscenze pregresse rispetto a una data tecnologia, ma in un contesto didattico e di apprendimento, diverso da quello "ludico" che pratica al di fuori della scuola.

L'**interiorizzazione** consente al bambino di acquisire consapevolezza rispetto a quanto ha sperimentato: questa fase può essere condotta dall'insegnante attraverso momenti di riflessione in piccolo e grande gruppo, attraverso la realizzazione di mappe concettuali o diagrammi di flusso e attraverso verifiche orali o scritte.

Tecnologie legate a prodotti o materiali

Quando Tecnologia ha un approccio operativo, che si concretizza in una esecuzione, o più tradizionale, che si concretizza in una spiegazione, è possibile muoversi secondo processi noti.

Alcuni percorsi sono determinabili e circoscrivibili: costruire un manufatto con del materiale di recupero, per esempio, è un processo lineare nel quale l'insegnante spiega come lavorare, il bambino sperimenta "facendo" e interiorizza attraverso il confronto con l'insegnante o attraverso la produzione di mappe/schemi/diagrammi di flusso per fissare i vari step operativi.

Analogamente, se si affronta il tema delle energie, l'insegnante spiega gli argomenti (magari integrando anche con materiale audiovisivo), il bambino sperimenta e interiorizza osservando il materiale proposto e realizzando lo schema per la produzione di energia, attraverso disegni/mappe concettuali/diagrammi di flusso.

Tecnologie legate a processi, informazioni, risorse di rete

Il percorso diventa più complesso quando si affrontano le tecnologie legate ai processi e all'acquisizione di informazioni. L'obiettivo del percorso è far acquisire ai bambini un uso consapevole delle tecnologie che passi anche attraverso una riflessione sui possibili limiti e rischi. Anche in questo caso è importante seguire il processo a spirale: spiegazione, sperimentazione e interiorizzazione.

Prendiamo per esempio il tema dell'uso di internet, un percorso "in fieri" che continua anche nei successivi cicli scolastici. Per condurre il bambino a un uso consapevole e critico delle risorse internet, è importante partire dalla spiegazione di che cos'è internet e quali sono le regole basilari del suo utilizzo. Va infatti tenuto presente che, nonostante mediamente i bambini abbiano già utilizzato internet al di fuori del contesto scolastico, lo hanno fatto in un'ottica "ludica" e di apprendimento passivo, concentrati sul risultato e non sul processo. All'interno dell'ambiente scolastico, invece, avviene un apprendimento attivo, con coordinate di senso che permetteranno al bambino di capire la portata delle sue azioni, alla luce del funzionamento di specifiche tecnologie.

In questo percorso è dunque fondamentale la parte della spiegazione, ma anche quella della sperimentazione dove, attraverso un processo per prove ed errori, il bambino arriva al risultato.

L'uso di internet

Quando ci si apre alle risorse di rete, si va in un contesto altamente imprevedibile e non lineare: quello che è disponibile oggi in rete, non è detto lo sia domani.

L'insegnante può utilizzare questo elemento come strumento di apprendimento: spiega al bambino questa caratteristica della rete e nel contempo gli offre gli strumenti operativi per muoversi nella ricerca in internet con consapevolezza.

Una delle prime cose da acquisire nell'uso consapevole di internet è la capacità di cercare in maniera corretta. Se per esempio vogliamo far consultare al bambino un quotidiano online e gli diciamo di digitare *corriere.it* all'interno della barra degli indirizzi di un programma per navigare in internet, non è detto che il bambino arrivi necessariamente al risultato, sebbene sia stata data un'informazione corretta.

Osserviamo i passi che possono portare il bambino alla risorsa cercata, attraverso un processo per prova ed errore:

- **Scrittura corretta dell'indirizzo** Un indirizzo internet, deve essere digitato nella sua interezza, cioè deve essere preceduto da *www*.
Quindi, l'indirizzo da digitare non è *corriere.it* ma *www.corriere.it*. Sebbene oggi la maggior parte dei programmi per navigare in internet compili automaticamente la parte *www*., rendendo necessaria solo la scrittura dell'ultima parte dell'indirizzo, quella contenente il nome del sito e il suo dominio, non è detto che questo avvenga sui computer in uso al bambino.
- **Verifica attraverso motore di ricerca** Qualora non si riesca a risalire al corretto sito, anche con la scrittura completa dell'indirizzo, magari perché c'è un errore di digitazione o trascrizione, ci si può affidare a un motore di ricerca.
Digitando *corriere.it* o *corriere della sera* su Google, si arriverà subito a una lista di risultati che prevede anche l'indirizzo corretto, solitamente il primo risultato.
- **Verifica attraverso altre fonti** Non sempre però Google restituisce il risultato corretto, oppure restituisce più risultati che possono confondere il bambino. In questo caso deve intervenire l'insegnante che, come fonte autorevole e "ponte della conoscenza", suggerisce qual è il link corretto rispetto alla ricerca effettuata, aiutando il bambino a discernere tra i diversi risultati.
Oppure l'insegnante può spingere il bambino a una nuova ricerca, che si può muovere sia in un contesto di classe, sia in un percorso di rete. Per esempio, si può far vedere al bambino una copia cartacea del *Corriere della Sera*, che riporta, nella testata, l'indirizzo corretto del sito. In questo caso ci si muove rispettando la regola dell'autorevolezza.
In alternativa, si può portare il bambino a fare un'ulteriore ricerca, per esempio digitando *Corriere della Sera* su Wikipedia: si aprirà la pagina specifica, che, sulla destra, riporta una sorta di carta di identità dove è presente anche il sito. In questo caso ci si muove rispettando la regola dell'autorevolezza e della referenziabilità.

Questi tre accorgimenti possono essere usati anche in altri scenari, per esempio quando un indirizzo non porta alla risorsa di rete auspicata, magari perché è stato cambiato il dominio del sito.

Immaginiamo di fare una ricerca specifica sui Musei di Brescia. Inserendo le parole chiave "museo brescia santa giulia domus" in un motore di ricerca, si viene direttamente portati alla sottopagina del sito in cui si parla delle domus romane presenti a Santa Giulia. Si arriva quindi direttamente alla risorsa cercata senza passare per la home page, alla ricerca del link specifico. Inoltre, sempre usando le stesse parole, ma selezionando l'opzione immagini del motore di ricerca, è possibile visionare direttamente fotografie delle domus; in quest'ultimo caso, però, bisogna considerare che tra le immagini potrebbero uscirne alcune non congruenti alle parole inserite: è sempre opportuno provare a fare queste operazioni prima di svolgerle davanti ai bambini.

La cucina ai tempi dei Romani

Esistono diverse testimonianze che riportano usi e costumi culinari dei Romani: dalle opere di Petronio ai reperti di Pompei. Quella romana era, ovviamente, una cucina diversa dalla nostra, sia per tipologie di alimenti, sia per modalità di cottura.

Ecco alcuni alimenti che era possibile trovare su una tavola romana:



Miglio

Il *panicum miliaceum*, noto anche come miglio, è un cereale minore, oggi in disuso, ma all'epoca dei Romani molto diffuso, in quanto era resistente alla siccità e poteva essere lavorato anche senza l'aratro. Veniva coltivato con un ciclo di coltura breve o lungo, fino a 5 mesi. Dal miglio, i Romani ricavano una farina, alla base di ricette come *puls* e *panis depisticus*.

Farro

Il farro era usato dai Romani in diverse ricette e da esso ricavano una farina, usata per la panificazione. Inizialmente il pane dei Romani aveva una consistenza semiliquida, simile alla nostra polenta, ed era chiamato *puls*. Solo successivamente, con l'aggiunta di lieviti e farine derivate da altre tipologie di frumento, si arrivò alla forma solida del pane, detto *panis depisticus*.



Cardo comune

Pianta che appartiene alla famiglia delle lattughe, dei carciofi e del radicchio, alimenti ancora ampiamente usati nella nostra cucina (il cardo è alla base del cardone, piatto natalizio tipico di Benevento). I Romani ne mangiavano il gambo e l'inflorescenza. Veniva usato per fare un piatto chiamato *cardus*, in cui i cardo venivano lessati e serviti con uova e una salsa a base di soia e pasta di acciughe.

Cerca su internet i nomi delle piante esaminate: ti appariranno informazioni inerenti i loro principi nutritivi. Completa la tabella.

	Miglio	Farro	Cardo comune
calorie			
grassi			
sodio			
potassio			
carboidrati			

Obiettivi

- Utilizzare tecnologie dell'informazione con dimestichezza e spirito critico.

