



Traguardi



Curricolo



Obiettivi di apprendimento



con materiale
digitale scaricabile

PAOLA MANIOTTI • ELENA FIORITO

NAVIGAZIONI

Percorsi e strumenti per orientarsi
nella scuola che cambia

3

STORIA
GEOGRAFIA

GUIDA DIDATTICA PER LA PROMOZIONE DELLE COMPETENZE



Competenze



Cittadinanza e Costituzione



Didattica inclusiva



Indicazioni



JUVENILIA SCUOLA



Valutazione



Prima edizione: maggio 2016

Edizioni

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
2020 2019 2018 2017 2016

Questo volume è stampato da:
New Press Edizioni S.R.L., Cernate (CO)
Stampato in Italia - Printed in Italy

Il Sistema Qualità di Mondadori Education S.p.A. è certificato da Bureau Veritas Italia S.p.A. secondo la Norma UNI EN ISO 9001:2008 per le attività di: progettazione, realizzazione di testi scolastici e universitari, strumenti didattici multimediali e dizionari.

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

Coordinamento	Fabiana Polese
Redazione	Alessia Vecchio
Progetto grafico	Tiziana Barigelletti
Impaginazione	Sara Achille per Compos 90
Copertina	Tiziana Barigelletti
Disegni	Paola Baldanzi, Silvia Mazzucchelli, Archivio Mondadori Education
Ricerca iconografica	Alessia Vecchio
Crediti fotografici	iStock by Getty Images, Archivio Mondadori Education

Contenuti digitali

Progettazione	Fabio Ferri, Sidecar Studio di Elisa Califano
Redazione	Alessia Vecchio
Realizzazione	Eicon s.r.l., Torino
Audio	Sidecar Studio di Elisa Califano

Il Laboratorio di didattica digitale è a cura di Paola Limone.

Per ragioni didattiche i testi sono stati ridotti e adattati.

L'editore fornisce - per il tramite dei testi scolastici da esso pubblicati e attraverso i relativi supporti - link a siti di terze parti esclusivamente per fini didattici o perché indicati e consigliati da altri siti istituzionali. Pertanto l'editore non è responsabile, neppure indirettamente, del contenuto e delle immagini riprodotte su tali siti in data successiva a quella della pubblicazione, distribuzione e/o ristampa del presente testo scolastico.

Per eventuali e comunque non volute omissioni e per gli aventi diritto tutelati dalla legge, l'editore dichiara la piena disponibilità.

La realizzazione di un libro scolastico è un'attività complessa che comporta controlli di varia natura. Essi riguardano sia la correttezza dei contenuti che la coerenza tra testo, immagini, strumenti di esercitazione e applicazioni digitali. È pertanto possibile che, dopo la pubblicazione, siano riscontrabili errori e imprecisioni. Mondadori Education ringrazia fin da ora chi vorrà segnalarli a:

Servizio Clienti Mondadori Education

e-mail servizioclienti.edu@mondadorieducation.it
numero verde **800 123 931**

La guida propone alcune **attività speciali**, che qui illustriamo.

PAROLE PER COMPRENDERE Attività per acquisire o approfondire il linguaggio della storia e della geografia; le parole oggetto di indagine sono termini che indicano concetti specifici delle due discipline o parole che hanno più significati (*passo*) e ne assumono uno specifico quando vengono usate in storia (*fonte*) o in geografia (*pianta*).

Esempi di attività: ricerca etimologica, ricerca di sinonimi e contrari, utilizzo della stessa parola in contesti diversi, scoperta del significato dal contesto...

LA GEOGRAFIA NELLA STORIA / LA STORIA NELLA GEOGRAFIA Attività di collegamento per utilizzare le competenze acquisite in contesti disciplinari diversi.

Esempi di attività: confronto di elementi relativi al passato e al presente, riconoscimento di elementi significativi del passato in un paesaggio attraverso l'esplorazione diretta o l'osservazione di immagini, indagini sul rapporto uomo-territorio nel tempo.

IMPARARE A IMPARARE Attività anche di tipo metacognitivo per assumere una sempre maggiore consapevolezza del proprio stile di apprendimento e progressivamente costruire il proprio metodo di studio. Gli alunni vengono guidati a sperimentare diversi modi di affrontare e/o organizzare un contenuto, per giungere a riconoscere il processo e gli strumenti con cui memorizzare in modo più efficace o facile (le parole lette o ascoltate, le immagini, le mappe, gli schemi...) e a essere gradualmente sempre più autonomi nello studio.

Esempi di attività: dalla mappa al testo, dal testo alla mappa, elaborazione di schemi e riassunti, ricerca di parole chiave, elaborazione di domande relative a un testo, ricavare informazioni da un'immagine, individuare relazioni di causa-effetto, esposizione orale di un argomento abbinando immagini e testi, elaborazione di didascalie, memorizzazione di termini, rilevazione di somiglianze e differenze, riflessioni sul proprio metodo di studio e individuazione delle strategie per migliorarlo.

LEGGERE LE FONTI / LEGGERE LE CARTE Attività mirate al riconoscimento e all'utilizzo delle fonti storiche e geografiche che permettono l'acquisizione di informazioni e la formulazione di ipotesi: fonti scritte, materiali o iconografiche, carte...

Esempi di attività: lettura guidata di un documento storico (scritto, materiale, iconografico) o di carte di tipo diverso; lettura di un testo narrativo e ricerca di informazioni già note o nuove; elaborazione di carte tematiche.

IERI E OGGI Attività che abitua i bambini a stabilire confronti significativi tra passato e presente.

Esempi di attività: operare confronti tra ieri e oggi riguardo all'uso degli edifici.



LAVORO DI GRUPPO Attività per sviluppare la didattica laboratoriale collaborativa.

INDICE

- 4 NavigAzioni e la nuova scuola ●
- 10 I materiali della guida
- 13 Tabella per la rilevazione delle competenze storico-geografiche e trasversali ●
- 14 Competenze di riferimento per la costruzione dei percorsi di storia
- 15 Obiettivi di apprendimento – Storia ●
- 19 Competenze di riferimento per la costruzione dei percorsi di geografia
- 20 Obiettivi di apprendimento – Geografia ●

STORIA

Percorso 1 • Dentro le fonti

- 24 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 26 Sulla linea del tempo
- 27 La gita in montagna ●
- 28 Fotografie dal passato ●
- 29 Quanti ricordi... ●
- 30 Tante fonti! ●
- 31 La parola ai reperti ●
- 32 La conservazione dei reperti
- 33 Lo storico ●
- 34 I consigli dell'archeologo
- 35 Gli attrezzi del paleontologo ●
- 36 Le Ere della Terra ●
- 37 La formazione dei fossili ●
- 38 Non solo animali
- 39 Fossili guida e stratigrafia ●
- 40 Per concludere
- 41 I tempi di decomposizione dei rifiuti
- 42 Verifica livello 1 • DENTRO LE FONTI ●
- 43 Verifica livello 2 • DENTRO LE FONTI ●

Percorso 2 • L'origine dei viventi

- 44 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 46 Chi c'era per primo? ●
- 47 La Terra diventa abitabile ●
- 48 La vita 500 milioni di anni fa
- 49 La comparsa dei vertebrati ●
- 50 Grandi cambiamenti • A ●
- 51 Grandi cambiamenti • B ●

- 52 La deriva dei continenti ●
- 53 La selezione naturale ●
- 54 I fossili viventi
- 55 Per concludere
- 56 Allarme giraffe!
- 57 Verifica livello 1 • L'ORIGINE DEI VIVENTI ●
- 58 Verifica livello 2 • L'ORIGINE DEI VIVENTI ●

Percorso 3 • L'ominazione e il Paleolitico

- 59 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 60 Errori storici ●
- UNITÀ 1 • DALL'AUSTRALOPITECO ALL'HOMO SAPIENS
- 61 *Indicazioni didattiche per l'insegnante*
- 62 L'Australopiteco ●
- 63 La postura eretta ●
- 64 L'albero dell'uomo ●
- 65 *L'Homo habilis*
- 66 *L'Homo erectus* e il fuoco ●
- 67 *L'Homo sapiens* e l'Uomo di Neanderthal
- 68 *L'Homo sapiens* ●
- UNITÀ 2 • IL PALEOLITICO
- 69 *Indicazioni didattiche per l'insegnante*
- 70 Grandi mammiferi • A ●
- 71 Grandi mammiferi • B ●
- 72 Gli strumenti del Paleolitico
- 73 Il villaggio del Paleolitico ●
- 74 Grotte d'artista ●
- 75 Il culto dei morti
- 76 La religione
- 77 Come storici al lavoro
- 78 Per concludere ●
- 79 Tesori da difendere
- 80 Verifica livello 1 • L'OMINAZIONE E IL PALEOLITICO ●
- 81 Verifica livello 2 • L'OMINAZIONE E IL PALEOLITICO ●

Percorso 4 • Dal Neolitico alla Storia

- 82 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 83 Arte a confronto ●

UNITÀ 1 • IL NEOLITICO

- 84 *Indicazioni didattiche per l'insegnante*
- 85 Dalla caccia all'allevamento ●
- 86 La nascita dell'agricoltura ●
- 87 Gli strumenti del Neolitico ●
- 88 Il villaggio del Neolitico ●
- 89 Costruire contenitori ●
- 90 La costruzione di Stonehenge • A ●
- 91 La costruzione di Stonehenge • B ●
- 92 Cambiamenti alimentari ●

UNITÀ 2 • VERSO LA CITTÀ

- 93 *Indicazioni didattiche per l'insegnante*
- 94 La scoperta dei metalli: il rame ●
- 95 A ciascuno il suo lavoro ●
- 96 I prodotti viaggiano ●
- 97 La nascita della scrittura ●
- 98 Gerico • A ●
- 99 Gerico • B ●
- 100 Per concludere ●
- 101 A ciascuno il suo ruolo ●
- 102 Verifica livello 1 • DAL NEOLITICO
ALLA STORIA ●
- 103 Verifica livello 2 • DAL NEOLITICO
ALLA STORIA ●

GEOGRAFIA

Percorso 1 • Rappresentare lo spazio

- 104 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 105 I punti di riferimento ●
- 106 Rimpicciolire e ingrandire ●
- UNITÀ 1 • L'ORIENTAMENTO**
- 107 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 108 Indagare il mondo ●
- 109 Orientarsi con il sole ●
- 110 Orientarsi con gli elementi della natura ●
- 111 La Rosa dei Venti ●
- 112 Orientarsi in aula ●
- UNITÀ 2 • LE CARTE GEOGRAFICHE**
- 113 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 114 Riduzione in scala ●
- 115 Misure reali ●
- 116 Leggere una carta fisica ●
- 117 Leggere una carta politica ●
- 118 Leggere le carte tematiche ●

- 119 Per concludere ●
- 120 In bicicletta ●
- 121 Verifica livello 1 • RAPPRESENTARE
LO SPAZIO ●
- 122 Verifica livello 2 • RAPPRESENTARE
LO SPAZIO ●