Le ricette dei Romani

Marco Gavius Apicio fu un gastronomo romano vissuto tra il I e II secolo d.C. Nel *De re coquinaria*, ricettario composto da dieci libri, Apicio ha raccolto numerose ricette. Grazie alla sua opera oggi conosciamo ancora molte ricette in uso al tempo dei Romani, come il sugo d'orzo o le polpette involtate nell'omento. Inoltre è stato possibile ricostruire come, all'epoca, fossero importanti i condimenti, ingredienti principali di ogni ricetta. Tra quelli usati, ce ne sono alcuni che sono riproposti anche ai giorni nostri, come il miele o le spezie. Altri, invece, sono scomparsi, come il mosto (*defrutum*) e la salsa di pesce (*garum*), usata anche per medicare ustioni, morsi di cane e coccodrillo!

Prova a realizzare questa ricetta descritta da Apicio per i *dulcia domestica*, ossia i dolci.

<p>Ingredienti:</p> <ul style="list-style-type: none"> 12 datteri 35 g pinoli 50 g di noci 0,3 g di pepe nero macinato 60 ml miele 	<p>Procedimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sguscia le noci e i pinoli; • trita le noci; • con un coltello, incidi i datteri, aprili in due parti ed elimina il nocciolo; • inserisci all'interno dei datteri, nello spazio lasciato dal nocciolo, qualche pinolo e/o le noci tritate (suggerimento: puoi provare a farcire alcuni datteri con i pinoli e altri con le noci, oppure provare a farcire un dattero sia con pinoli sia con noci); • aggiungi un pizzico di pepe sui datteri farciti; • metti del miele sopra i datteri (suggerimento: la ricetta originale prevede di friggere i datteri nel miele, ma questo è un procedimento complesso che devi fare solo ed esclusivamente con un adulto).
--	--

Utilizza internet e cerca su Wikipedia questi condimenti. Riporta in tabella le loro caratteristiche.

<i>Defrutum</i>	<i>Garum</i>
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Obiettivi

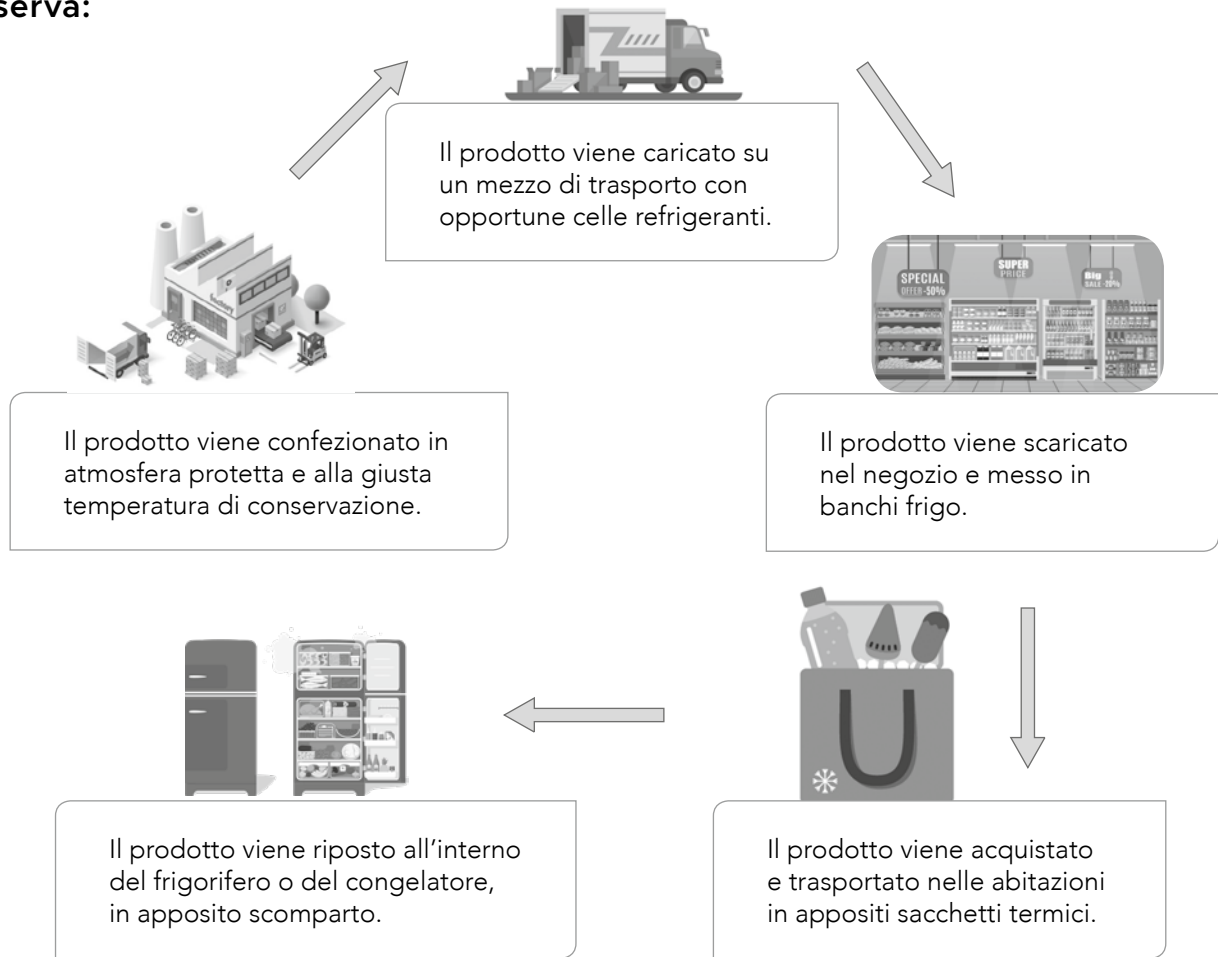
- ▶ Utilizzare tecnologie dell'informazione con dimestichezza e spirito critico.
- ▶ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.