Percorso 2 • Il paesaggio e l'uomo

- 123 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 125 Gli spazi intorno a noi ●
- 126 Elementi naturali e antropici ●
- 127 Il paesaggio cambia ●
- 128 L'acqua trasforma il paesaggio • A ●
- 129 L'acqua trasforma il paesaggio • B ●
- 130 L'uomo trasforma il paesaggio ●
- 131 Dove sono sorte le città? ●
- 132 Centro storico e periferia ●
- 133 Per concludere ●
- 134 Il paese di Biliardino ●
- 135 Verifica livello 1 • L'UOMO E IL PAESAGGIO ●
- 136 Verifica livello 2 • L'UOMO E IL PAESAGGIO ●

Percorso 3 • Montagna, collina, pianura

- 137 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 138 A ogni paesaggio i suoi elementi ●
- 139 La carta fisica ●
- UNITÀ 1 • LA MONTAGNA**
- 140 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 141 L'origine delle montagne • A ●
- 142 L'origine delle montagne • B ●
- 143 Le parole della montagna ●
- 144 Flora e fauna in montagna ●
- 145 I masi dolomitici ●
- 146 Una montagna particolare: il vulcano ●
- UNITÀ 2 • LA COLLINA**
- 147 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 148 L'origine delle colline ●
- 149 Le parole della collina ●
- 150 Terrazzamenti, girapoggio, cavalcapoggio ●
- 151 Le attività in collina ●
- 152 Colline di sabbia: le dune ●
- UNITÀ 3 • LA PIANURA**
- 153 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 154 L'origine delle pianure • A ●

- 155 L'origine delle pianure • B ●
- 156 Le attività in pianura ●
- 157 Evoluzione nell'agricoltura ●
- 158 Pianure quasi disabitate
- 159 Per concludere
- 161 Le regole in montagna ●
- 162 Verifica livello 1 • MONTAGNA, COLLINA, PIANURA ●
- 164 Verifica livello 2 • MONTAGNA, COLLINA, PIANURA ●

Percorso 4 • Fiume, lago, mare

- 166 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 167 Cartoline dalle vacanze
- 168 Dove li trovi?
- UNITÀ 1 • IL FIUME**
- 169 *Indicazioni didattiche per l'insegnante*
- 170 Le parole del fiume
- 171 Il corso del fiume ●
- 172 Fiumi a confronto
- 173 Fauna lungo il fiume ●
- UNITÀ 2 • IL LAGO**
- 174 *Indicazioni didattiche per l'insegnante*
- 175 I laghi in Italia
- 176 L'origine dei laghi ●
- 177 Il clima del lago ●
- 178 Le attività del lago
- UNITÀ 3 • IL MARE**
- 179 *Indicazioni didattiche per l'insegnante*
- 180 Le parole del mare ●
- 181 Le attività del mare
- 182 C'è mare e mare • A ●

- 183 C'è mare e mare • B ●
- 184 I movimenti del mare
- 185 La fauna nel mare ●
- 186 Per concludere
- 188 Inquinamento delle acque ●
- 189 Verifica livello 1 • FIUME, LAGO, MARE ●
- 190 Verifica livello 2 • FIUME, LAGO, MARE ●

PROVE DI COMPETENZA

Storia

- 191 Storiche e storici al lavoro ●
- 193 Come si viveva a quei tempi ●

Geografia

- 195 Previsioni del tempo ●
- 196 Osservo la mia città ●
- 197 Indovina dov'ero? ●
- 198 Una cartolina da... ●

PROVE INVALSI

Storia

- 199 A caccia di mammut ●

Geografia

- 202 La lotta contro il freddo ●

205 Diario di bordo •

Suggerimenti per la didattica digitale

LEGENDA DELLE ABBREVIAZIONI

OdA Obiettivi di apprendimento

CC Competenze-chiave

RD Riferimenti disciplinari

NAVIGAZIONI E LA NUOVA SCUOLA

Oggi la scuola è immersa in un paesaggio educativo assai più ricco di stimoli che nel passato e l'apprendimento scolastico è solo una delle tante esperienze che consentono a un bambino di acquisire competenze.

Contemporaneamente la realtà sociale non ha più la stabilità di un tempo, le famiglie sono spesso allargate e gli adulti di riferimento, sempre più numerosi, hanno in parte perso la loro capacità di trasmettere regole e limiti.

Per queste ragioni alla scuola è assegnato un duplice e importante mandato:

- **ricomporre i diversi saperi** per ridurre la frammentazione promuovendo negli studenti la capacità di dare senso alla varietà delle loro esperienze;
- guidare i ragazzi al **rispetto dei diritti di ognuno**, alla creazione e condivisione di regole, al confronto e all'integrazione con culture diverse, al fine di sviluppare un'identità aperta e consapevole.

A seguito della diffusione delle tecnologie di comunicazione, la scuola non detiene più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere ma ha acquisito un fondamentale ruolo di "guida" in un mondo tanto variegato e complesso: è sua inderogabile responsabilità condurre gli alunni ad acquisire e consolidare le conoscenze e le competenze di base che sono indispensabili per l'uso consapevole del sapere diffuso e che, contemporaneamente, favoriscono l'autonomia nell'imparare lungo l'intero arco della vita.

La scuola è tenuta a definire le proprie finalità sempre a partire dalla persona che apprende; lo **studente** deve essere posto **al centro dell'azione educativa** in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi.

In quest'ottica i docenti sono chiamati a realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti alle inclinazioni personali degli studenti, nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ognuno. Parallelamente devono dedicare particolare attenzione alla formazione della **classe come gruppo**, alla promozione dei legami cooperativi fra i suoi componenti, alla gestione dei conflitti che inevitabilmente scaturiscono dalla socializzazione. La scuola si deve costruire come luogo accogliente dove si impara insieme agli altri e si impara meglio nella relazione con gli altri. La nuova collana *NavigAzioni* vuole proprio intercettare i bisogni degli insegnanti e degli alunni offrendo percorsi e strumenti per orientarsi nella scuola che cambia.

IL NUOVO CURRICOLO: LE PAROLE-CHIAVE

La **scuola** si colloca **come veicolo per l'acquisizione di conoscenze e lo sviluppo di abilità** che, da una parte, integrano quelle che gli allievi acquisiscono nell'extra-scuola e, dall'altra, vengono promosse in funzione dello sviluppo di competenze, cioè della capacità **di usare conoscenze e abilità possedute** allo scopo di adeguarsi al contesto sociale, culturale, lavorativo in cui ci si muove.

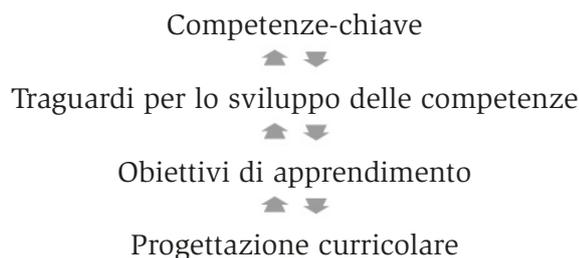
Le *Nuove Indicazioni* delineano quali sono queste competenze: il documento ministeriale precisa infatti che esso intende "promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee" (p. 15¹).

¹ Tutte le citazioni sono tratte dalle *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, pubblicate con Decreto Ministeriale n. 254 del 16 novembre 2012. I numeri di pagina riportati fra parentesi fanno riferimento al numero speciale 2012 degli Annali della Pubblica Istruzione, consegnato a tutti gli insegnanti di ruolo.

L'orizzonte è quindi quello delle competenze definite dalla Comunità europea: si tratta di **otto macro-competenze**, combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto, che si possono così sintetizzare:

1. comunicazione nella madrelingua;
2. comunicazione nelle lingue straniere;
3. competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico;
4. competenza digitale;
5. imparare a imparare;
6. competenze sociali e civiche;
7. senso di iniziativa e imprenditorialità;
8. consapevolezza ed espressione culturali.

Le competenze-chiave vengono progressivamente costruite negli allievi attraverso il raggiungimento dei “traguardi per lo sviluppo delle competenze” descritti e prescritti dalle *Indicazioni*. Tali traguardi e la loro relativa declinazione in obiettivi di apprendimento “costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole” (p. 17). L'iter per la costruzione del curricolo da parte delle scuole autonome risulta quindi essere:



in cui la logica progettuale va dall'alto verso il basso (▼) e quella didattica dal basso verso l'alto (▲).

Nella nostra proposta, questa logica progettuale viene esplicitata attraverso l'individuazione delle competenze-chiave e dei traguardi cui mirano i singoli percorsi presenti in questa guida (vedi p. 14 e 19 di questa guida).

Pur considerando che tutto il processo di apprendimento porta alla costruzione di queste competenze, alcune attività vi fanno più esplicitamente riferimento. Per questo motivo a piè di pagina di alcune schede viene segnalata la competenza-chiave di riferimento.

Nei traguardi di competenza si inseriscono anche le competenze di Cittadinanza e Costituzione, dal momento che la scuola “affianca al compito «dell'insegnare ad apprendere» quello «dell'insegnare ad essere»”, promuovendo la “condivisione di quei valori che fanno sentire i membri della società come parte di una comunità vera e propria” (p. 10).

I percorsi di storia e geografia di classe terza consentono di perseguire alcune di queste competenze, che vengono illustrate negli schemi di sintesi e rispetto ai quali sono presenti in ogni percorso delle schede operative.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3 ^A	PAG.	SCHEDE
Creare consapevolezza rispetto al problema dei rifiuti, valutando le ripercussioni dirette e indirette che i comportamenti individuali hanno sui problemi e i fenomeni globali.	41	STORIA • Percorso 1 Scheda 16 – I tempi di decomposizione dei rifiuti
Comprendere avvenimenti del presente e confrontarli con il passato.	56	STORIA • Percorso 2 Scheda 10 – Allarme giraffe!
Conoscere aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e saperli mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.	79	STORIA • Percorso 3 Scheda 17 – Tesori da difendere
Acquisire la consapevolezza che i diversi ruoli dei membri di un gruppo hanno pari dignità e, conseguentemente, cogliere il senso dell'eguaglianza di tutti i cittadini.	101	STORIA • Percorso 4 Scheda 15 – A ciascuno il suo ruolo
Muoversi correttamente sulla strada come ciclista, riconoscendo il significato di alcuni segnali stradali.	120	GEOGRAFIA • Percorso 1 Scheda 14 – In bicicletta
Riconoscere in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente (compatibilità, sostenibilità ecc.).	134	GEOGRAFIA • Percorso 2 Scheda 9 – Il paese di Biliardino
Sviluppare un'etica di responsabilità.	161	GEOGRAFIA • Percorso 3 Scheda 18 – Le regole in montagna
Conoscere gli effetti dannosi dell'inquinamento su flora e fauna.	188	GEOGRAFIA • Percorso 4 Scheda 17 – Inquinamento delle acque

Gli **obiettivi di apprendimento** che, per quel che riguarda storia e geografia, sono da raggiungere entro la fine delle classi terza e quinta, hanno carattere prescrittivo ma, nell'ottica dell'autonomia scolastica, la loro declinazione in **obiettivi specifici** compete alle singole scuole. Alla luce di quanto sopra, i **percorsi** proposti nella guida **hanno carattere molto flessibile**: non tracciano un'unica ipotesi, ma forniscono del materiale di lavoro che può concorrere a concretizzare il curricolo specifico del proprio Istituto, integrando e completando gli strumenti adozionali in uso nella scuola, nella logica della componibilità degli strumenti.

Per ogni percorso è infatti indicata una serie di **suggerimenti di attività**, le quali possono essere realizzate nell'ambito dell'argomento trattato, senza che questi elementi abbiano carattere vincolante. Per ogni scheda sono poi segnalati gli obiettivi perseguiti, i materiali digitali utilizzabili congiuntamente alla stessa e i suoi possibili usi differenziati per la **personalizzazione** richiesta dalla presenza di allievi con Bisogni Educativi Speciali (BES) o con livelli di competenza diversi.

Senza dilungarci sulle diverse forme e funzioni che la valutazione può avere, ci soffermeremo qui solo sulla **valutazione in uscita**, che rappresenta il momento finale dei singoli percorsi da noi proposti.

In primo luogo va sottolineato che la valutazione dello sviluppo di competenze deve realizzarsi con modalità non settoriali, che mettano appunto in campo le varie acquisizioni dell'allievo nei percorsi scolastici attuati. Non è tuttavia agevole creare continuamente delle situazioni autentiche, che consentano all'allievo, in situazione reale, di dimostrare il raggiungimento di una determinata competenza. Si possono però strutturare delle prove di competenza che presentano **situazioni-**

problema complesse, anche a carattere di fantasia, ma che mobilitano i saperi dell'allievo.

Un altro aspetto da tenere in considerazione nella somministrazione di prove di verifica finali è che, in un'ottica di personalizzazione dei percorsi, l'adeguatezza degli interventi in rapporto alle diversità deve riguardare non solo la fase di apprendimento, ma anche quella di verifica degli stessi. Se diversi sono i percorsi, anche gli esiti non possono essere valutati con un unico strumento. Questo non significa che non si debba prevedere per tutti il raggiungimento degli obiettivi prescritti dalle *Indicazioni*, ma che i livelli in uscita saranno diversi.

Al fine di consentire una **diversificazione della verifica**, nella parte finale di ciascuno dei percorsi sono state previste delle schede che possono essere proposte con diverse combinazioni, a seconda della situazione della classe o dei singoli allievi:

SCHEDA DI VERIFICA DA UTILIZZARE	USO SOLO PER ALCUNI ALLIEVI	USO PER TUTTA LA CLASSE
Solo la verifica di livello 1	Allievi con maggiori difficoltà.	Se il livello generale della classe non consente ancora approfondimenti adeguati dell'argomento.
Solo la verifica di livello 2	Allievi più competenti, nel caso in cui il livello 1 risulti troppo facile.	Se il livello della classe rende troppo facile il livello 1.
Sia il livello 1 sia il livello 2	Per allievi che non presentano difficoltà di apprendimento.	Se il livello della classe fa pensare che tutti gli obiettivi previsti siano stati raggiunti.

L'APPRENDIMENTO NELLA SCUOLA PRIMARIA

Le *Indicazioni nazionali* per il curricolo, entrate in vigore a settembre 2012, nel fissare “gli obiettivi generali, gli obiettivi di apprendimento e i relativi traguardi per lo sviluppo delle competenze”, che hanno valore prescrittivo, forniscono anche una traccia per consentire agli insegnanti di individuare le caratteristiche che un ambiente di apprendimento deve avere, al fine di risultare adeguato al raggiungimento di tali obiettivi e traguardi. Non si tratta di imporre una metodologia piuttosto che un'altra – cosa che risulterebbe in contrasto con il diritto costituzionale della libertà di insegnamento – ma di fornire dei principi utili per creare un **ambiente di apprendimento** coerente con gli obiettivi perseguiti e rispondente alle più recenti e validate riflessioni pedagogiche.

Si ritiene quindi opportuno ripercorrere questi principi, elencati nel testo delle *Nuove Indicazioni* (pp. 34-35), evidenziando per ognuno di essi come sia stato concretizzato nelle proposte didattiche contenute in questa guida, con riferimento all'insegnamento della storia e della geografia in classe terza.

La **valorizzazione delle conoscenze e delle esperienze pregresse** degli allievi è fondamentale per agganciare il nuovo al già posseduto e dargli significatività. A questa consapevolezza didattica se ne accompagna un'altra: un sapere nuovo che non si integri in un quadro unitario con quello posseduto, magari anche problematizzandolo e mandandolo in crisi, è destinato a essere rapidamente dimenticato. Ne derivano due attenzioni sicuramente non nuove nella didattica: l'attenzione ai prerequisiti e al vissuto dei bambini come base di partenza per ogni nuovo apprendimento.

Per quel che riguarda l'**attenzione ai prerequisiti**, essa consente di attivare, sul versante allievi, la loro enciclopedia, mettendo in campo e rinforzando quanto possedo-

Le tracce metodologiche

Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni

Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità

no, segnalando loro al tempo stesso che quanto si va affrontando è a essa correlato. Sul versante insegnanti, invece, questa attenzione permette di individuare quegli allievi che non possiedono ancora i saperi necessari per affrontare i nuovi percorsi e per i quali, al fine di evitare il fallimento, è necessario prevedere **attività di consolidamento**. Per rispondere a questa esigenza, le **schede relative ai prerequisiti** non sono collocate tutte all'inizio della guida, ma, in relazione al contenuto che trattano, precedono le schede di ogni singolo percorso. Come già indicato in altri punti, tuttavia, qualora l'insegnante ravvisi la necessità di verificare tutti i prerequisiti a inizio anno, le schede, nella logica della componibilità dei materiali, possono essere estrapolate dai singoli percorsi, in quanto sono 'autoportanti' (grazie all'archivio digitale disponibile su , tali schede sono facilmente reperibili usando come parola-chiave "prerequisiti").

Con riferimento al **vissuto degli allievi**, ovviamente la presente guida non può fornire elementi di lavoro, vista la varietà delle esperienze che gli alunni portano a scuola, in rapporto al contesto di vita in cui sono inseriti. Vale comunque ricordare la necessità, nell'avviare un nuovo percorso, di esplicitare le conoscenze possedute, attraverso *brainstorming* e discussioni mirate.

Non riteniamo qui opportuno dilungarci sulle differenze fra individualizzazione e personalizzazione dei percorsi. Le varie linee guida su disabilità, Disturbi Specifici di Apprendimento e allievi stranieri e le recenti disposizioni normative sui BES (riportate nei materiali digitali di  nei documenti ministeriali) hanno ormai consolidato negli insegnanti la consapevolezza che non possono esistere percorsi standard adatti a tutti. La traduzione in prassi di questa certezza, però, non sempre è agevole. Essa passa attraverso l'uso di diversi strumenti non necessariamente alternativi, ma più spesso complementari:

1. la presenza di momenti di **lavoro per gruppi di livello**, i già dimenticati LARSA, operativamente poco praticabili, in ragione della mancanza di compresenze in classe;
2. la **diversificazione del lavoro nelle esercitazioni individuali** in classe, operata proponendo attività diverse;
3. la **diversificazione** proponendo l'**uso dello stesso materiale**, ma con richieste di utilizzo diverso;
4. l'utilizzo di **materiali multimediali**, che vadano incontro a diversi stili cognitivi;
5. la realizzazione di attività in **apprendimento cooperativo**, consentendo a ognuno di lavorare in gruppi eterogenei, mettendo però in campo le proprie competenze.

Le proposte contenute nei nostri percorsi mettono in campo soprattutto i punti 3, 4 e 5. Alcuni esempi:

- **diversificazione con l'uso dello stesso materiale**: la stessa scheda può essere usata con consegne diverse: per esempio, sia ordinare le immagini ritagliandole e incollandole sul quaderno (livello più facile) sia numerandole (livello di maggior difficoltà);
- **multimedialità**: la presentazione dello stesso contenuto attraverso altri canali comunicativi favorisce l'apprendimento di bambini con Bisogni Educativi Speciali (dislessici o stranieri di recente immigrazione) o con stili di apprendimento che privilegiano il canale uditivo o visivo (l'uso di questi due strumenti è favorito dai materiali digitali forniti su );
- **apprendimento cooperativo**: si veda p. 9 di questa guida.

La molla principale dell'apprendimento risiede nella curiosità e nel desiderio di scoprire cose nuove e di capire il funzionamento di altre. In questo senso la creazione di situazioni che stimolino l'**esplorazione** e la **scoperta**, che creino **curiosità cognitiva**, rappresenta un percorso obbligato per motivare all'apprendimento e al tempo stesso per dargli senso. Riuscire a fare in modo che gli allievi imparino per imparare

Favorire l'esplorazione e la scoperta

e non per avere un bel voto è una scommessa che può ancora essere fatta se si ha questa attenzione nei primi anni di scolarizzazione. Si tratta di un approccio che analizzeremo nel paragrafo in cui parliamo del **rapporto fra didattica laboratoriale e apprendimento per scoperta** (si veda p. 10 di questa guida).

Già i documenti della riforma Moratti contenevano diverse “tracce” dell’opportunità di utilizzare approcci e tecniche mutuati dalla metodologia del *cooperative learning*. Questa esigenza è stata ripresa dalle *Indicazioni Fioroni* e inserita anche nelle *Indicazioni 2012*.

I **vantaggi dell’apprendimento cooperativo** sono vari:

- consentono contemporaneamente l’acquisizione di contenuti disciplinari e lo sviluppo di abilità sociali;
- permettono a ciascun allievo di lavorare al proprio livello di competenza (attraverso, per esempio, la divisione dei compiti o dei materiali);
- valorizzano le competenze già acquisite;
- moltiplicano le occasioni di partecipazione attiva dei singoli.

Rimandando a trattazioni specifiche per l’approfondimento dell’argomento, evidenziamo qui che l’uso delle modalità di *cooperative learning* nella scuola primaria deve andare di pari passo con la proposta di attività che sviluppino alcune **competenze relazionali di base**, necessarie per lavorare produttivamente con i compagni. In considerazione di questo fatto si è ritenuto di privilegiare l’**attività di coppia**: infatti, meno sono sviluppate le competenze sociali, più è necessario che il gruppo sia numericamente contenuto; è più semplice gestire il lavoro in due che in tre o quattro. Per la stessa ragione si è scelta un’impostazione che consenta un uso frequente delle **metodologie collaborative**, ma **senza obbligare l’insegnante alle stesse**. In sostanza diverse schede sono strutturate in modo che possano essere utilizzate sia in maniera individuale sia in lavori di gruppo. I suggerimenti per l’uso delle schede in lavori in *cooperative learning* sono indicati nelle tabelle che precedono ogni percorso. In questo modo sta all’insegnante decidere la modalità di lavoro più rispondente alle caratteristiche della classe e alla maturazione delle competenze sociali degli allievi, che possono suggerire l’uso esclusivo del lavoro individuale, la graduale introduzione di lavoro in coppia, fino all’organizzazione del lavoro per gruppi.