La catena del freddo

Conservazione di prodotti surgelati

La catena del freddo è quel processo che permette di mantenere una temperatura costante nei vari passaggi che un prodotto deve fare dalla produzione fino alle case dei consumatori. Per i prodotti surgelati la temperatura deve essere di -18 gradi, per quelli refrigerati intorno agli 0 gradi.

Osserva:



Cerca su internet o procurati dei prodotti surgelati, leggi le informazioni sull'etichetta e completa la tabella.

Prodotto	Data di scadenza	Data di conservazione	Temperatura di conservazione	Avvertenze
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Obiettivi

- Utilizzare tecnologie dell'informazione con dimestichezza e spirito critico.

I PROCESSI DI TRASFORMAZIONE DI UN BENE

Per ogni affermazione indica con una X il completamento corretto.

- I processi di trasformazione di un bene
 - sono molto semplici e richiedono al massimo due passaggi.
 - sono complessi e richiedono diversi passaggi con una tempistica variabile, a seconda del bene.
 - sono complessi, ma per risparmiare tempo si fanno molto velocemente e non durano più di pochi giorni.
- Il processo di trasformazione delle arance è
 - composto da diversi passaggi, a seconda dei quali l'uomo o la macchina sono protagonisti.
 - totalmente fatto dall'uomo.
 - totalmente automatizzato.
- Il prezzo di un bene, alla fine del processo di trasformazione
 - è deciso da chi ha fornito la materia prima.
 - è deciso solo da chi lo vende.
 - è strutturato in modo tale che tutte le persone o le aziende coinvolte nel processo di trasformazioni siano remunerate.
- Il caporalato
 - è lo sfruttamento di persone coinvolte nel processo di trasformazione di un bene, che vengono sottopagate.
 - indica il benessere dei lavoratori che hanno un capo a cui rivolgersi in caso di problemi.
 - è un fenomeno in via di estinzione nel settore agroalimentare, in quanto vengono usate esclusivamente le macchine per compiere i lavori.
- Il prezzo
 - è quello esposto su un bene e indica il valore che incasserà il solo venditore.
 - esprime il valore di un bene, considerando tutti i passaggi di lavorazione che sono stati fatti.
 - lo stabilisce direttamente il produttore del bene.
- I grossisti
 - sono coloro che si occupano di recuperare e lavorare un bene.
 - sono coloro che si occupano del trasporto di un bene, fatto attraverso grossi volumi di merce.
 - sono coloro che acquistano un bene già finito, in grandi quantità, per poi rivenderlo al negoziante.

Obiettivi

- Conoscere i principali processi di trasformazione di un bene.

NOTE