La riflessione sul processo di apprendimento si basa in parte sulle **competenze metacognitive** di colui che apprende. Saper riflettere sul modo in cui si è pensato e saperlo esplicitare, saper pianificare il proprio processo di apprendimento, facendo uso consapevole di strategie di lavoro, sono alcune delle competenze che la scuola deve promuovere per consentire all’allievo di migliorare il proprio processo di apprendimento, lavorando in maniera efficace (usare la strategia migliore per risolvere un problema, acquisire in maniera duratura...) ed efficiente (risolvere un problema nel più breve tempo possibile, ottimizzare i tempi di memorizzazione...).

Domande del tipo *Come hai fatto a trovare la soluzione?* oppure *Qual è il modo migliore per ricordare questo concetto?*, accanto alla proposta di **strategie risolutive e di memorizzazione**, sono elementi che devono entrare nella routine dell’attività didattica e che comportano, oltre a una maggior efficienza ed efficacia dell’apprendimento nell’immediato, anche lo sviluppo di modalità di pensiero che rientrano in una delle competenze chiave-europee strategiche in una società in continua evoluzione: quella dell’**imparare a imparare**.

Fermo restando che questa riflessione metacognitiva dovrebbe accompagnare ogni momento dell’attività didattica, nelle schede presenti nella guida vengono proposte domande in linea con quanto sopra esposto (box *Imparare a imparare*). Sono pre-

Incoraggiare
l’apprendimento
cooperativo

Promuovere
la consapevolezza
del proprio modo
di apprendere

Realizzare
attività didattiche
in forma
di laboratorio

senti inoltre alcune schede più esplicitamente orientate allo sviluppo di strategie di memorizzazione o di soluzione di problemi.

Già nei documenti della Riforma Moratti, il concetto di **laboratorio** si configurava sia come luogo fisico sia come modalità di apprendere, che passa attraverso la **sperimentazione di situazioni**. Tanto più in considerazione della fase di sviluppo cognitivo propria degli allievi dei primi anni di scuola primaria, è evidente che questa modalità di apprendimento che prende le mosse dall'**esperienza concreta** risulta strategica per i percorsi di storia e soprattutto di geografia.

La struttura a schede della presente guida non deve pertanto essere intesa come modalità di esercitazione esclusivamente cartacea: le schede sono in alcuni casi lo spunto per lavorare sull'esperienza (sia essa pregressa o da realizzare in quel momento), in altri casi sono la formalizzazione di un'esperienza conducibile in classe oppure il supporto all'astrazione di concetti affrontati prima per via operativa.

STORIA E GEOGRAFIA OGGI

I percorsi proposti

La concezione di fondo del documento contenente le *Nuove Indicazioni*, così come dei due precedenti (Moratti e Fioroni), è quella della **trasversalità** e dell'**intreccio dei saperi**, che è implicita nell'idea stessa di apprendimento per competenze.

Le conoscenze e le abilità messe in campo da un soggetto per affrontare in maniera competente una situazione derivano infatti, nella maggior parte dei casi, da più ambiti disciplinari. È quindi necessario riconquistare una **visione olistica**, per cui l'apprendimento non può avvenire per compartimenti stagni, ma deve partire da **compiti di realtà**, da **situazioni autentiche**. La competenza non diventa quindi in questo modo un "dopo" rispetto a un "prima" costituito da conoscenze e abilità, ma queste ultime si acquisiscono in un contesto significativo e si utilizzano in maniera competente. Per riferirci al contenuto di questa guida, per esempio, le attività relative alle carte richiedono l'utilizzo contemporaneo di tabelle, di dati, di abilità linguistiche, di lettura d'immagini...

In apparente contrasto con quanto appena enunciato, la presente guida si struttura in due gruppi di percorsi separati: uno di storia e uno di geografia. La ragione di questa scelta risiede in quanto detto sopra: il materiale contenuto nelle pagine che seguono è proposto non come un puzzle a incastro unico, ma come una scatola ricca di contenuti che consente all'insegnante di **selezionare il materiale in maniera originale**, per costruire i percorsi ritenuti più adeguati alla realtà della propria classe. Nei suggerimenti di percorso che precedono ogni gruppo di schede e in calce sono però richiamati i principali elementi di **trasversalità** e gli **intrecci disciplinari** possibili.

Il percorso di geografia fa spesso riferimento al territorio italiano, proponendo, fin dalla terza, prima di leggere e poi di individuare autonomamente alcune località caratteristiche del Paese (per esempio: le Dolomiti, p. 145 e p. 198).

I MATERIALI DELLA GUIDA

Ogni percorso è corredato da alcune pagine destinate al docente in cui vengono sinteticamente illustrati ed esplicitati **contenuti, metodi, strategie e proposte** per la realizzazione delle attività in classe. Di volta in volta, e in relazione alle peculiarità

degli argomenti trattati, vengono focalizzati gli interventi utili, i suggerimenti per alunni con **Bisogni Educativi Speciali** (BES), le modalità di **gestione del gruppo** o quant'altro possa contribuire all'ottimizzazione del lavoro e al perfezionamento del rapporto educativo/didattico.

Diverse schede possono essere presentate agli alunni sia come **attività individuali** (esercitazioni, approfondimenti, verifiche...) sia come **attività di gruppo** svolte in collaborazione e/o in cooperazione. Molte delle proposte operative offrono un valido supporto al lavoro che dovrebbe essere svolto collettivamente, con l'intera classe, al fine di intraprendere e affrontare al meglio quei percorsi che richiedono la partecipazione attiva di ogni alunno nell'intento di promuovere l'interazione delle diverse capacità e attitudini presenti nel grande gruppo.

Tutti i materiali didattici possono naturalmente essere rielaborati e semplificati dai docenti per gli alunni con BES. Alcune schede possono inoltre essere utilizzate dall'insegnante quali **prove di competenza** se inserite in un percorso programmato e se adattate secondo i criteri di scansione temporale e le modalità organizzative e metodologiche richieste dal tipo di prova. In calce a diverse schede sono proposti alcuni possibili collegamenti con le **competenze-chiave europee** (CC) e con le relative **discipline di riferimento** (RD). Questa scelta offre al docente la possibilità di ampliare l'utilizzo della scheda sfruttandone sia il contenuto sia l'argomento intrinseco per introdurre ulteriori attività fondamentali per l'acquisizione delle competenze trasversali e personali.

Fin dai primi giorni, e in ogni tipo di attività scritta e/o orale, è utile che il docente legga ed espliciti ogni "consegna" agli alunni verificandone immediatamente la corretta comprensione da parte di tutta la classe. Talvolta accade ad esempio che la consegna scritta di un'attività possa essere molto sintetica e "sottenda" alcuni particolari che potrebbero non essere subito colti da tutti i bambini. È quindi importante esplicitare sempre, o far esplicitare dagli alunni stessi, il metodo di lavoro più conveniente ed efficace da adottare per svolgere l'esercizio. Parole come "inserisci, aggiungi, completa, distingui, cancella" non sempre infatti suggeriscono subito a tutti i bambini le differenti modalità di esecuzione e qualcuno potrebbe incontrare un ostacolo ancor prima di trovarsi ad affrontare la prova vera e propria.

È fondamentale che il docente fornisca all'alunno corrette strategie metodologiche di lavoro fin da queste prime attività e lo conduca ad acquisire le abilità essenziali: saper indicare le immagini con il dito, orientare l'attenzione visiva dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra, nominare gli elementi seguendo un ordine dato, cogliere il contesto visivo, agire una "corretta prensione" della matita...

Le schede possono essere utilizzate a prescindere dalle scelte metodologiche e didattiche dell'insegnante, facendo però sempre riferimento alle *Linee Guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento* (Allegato al DM 12 luglio 2011) attraverso le quali si suggeriscono le più moderne e accreditate strategie di insegnamento/apprendimento in relazione al preoccupante aumento di alunni con BES.

La guida propone alcune prove di competenza: due di storia (una sui percorsi 1 e 2, una sui percorsi 3 e 4) e quattro di geografia (una per ogni percorso). Le prove di competenza consentono di indagare, documentare e valutare le competenze disciplinari e trasversali fin dal primo anno in riferimento ai *Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria* e al *Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione*. Prima di ogni prova i docenti devono stabilire un'adeguata unità di tempo che tenga conto del rapporto tempo/azione di lavoro.

In una classe terza è possibile proporre agli alunni piccoli **compiti di realtà** ogni qualvolta il docente riesca a realizzare un contesto di "laboratorio attivo" in relazione a quegli aspetti particolarmente significativi del percorso di apprendimento capa-

Prove
di competenza

Storia:
pp. 191-194

Geografia:
pp. 195-198

Prove INVALSI

Storia:
pp. 199-201
Geografia:
pp. 202-204

Laboratorio digitale

pp. 205-216

I materiali digitali

ci di agire quali forti spinte motivazionali. In realtà, molte delle schede presenti in questo volume possono essere utilizzate come accattivanti occasioni, piacevoli punti di partenza e di avvio di un compito di realtà tenendo conto delle modalità operative sopra indicate, della sinergica competenza creativa del docente e della specificità del risultato da conseguire con gli alunni.

La guida propone inoltre due prove (una di storia e una di geografia) con domande strutturate in maniera simile a una **prova INVALSI** di comprensione di un testo narrativo/informativo. È importante che si stabiliscano a priori le scansioni temporali delle prove e le modalità oggettive della somministrazione tenendo conto dei criteri adottati finora dal sistema di valutazione nazionale. La simulazione, che non vuol certo essere un mero addestramento alla prova, può e deve essere infatti proposta in classe sia come **integrazione ai percorsi** sia come **attività operativa impegnativa** in termini di complessità, di contenuto e di vincoli temporali, da svolgersi in totale autonomia.

Nella parte finale, la guida propone alcune pagine con le istruzioni per accedere alle tantissime **risorse digitali e personalizzabili** disponibili in , che permettono non solo di sfruttare al meglio tutti gli strumenti offerti dalla guida cartacea, ma anche di personalizzarli, trasformarli e integrarli a piacimento in modo da adattarli alle esigenze della classe. Si tratta non solo di una guida pratica dei materiali allegati a *NavigAzioni*, ma offre anche suggerimenti per la didattica digitale in classe, sia per il lavoro individuale sia per l'attività di classe e la didattica inclusiva.

L'insegnante potrà trovare online su  numerosi materiali aggiuntivi:

- archivio del volume: tutte le pagine della guida sono inserite in un database di documenti che consente di effettuare delle ricerche secondo parole-chiave date, permettendo così la ricerca per argomenti e temi;
- materiali modificabili: alcune schede e le verifiche sono presentate in Word, per permettere all'insegnante di personalizzare il percorso a seconda delle esigenze della classe;
- schede aggiuntive in formato PDF: da stampare e distribuire agli alunni per ulteriori esercitazioni, oppure da proiettare alla LIM per svolgerle insieme alla classe. In alcuni casi si tratta di schede semplificate rispetto alla versione cartacea, che possono essere somministrate ad alunni con BES o con difficoltà (strumenti compensativi per BES); in altri si tratta di schede per il potenziamento, adatte alle eccellenze (didattica personalizzata);
- archivio disegni: alcuni disegni presenti nelle schede vengono proposti nel digitale per ulteriori attività;
- archivio fotografie: le fotografie presenti nelle schede vengono fornite a colori, per ulteriori attività di osservazione;
- galleria immagini;
- video e immagini commentate;
- approfondimenti in PDF: offrono o notizie curiose o attività ludiche;
- audio delle prove INVALSI;
- documenti ministeriali.

Sul Campus primaria Mondadori vengono periodicamente riportati tutti gli aggiornamenti dei documenti ministeriali.

TABELLA PER LA RILEVAZIONE DELLE COMPETENZE STORICO-GEOGRAFICHE E TRASVERSALI

In riferimento ai Traguardi per lo sviluppo delle competenze previsto al termine della scuola primaria

ALUNNO CLASSE DATA

INDICATORE DI COMPETENZA	PROVA	LIVELLO DI COMPETENZA			
		AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
COMPETENZE DI STORIA					
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	1				
Produce semplici testi storici, anche con risorse digitali.	1				
Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità.	2				
Organizza le informazioni e le conoscenze producendo semplici testi storici, sviluppando capacità cognitive e creative nell'ideazione del soggetto, anche con risorse digitali.	2				
COMPETENZE DI GEOGRAFIA					
Ricava informazioni dalla lettura di una carta geografica.	1				
Applica le conoscenze geografiche per leggere il proprio territorio.	2-3-4				
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.	3-4				
COMPETENZE TRASVERSALI					
Imparare a imparare (reperisce, organizza, utilizza informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito).	Storia 1-2 Geografia 1				
Comunicazione nella madrelingua (utilizza il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative).	Storia 1-2 Geografia 1-2-3-4				
Competenze digitali (usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline).	Storia 1-2				
Competenze sociali e civiche.	Storia 1-2 Geografia 2				

COMPETENZE DI RIFERIMENTO PER LA COSTRUZIONE DEI PERCORSI DI STORIA

	PERCORSO 1	PERCORSO 2	PERCORSO 3	PERCORSO 4
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (dalle Indicazioni 2012)				
Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.		X	X	X
Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.			X	X
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	X	X	X	
Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.			X	X
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	X		X	X
Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.		X	X	X
Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.		X		
Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	X	X	X	
Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	X	X	X	X
Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal Paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.			X	X
Situazioni di compito per la certificazione delle competenze personali alla fine della scuola primaria (Documento di indirizzo - Cittadinanza e Costituzione)				
Riconoscere i valori che rendono possibile la convivenza umana e testimoniarli nei comportamenti familiari e sociali.				X
Curare la propria persona e gli ambienti di vita.		X	X	
Riconoscere in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente (compatibilità, sostenibilità ecc.).	X			
Testimoniare la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambienti di vita quotidiana (vita familiare, gioco, sport ecc.).	X			
Contribuire all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita della famiglia, della classe, della scuola e dei gruppi a cui si partecipa.				X
Competenze-chiave europee (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18.12.2006)				
Comunicazione nella madrelingua.	X	X	X	X
Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.		X		X
Imparare a imparare.	X	X	X	X
Competenza digitale.	X	X	X	X
Competenze sociali e civiche.	X		X	
Consapevolezza ed espressione culturali.			X	

Obiettivi di apprendimento – Storia

PERCORSO 1 - Dentro le fonti

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...). • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3 ^A	PAG.	SCHEDE
Utilizzare la linea del tempo per collocare in sequenze degli eventi.	26	Scheda 1 – Prerequisiti Sulla linea del tempo
Ricavare informazioni da fonti di tipo diverso.	27	Scheda 2 – Prerequisiti La gita in montagna
Analizzare, confrontare e ricavare informazioni da fonti.	28	Scheda 3 – Fotografie dal passato
Individuare fonti di tipo diverso per avere informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	29	Scheda 4 – Quanti ricordi...
Individuare tipi diversi di fonti per avere informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	30	Scheda 5 – Tante fonti!
Ricavare informazioni dalle fonti.	31	Scheda 6 – La parola ai reperti
Sapere quali materiali si conservano sotto terra; ricavare informazioni da un testo.	32	Scheda 7 – La conservazione dei reperti
Approfondire l'attività dello storico.	33	Scheda 8 – Lo storico
Approfondire l'attività dell'archeologo.	34	Scheda 9 – I consigli dell'archeologo
Approfondire l'attività del paleontologo.	35	Scheda 10 – Gli attrezzi del paleontologo
Conoscere la linea del tempo della Terra.	36	Scheda 11 – Le Ere della Terra
Conoscere il processo di formazione dei fossili.	37	Scheda 12 – La formazione dei fossili
Classificare fossili e ricavarne informazioni.	38	Scheda 13 – Non solo animali
Conoscere alcune modalità di datazione dei reperti.	39	Scheda 14 – Fossili guida e stratigrafia
Sintetizzare le conoscenze acquisite su una mappa.	40	Scheda 15 – Per concludere
Creare consapevolezza rispetto al problema dei rifiuti, valutando le ripercussioni dirette e indirette che i comportamenti individuali hanno sui problemi e i fenomeni globali.	41	Scheda 16 – Cittadinanza e Costituzione – I tempi di decomposizione dei rifiuti
La prova è relativa ai percorsi 1 e 2 di storia.	191-192	STORIA • Prova di competenza 1 Storiche e storici al lavoro

Obiettivi di apprendimento – Storia

PERCORSO 2 - L'origine dei viventi

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)

- Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.
- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
- Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.
- Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).
- Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.
- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.
- Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3 ^A	PAG.	SCHEDE
Attivare le preconcordanze sull'evoluzione per orientarsi nel contenuto dell'unità.	46	Scheda 1 – Prerequisiti – Chi c'era per primo?
Mettere in ordine cronologico le informazioni relative all'origine della Terra.	47	Scheda 2 – La Terra diventa abitabile
Mettere in ordine cronologico le informazioni relative all'origine della vita sulla Terra.	48	Scheda 3 – La vita 500 milioni di anni fa
Collocare sulla linea del tempo l'evoluzione dei vertebrati.	49	Scheda 4 – La comparsa dei vertebrati
Capire i meccanismi che determinano l'estinzione di una specie.	50-51	Scheda 5A-5B – Grandi cambiamenti
Individuare nel presente tracce del passato.	52	Scheda 6 – La deriva dei continenti
Capire i meccanismi che sono alla base del processo evolutivo.	53	Scheda 7 – La selezione naturale
Individuare nel presente tracce del passato.	54	Scheda 8 – I fossili viventi
Fare sintesi delle conoscenze acquisite ed esprimerle per iscritto e a voce.	55	Scheda 9 – Per concludere
Comprendere avvenimenti del presente e confrontarli con il passato.	56	Scheda 10 – Cittadinanza e Costituzione – Allarme giraffe!
La prova è relativa ai percorsi 1 e 2 di storia.	191-192	STORIA • Prova di competenza 1 Storiche e storici al lavoro

Obiettivi di apprendimento – Storia

PERCORSO 3 - L'ominazione e il Paleolitico

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3 ^A	PAG.	SCHEDE
Riconoscere l'autenticità storica di rappresentazioni sulla base delle conoscenze precedentemente acquisite.	60	Scheda 1 – Prerequisiti – Errori storici
Unità 1 – Dall'australopiteco all'<i>Homo sapiens</i>		
Utilizzare le conoscenze possedute per interpretare documenti e informazioni.	62	Scheda 2 – L'Australopiteco
Capire il ruolo dell'ambiente nella storia dell'evoluzione.	63	Scheda 3 – La postura eretta
Intuire il carattere non rettilineo della storia dell'evoluzione dell'uomo.	64	Scheda 4 – L'albero dell'uomo
Ricavare informazioni dalla lettura guidata di fonti.	65	Scheda 5 – L' <i>Homo habilis</i>
Individuare le conseguenze della capacità dell'uomo di controllare e usare il fuoco.	66	Scheda 6 – L' <i>Homo erectus</i> e il fuoco
Utilizzare informazioni possedute per individuare le differenze fra Uomo di Neanderthal e <i>Homo sapiens</i> .	67	Scheda 7 – L' <i>Homo sapiens</i> e l'Uomo di Neanderthal
Ricavare informazioni da una mappa.	68	Scheda 8 – L' <i>Homo sapiens</i>
Unità 2 – Il Paleolitico		
Ricavare informazioni da un testo.	70-71	Scheda 9A-9B – Grandi mammiferi
Conoscere aspetti della vita nel Paleolitico a partire dall'analisi del tipo di strumenti utilizzati.	72	Scheda 10 – Gli strumenti del Paleolitico
Analizzare un quadro di civiltà riferito alla vita dell' <i>Homo sapiens</i> nel Paleolitico.	73	Scheda 11 – Il villaggio del Paleolitico
Comprendere l'importanza del patrimonio artistico per la conoscenza del passato.	74	Scheda 12 – Grotte d'artista
Leggere e interpretare reperti.	75	Scheda 13 – Il culto dei morti
Ricavare informazioni da reperti.	76	Scheda 14 – La religione
Leggere e interpretare le testimonianze del passato.	77	Scheda 15 – Come storici al lavoro
Schematizzare e classificare le conoscenze possedute.	78	Scheda 16 – Per concludere
Conoscere aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e saperli mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.	79	Scheda 17 – Cittadinanza e Costituzione – Tesori da difendere
La prova è relativa ai percorsi 3 e 4 di storia.	193-194	STORIA • Prova di competenza 2 Come si viveva a quei tempi

Obiettivi di apprendimento – Storia

PERCORSO 4 - Dal Neolitico alla Storia

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3 ^A	PAG.	SCHEDE
Utilizzare le conoscenze acquisite per capire la collocazione temporale di una fonte.	83	Scheda 1 – Prerequisiti – Arte a confronto
Unità 1 – Il Neolitico		
Conoscere una delle scoperte salienti della vita nel Neolitico: l'allevamento.	85	Scheda 2 – Dalla caccia all'allevamento
Conoscere una delle scoperte salienti della vita nel Neolitico: l'agricoltura.	86	Scheda 3 – La nascita dell'agricoltura
Capire la connessione fra rivoluzione neolitica ed evoluzione tecnologica.	87	Scheda 4 – Gli strumenti del Neolitico
Analizzare un quadro di civiltà riferito alla vita dell' <i>Homo sapiens</i> nel Neolitico.	88	Scheda 5 – Il villaggio del Neolitico
Conoscere un'importante scoperta del Neolitico: la ceramica.	89	Scheda 6 – Costruire contenitori
Comprendere un testo di studio e coglierne i punti nodali ricercando e selezionando le informazioni.	90-91	Scheda 7A-7B – La costruzione di Stonehenge
Conoscere i cambiamenti alimentari conseguenti alla diffusione dell'agricoltura e dell'allevamento.	92	Scheda 8 – Cambiamenti alimentari
Unità 2 – Verso la città		
Capire l'importanza della scoperta dei metalli nella storia dell'umanità.	94	Scheda 9 – La scoperta dei metalli: il rame
Individuare gli elementi che segnano il passaggio dalla Preistoria alla Storia: la specializzazione del lavoro.	95	Scheda 10 – A ciascuno il suo lavoro
Riconoscere il ruolo del commercio nello scambio fra culture.	96	Scheda 11 – I prodotti viaggiano
Comprendere che la scrittura ha permesso ai popoli di lasciare una traccia delle proprie azioni, della propria cultura, delle proprie opinioni.	97	Scheda 12 – La nascita della scrittura
Individuare gli elementi che segnano il passaggio dalla Preistoria alla Storia: la nascita della città.	98-99	Scheda 13A-13B – Gerico
Organizzare informazioni e conoscenze su una mappa di sintesi.	100	Scheda 14 – Per concludere
Acquisire la consapevolezza che i diversi ruoli dei membri di un gruppo hanno pari dignità e, conseguentemente, cogliere il senso dell'eguaglianza di tutti i cittadini.	101	Scheda 15 – Cittadinanza e Costituzione – A ciascuno il suo ruolo
La prova è relativa ai percorsi 3 e 4 di storia.	193-194	STORIA • Prova di competenza 2 Come si viveva a quei tempi

COMPETENZE DI RIFERIMENTO PER LA COSTRUZIONE DEI PERCORSI DI GEOGRAFIA

	PERCORSO 1	PERCORSO 2	PERCORSO 3	PERCORSO 4
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (dalle Indicazioni 2012)				
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	X	X		
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	X		X	X
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	X	X	X	X
Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.)		X	X	
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.		X	X	X
Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.		X	X	X
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.		X	X	X
Situazioni di compito per la certificazione delle competenze personali alla fine della scuola primaria (Documento di indirizzo - Cittadinanza e Costituzione)				
Riconoscere i valori che rendono possibile la convivenza umana e testimoniarli nei comportamenti familiari e sociali.			X	
Contribuire all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita della famiglia, della classe, della scuola e dei gruppi a cui si partecipa.	X		X	
Curare la propria persona e gli ambienti di vita.			X	X
Riconoscere in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente (compatibilità, sostenibilità...).		X	X	X
Rispettare la segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.	X			
Competenze-chiave europee (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18.12.2006)				
Comunicazione nella madrelingua.	X	X	X	X
Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.	X	X		
Imparare a imparare.	X	X	X	X
Competenza digitale.	X	X	X	X
Competenze sociali e civiche.	X	X	X	X
Consapevolezza ed espressione culturali.			X	

Obiettivi di apprendimento – Geografia

PERCORSO 1 - Rappresentare lo spazio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).
- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.
- Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.
- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3 ^A	PAG.	SCHEDE
Leggere una mappa e descrivere un percorso.	105	Scheda 1 – Prerequisiti – I punti di riferimento
Rimpicciolire e ingrandire disegni in scala.	106	Scheda 2 – Prerequisiti – Rimpicciolire e ingrandire
Unità 1 – L'orientamento		
Conoscere la professione del geografo e la funzione della geografia.	108	Scheda 3 – Indagare il mondo
Conoscere i punti cardinali e orientarsi rispetto a essi, utilizzando il sole.	109	Scheda 4 – Orientarsi con il sole
Conoscere i punti di riferimento fissi utilizzabili per individuare la direzione dei punti cardinali.	110	Scheda 5 – Orientarsi con gli elementi della natura
Costruire la Rosa dei Venti a partire da un testo.	111	Scheda 6 – La Rosa dei Venti
Individuare i punti cardinali nel proprio ambiente.	112	Scheda 7 – Orientarsi in aula
Unità 2 – Le carte geografiche		
Ridurre in scala una figura geometrica.	114	Scheda 8 – Riduzione in scala
Calcolare le misure reali di un oggetto a partire dalla sua rappresentazione in scala.	115	Scheda 9 – Misure reali
Leggere una carta geografica fisica.	116	Scheda 10 – Leggere una carta fisica
Leggere una carta geografica politica.	117	Scheda 11 – Leggere una carta politica
Leggere le carte tematiche.	118	Scheda 12 – Leggere le carte tematiche
Sintetizzare su una mappa concettuale le conoscenze acquisite.	119	Scheda 13 – Per concludere
Muoversi correttamente sulla strada come ciclista, riconoscendo il significato di alcuni segnali stradali.	120	Scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione – In bicicletta
La prova è relativa al percorso 1 di geografia.	195	GEOGRAFIA • Prova di competenza 1 Previsioni del tempo

Obiettivi di apprendimento – Geografia

PERCORSO 2 - Il paesaggio e l'uomo

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. • Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3 ^A	PAG.	SCHEDA
Riconoscere la funzione degli spazi e elaborare un percorso, leggendo una mappa e utilizzando i punti di riferimento.	125	Scheda 1 – Prerequisiti – Gli spazi intorno a noi
Distinguere gli elementi antropici e quelli naturali di un paesaggio e individuare le condizioni che favoriscono l'antropizzazione dello spazio.	126	Scheda 2 – Prerequisiti – Elementi naturali e antropici
Individuare alcune delle cause della trasformazione del paesaggio.	127	Scheda 3 – Il paesaggio cambia
Individuare il ruolo dell'acqua e dei fenomeni atmosferici nella trasformazione del paesaggio.	128-129	Scheda 4A-4B – L'acqua trasforma il paesaggio
Individuare il ruolo dell'uomo nella trasformazione del paesaggio.	130	Scheda 5 – L'uomo trasforma il paesaggio
Analizzare le condizioni ambientali favorevoli all'insediamento umano.	131	Scheda 6 – Dove sono sorte le città?
Individuare le ragioni delle scelte di pianificazione del territorio da parte dell'uomo.	132	Scheda 7 – Centro storico e periferia
Sintetizzare su una mappa concettuale le conoscenze acquisite.	133	Scheda 8 – Per concludere
Riconoscere in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente (compatibilità, sostenibilità ecc.).	134	Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione – Il paese di Biliardino
La prova è relativa al percorso 2 di geografia.	196	GEOGRAFIA • Prova di competenza 2 Osservo la mia città

Obiettivi di apprendimento – Geografia

PERCORSO 3 - Montagna, collina, pianura

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3 ^A	PAG.	SCHEDE
Individuare gli elementi antropici e naturali di un paesaggio.	138	Scheda 1 – Prerequisiti A ogni paesaggio i suoi elementi
Individuare la corrispondenza fra i paesaggi e la carta fisica; conoscere il codice colore della carta fisica.	139	Scheda 2 – Prerequisiti La carta fisica
Unità 1 – La montagna		
Conoscere l'origine delle montagne.	141-142	Scheda 3A-3B – L'origine delle montagne
Conoscere gli elementi che caratterizzano la montagna e denominare con termini specifici le varie parti.	143	Scheda 4 – Le parole della montagna
Definire l'ambiente della montagna con riferimento alla flora e alla fauna.	144	Scheda 5 – Flora e fauna in montagna
Conoscere aspetti e situazioni correlate all'ambiente montano.	145	Scheda 6 – I masi dolomiti
Dedurre da una lettura le conseguenze di un'eruzione vulcanica.	146	Scheda 7 – Una montagna particolare: il vulcano
Unità 2 – La collina		
Classificare le colline in base alla loro origine.	148	Scheda 8 – L'origine delle colline
Conoscere gli elementi che caratterizzano la collina e denominare con termini specifici le varie parti.	149	Scheda 9 – Le parole della collina
Individuare le trasformazioni del paesaggio operate dall'uomo per salvaguardare la collina da rischi idrogeologici.	150	Scheda 10 – Terrazzamenti • Girapoggio • Cavalcapoggio
Conoscere le attività dell'uomo in collina e riflettere sul rapporto tra ambiente e strumenti adatti a modificarlo.	151	Scheda 11 – Le attività in collina
Conoscere un paesaggio collinare: le dune.	152	Scheda 12 - Colline di sabbia: le dune
Unità 3 – La pianura		
Classificare le pianure in base alla loro origine.	154-155	Scheda 13A-13B – L'origine delle pianure
Utilizzare le informazioni acquisite per formulare ipotesi e spiegazioni sull'antropizzazione dello spazio; conoscere le attività dell'uomo in pianura.	156	Scheda 14 – Le attività in pianura
Conoscere gli effetti dell'evoluzione delle tecniche agricole.	157	Scheda 15 – Evoluzione nell'agricoltura
Individuare gli elementi che favoriscono od ostacolano la presenza dell'uomo in un ambiente.	158	Scheda 16 – Pianure quasi disabitate
Sintetizzare su una mappa concettuale le conoscenze acquisite.	159-160	Scheda 17A-17B – Per concludere
Sviluppare un'etica di responsabilità.	161	Scheda 18 – Cittadinanza e Costituzione Le regole in montagna
La prova è relativa al percorso 3 di geografia.	197	GEOGRAFIA • Prova di competenza 3 Indovina dov'ero?

Obiettivi di apprendimento – Geografia

PERCORSO 4 - Fiume, lago, mare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 3^A	PAG.	SCHEDE
Riconoscere gli elementi che caratterizzano il paesaggio marino e lacustre.	167	Scheda 1 – Prerequisiti – Cartoline dalle vacanze
Riconoscere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i diversi ambienti d'acqua.	168	Scheda 2 – Prerequisiti – Dove li trovi?
Unità 1 – Il fiume		
Osservare la realtà cogliendone i dati significativi e denominare con termini specifici le varie parti del fiume.	170	Scheda 3 – Le parole del fiume
Conoscere il corso dei fiumi.	171	Scheda 4 – Il corso del fiume
Ricavare semplici informazioni da documenti diversi e metterle in relazione.	172	Scheda 5 – Fiumi a confronto
Definire l'ambiente fluviale con riferimento alla fauna; verbalizzare le informazioni raccolte dalla lettura di documenti utilizzando un lessico appropriato.	173	Scheda 6 – Fauna lungo il fiume
Unità 2 – Il lago		
Conoscere la dislocazione dei laghi sul territorio italiano.	175	Scheda 7 – I laghi in Italia
Classificare i laghi in base alla loro origine.	176	Scheda 8 – L'origine dei laghi
Conoscere il microclima lacustre.	177	Scheda 9 – Il clima del lago
Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza; conoscere alcune attività dell'uomo nell'ambiente lacustre	178	Scheda 10 – Le attività del lago
Unità 3 – Il mare		
Conoscere gli elementi che caratterizzano il mare e denominare con termini specifici le varie parti.	180	Scheda 11 – Le parole del mare
Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza; conoscere alcune attività dell'uomo nell'ambiente marino.	181	Scheda 12 – Le attività del mare
Leggere testi diversi sul medesimo argomento e mettere in relazioni dati rilevati.	182-183	Scheda 13A-13B – C'è mare e mare
Conoscere i movimenti del mare.	184	Scheda 14 – I movimenti del mare
Definire l'ambiente marino con riferimento alla fauna; ricavare informazioni dalla lettura di documenti.	185	Scheda 15 – La fauna nel mare
Sintetizzare su una mappa concettuale le conoscenze acquisite.	186-187	Scheda 16A-16B – Per concludere
Conoscere gli effetti dannosi dell'inquinamento su flora e fauna.	188	Scheda 17 – Cittadinanza e Costituzione – Inquinamento delle acque
La prova è relativa al percorso 4 di geografia.	198	GEOGRAFIA • Prova di competenza 4 Una cartolina da...

PERCORSO 1

DENTRO LE FONTI

Attività di avvio

Il primo percorso riprende alcuni concetti base che l'allievo ha incontrato nei primi due anni di studio della storia personale, applicandoli alla storia della Terra. Al fine di verificare e ripassare questi concetti, le prime schede ([schede 1 e 2 - prerequisiti](#)) costituiscono un ripasso della linea del tempo e delle fonti, riferite all'esperienza personale (le vacanze).

Tracce di un percorso

Il percorso affronta tre elementi fondamentali per comprendere a fondo i concetti proposti nei percorsi successivi: le fonti, la datazione (con conoscenza della linea del tempo), i ricercatori che si occupano di ricostruire la storia.

Per quel che riguarda le fonti, si può ripartire dalla classificazione di fonti relative alla storia recente (genitori, nonni, bisnonni - [schede 3 e 4](#)) per osservare poi, se possibile, fossili veri o fotografie degli stessi e lavorare quindi sulla loro formazione. Le schede consentono sia di riprendere i concetti proposti nei sussidiari sia di approfondire alcuni aspetti (fossili speciali [scheda 13](#); fossili guida [scheda 14](#)).

Il lavoro sulla datazione può essere affrontato a più livelli di approfondimento ([scheda 14](#) e approfondimento digitale). Già in questo percorso vengono presentate le ere geologiche ([scheda 11](#)), creando una linea del tempo che può essere utilizzata nei percorsi successivi per collocare i contenuti in corretta successione temporale.

Il percorso offre inoltre tre schede di approfondimento sulle figure dei ricercatori che si occupano di storia ([schede 8, 9, 10](#)): a partire dalle schede si possono creare interviste immaginarie a questi ricercatori.

Il lavoro in gruppo

In questo primo percorso si possono avviare attività a coppie di correzione reciproca degli esercizi (per esempio scambiandosi le schede), oppure di confronto sulle risposte in forma orale, per passare poi a uno svolgimento individuale degli esercizi proposti.

La riflessione metacognitiva

È importante aiutare i bambini a raggiungere una comprensione profonda dei concetti, chiedendosi il perché delle informazioni che ricevono. Per esempio: Perché non possono esserci fonti orali preistoriche? ([scheda 5](#)), Perché è più frequente trovare reperti inorganici anziché organici? ([scheda 6](#)); Perché gli strati più antichi si trovano più in profondità? ([scheda 14](#)).

Cittadinanza e Costituzione

Il ritrovamento di reperti sotto terra e la maggior deperibilità di alcuni rispetto ad altri ([schede 6 e 7](#)) offrono lo spunto per introdurre il tema dell'inquinamento del terreno derivante dalla lentezza con cui determinati materiali si decompongono.

Idee per la personalizzazione del percorso 1 • Dentro le fonti

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
26	Scheda 1 –Prerequisiti Sulla linea del tempo		I bambini possono evidenziare, con lo stesso colore, la stessa data nel testo e sulla linea del tempo. Un lavoro analogo può essere fatto chiedendo ai bambini di scrivere una pagina di diario con alcune date e collocare poi gli eventi sulla linea del tempo.
27	Scheda 2 –Prerequisiti La gita in montagna	– Archivio disegni	Per rendere l'attività più difficile, fornire ai bambini solo le immagini e chiedere di scrivere un testo che parli della gita e contenga tutte le informazioni che si possono ricavare dai disegni.
28	Scheda 3 Fotografie dal passato	– Archivio disegni	Si può proporre un "salto in avanti" ipotizzando la classe terza di una scuola del futuro.
29	Scheda 4 Quanti ricordi...	– Didattica personalizzata – Archivio disegni	Il lavoro sul tempo libero nel passato recente può essere svolto a partire da una ricerca sulla propria realtà familiare. A tal riguardo si può utilizzare il materiale digitale (l'insegnante valuterà la somministrazione della scheda in base alle situazioni personali o familiari degli alunni).
30	Scheda 5 Tante fonti!	– Archivio disegni	Partire da immagini di varie fonti e classificarle insieme consente di svolgere più agevolmente la scheda individuale.
31	Scheda 6 La parola ai reperti	– Archivio disegni	Correggendo l'esercizio 2 è importante far verbalizzare le ragioni per cui le immagini sono stata collegate a determinate informazioni.
32	Scheda 7 La conservazione dei reperti		L'attività 2 è collegabile a quella della scheda 16, sui tempi di decomposizione dei rifiuti.
33	Scheda 8 Lo storico	– Materiali modificabili	Premettere al lavoro sulla scheda una riflessione sulla possibilità o meno di avere determinati tipi di fonte sulla Preistoria.
34	Scheda 9 I consigli dell'archeologo		Prima di lavorare sulla scheda, è opportuno chiedere ai bambini se riconoscono le immagini e verificare in quale ordine di tempo le collocherebbero.
35	Scheda 10 Gli attrezzi del paleontologo	– Immagini commentate – Approfondimento – Materiali modificabili	In relazione alla scheda precedente, rilevare linguisticamente la presenza del suffisso <i>-logo</i> nelle parole archeologo e paleontologo. Nei materiali digitali sono disponibili schede di approfondimento sulle figure dei ricercatori e sul loro lavoro.
36	Scheda 11 Le ere della Terra	– Archivio disegni	Nei materiali digitali è disponibile la linea del tempo a spirale.
37	Scheda 12 La formazione dei fossili	– Didattica personalizzata – Strumenti compensativi BES	Nei materiali digitali è disponibile una versione più difficile dell'esercizio 1 e una versione facilitata dell'esercizio 2, in modo da poter proporre agli allievi attività a diversi gradi di complessità a seconda delle loro competenze.
38	Scheda 13 Non solo animali		Si possono mostrare le immagini dei vari fossili (vedi risorse digitali) e far indovinare di che cosa sono.
39	Scheda 14 Fossili guida e stratigrafia	– Didattica personalizzata – Approfondimento	Nei materiali digitali si può ampliare il lavoro sulla datazione dei reperti e sulla stratigrafia.
40	Scheda 15 Per concludere		Suggerire agli allievi di utilizzare a casa la mappa come guida per ripetere i contenuti del percorso.
41	Scheda 16 – Cittadinanza e Costituzione I tempi di decomposizione dei rifiuti		Si può proporre di mettere concretamente sotto terra alcuni materiali (carta, bucce di mele, plastica...) e verificare a distanza di cinque/sei mesi che cosa è successo.
42-43	Verifiche	– Materiali modificabili	Le schede verificano le stesse conoscenze, a due livelli diversi di difficoltà.
191-192	Prova di competenza 1	– Materiali modificabili	La competenza di lettura delle fonti viene sviluppata contestualmente agli apprendimenti del percorso 2.

SULLA LINEA DEL TEMPO

- 1** Guarda un calendario di quest'anno e scrivi l'anno e le iniziali dei nomi dei giorni sulla linea del tempo (lunedì = L; martedì = MA; mercoledì = ME; giovedì = G; venerdì = V; sabato = S; domenica = D).

Luglio 20														Agosto 20																								
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

arrivo
dai nonni

↑

.....

↑

Riposo!

.....

↑

ritorno
a casa

- 2** Leggi il diario di Tamara e sottolinea le parti che indicano una data: attenzione, non sempre è indicato il numero del giorno. Poi cerchi il numero del giorno corrispondente sulla linea del tempo.

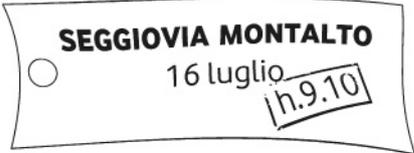
<p>Quest'estate sono stata più di un mese dai nonni. Sono arrivata il secondo lunedì di luglio e sono rimasta fino a Ferragosto.</p> <p>Dal 14 al 16 luglio abbiamo fatto una gita in montagna.</p> <p>Il 18 luglio ho iniziato un corso di tennis</p>	<p>di una settimana. Tutti gli altri giorni di luglio abbiamo fatto un giro in bici o una passeggiata. Ho riposato solo gli ultimi due giorni di luglio.</p> <p>Ho anche imparato ad andare a cavallo: il 4 agosto sono stata al maneggio!</p>
--	--

- 3** Colloca gli impegni della vacanza di Tamara sulla linea del tempo: scrivi che cosa è successo o collega con una freccia alla data corrispondente.

LA GITA IN MONTAGNA

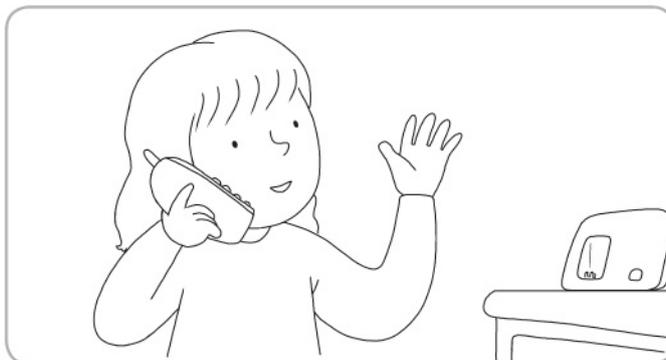
LEGGERE LE FONTI

1 Nel suo diario, Tamara ha descritto la gita in montagna con i nonni. Osserva quello che Tamara ha conservato della gita e scrivi nella tabella tutte le informazioni che puoi ricavare dai documenti e dai reperti.

DOCUMENTI	REPERTI
	
<p>Tamara ha fatto la gita insieme ai suoi nonni e insieme al suo amico Luca e ai suoi</p> <p>Per fare il trekking hanno indossato:</p> <p>Il tempo era</p>	<p>Hanno raggiunto il rifugio</p> <p>....., che si trova a un'altitudine di</p>
	
<p>Per salire, hanno preso la il giorno</p> <p>alle</p>	<p>Durante la camminata, hanno attraversato un</p> <p>di</p>

2 Tamara, al telefono, descrive la gita in montagna alla mamma. Che tipo di fonte è?

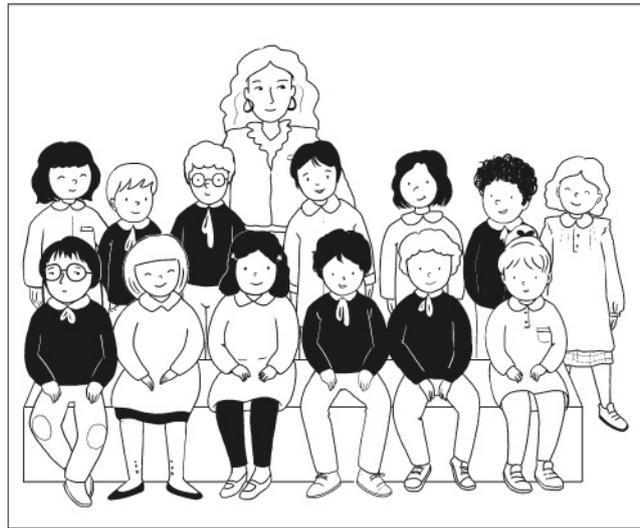
- Documento
- Testimonianza
- Reperto



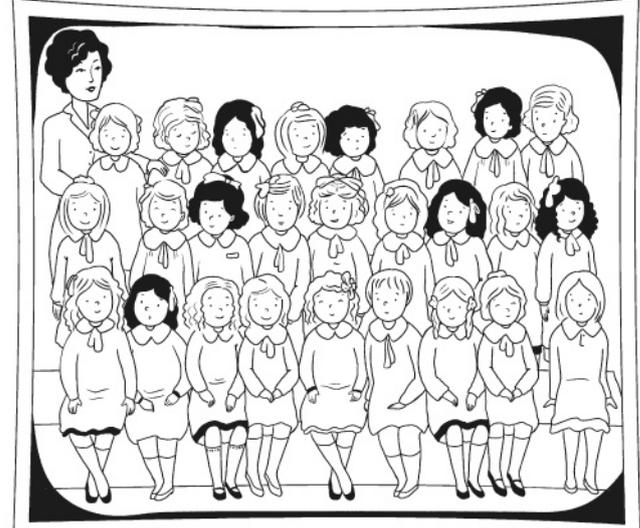
FOTOGRAFIE DAL PASSATO

1 Analizza queste due fotografie: una è stata scattata in terza nella classe della mamma di Ginevra, l'altra è stata scattata in terza nella classe della nonna di Ginevra. Poi completa il testo.

Fotografia A



Fotografia B



Secondo me la fotografia A ritrae la di Ginevra in terza elementare, la fotografia B ritrae la di Ginevra in terza elementare. Quindi è più recente la fotografia e appartiene a un passato più lontano la fotografia L'ho capito perché:

.....

.....

.....

2 Quali differenze principali noti tra le due classi?

.....

.....

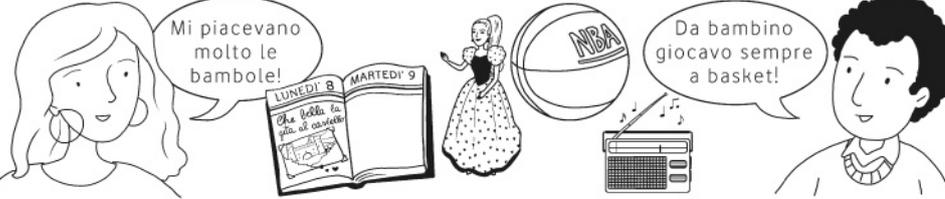
.....

.....

.....

QUANTI RICORDI...

1 Come trascorrono il tempo libero i bambini di 8 anni?
Osserva la tabella, poi rispondi alle domande.

TEMPO LIBERO A 8 ANNI DI:	TESTIMONIANZE, DOCUMENTI, REPERTI
Luca	
Genitori di Luca	
Nonni di Luca	
Bisnonni di Luca	

2 Leggi le domande e indica la risposta con una X.

- Qual è il passato più lontano?

Luca Genitori di Luca Nonni di Luca Bisnonni di Luca
- Qual è il passato più recente, vicino al presente?

Luca Genitori di Luca Nonni di Luca Bisnonni di Luca
- Quanti documenti e reperti ci sono per il passato più recente?
- Quanti documenti e reperti ci sono per il passato più lontano?
- Ci sono testimonianze per tutti i passati dell'indagine?

Perché, secondo te?

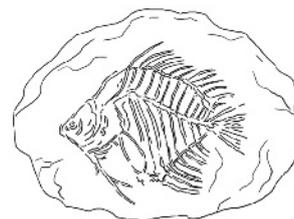
.....

TANTE FONTI!

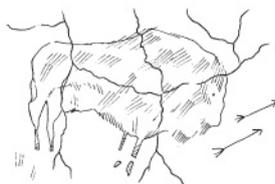
1 Collega con una freccia ogni oggetto al tipo di fonte corrispondente.



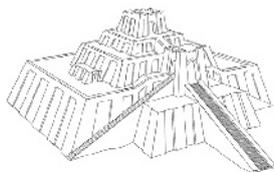
FONTI MATERIALI
(O REPERTI):
monumenti
e oggetti vari



FONTI ORALI:
racconti a voce,
testimonianze
del passato



FONTI SCRITTE:
documenti scritti



FONTI VISIVE o
ICONOGRAFICHE:
immagini,
fotografie, disegni



2 Rispondi con una X.

► Per studiare il passato recente (per esempio, quando tu eri piccolo) puoi utilizzare:

Fonti orali: Sì No Fonti scritte: Sì No

Fonti visive: Sì No Fonti materiali: Sì No

► Per studiare il passato molto lontano gli storici possono usare:

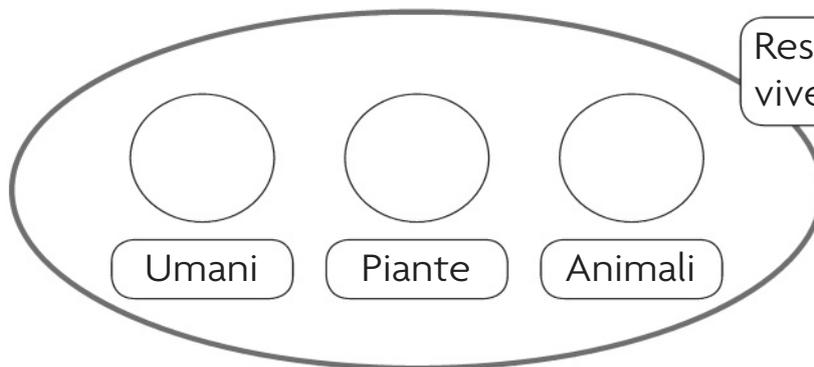
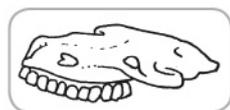
Fonti orali: Sì No Fonti scritte: Sì No

Fonti visive: Sì No Fonti materiali: Sì No

LA PAROLA AI REPERTI

LEGGERE LE FONTI

1 Classifica i reperti: collega con una freccia il disegno all'insieme corrispondente.

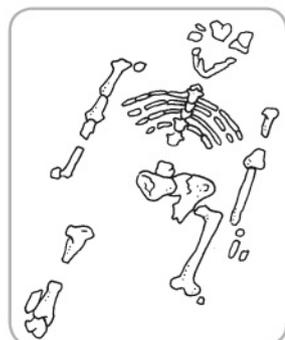
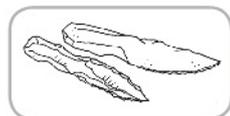


Resti di organismi viventi



Resti di oggetti non viventi

2 Collega i reperti alle informazioni che ci possono fornire.



aspetto fisico degli uomini primitivi

piante di un territorio

malattie degli uomini primitivi

clima del territorio

animali di un territorio

tipo di alimentazione degli uomini primitivi



IMPARARE A IMPARARE

3 Spiega a voce perché i reperti dell'esercizio 2 forniscono queste informazioni.

STORIA • PERCORSO 1 Dentro le fonti

OdA Ricavare informazioni dalle fonti. **CC** Imparare a imparare (consapevolezza del proprio processo di apprendimento).

LA CONSERVAZIONE DEI REPERTI

1 Di quali materiali sono fatti questi oggetti?

- ▶ Banco:
- ▶ Pantaloni:
- ▶ Armadio:
- ▶ Macchina fotografica:
- ▶ Vaso:
- ▶ Zaino:

2 Secondo te, quali tra i seguenti materiali si conservano sotto terra nel corso del tempo?

- ▶ legno: Sì No
 - ▶ ferro: Sì No
 - ▶ buccia di mela: Sì No
 - ▶ stoffa: Sì No
 - ▶ mattoni: Sì No
 - ▶ vetro: Sì No
 - ▶ plastica: Sì No
 - ▶ carta: Sì No
- ▶ Quindi si conservano nel tempo sotto terra i resti dei:
 viventi non viventi

3 Leggi il seguente testo, poi rispondi alle domande.

A volte possono esserci delle eccezioni...

La conservazione dei diversi materiali sotto terra nel corso del tempo varia in base alle condizioni ambientali. In ambienti molto umidi (come le paludi) o molto secchi (come il deserto) o ghiacciati, si possono conservare anche reperti in legno, cuoio, tessuto come quelli trovati nelle tombe degli antichi Egizi o nelle navi vichinghe, o ancora **Ötzi**, la mummia del Similaun.

C. Magrini, L. Zenarolla, *Facciamo che eravamo archeologi*, Scienza express edizioni

- ▶ Ci sono stati ritrovamenti di oggetti costruiti in materiali che derivano da esseri viventi? Se sì, fai alcuni esempi.
.....
- ▶ Quali condizioni ambientali possono permettere la conservazione nel tempo anche di materiali che derivano da esseri viventi?

PAROLE PER COMPRENDERE

Ötzi: celebre mummia (forse di un pastore vissuto 5 mila anni fa) trovata al confine tra Italia e Austria ai piedi del ghiacciaio del Similaun.

LO STORICO

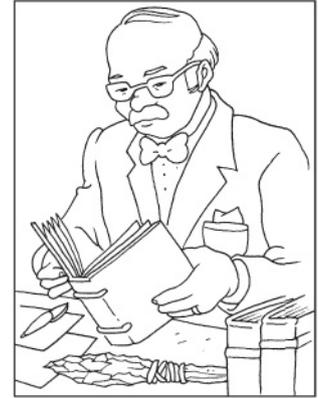
IMPARARE A IMPARARE

1 Leggi il testo e completa. Scegli tra:

scarsi • abbondanti

Per ricostruire il passato, lo storico va alla ricerca di tracce, indizi, resti lasciati dagli uomini che sono vissuti prima di noi. Il suo lavoro è difficile perché:

- i reperti non sono sempre in buono stato;
- più si va indietro nel tempo, più i reperti sono
o sono stati distrutti o smarriti.



2 Leggi le frasi e scegli se sono vere (V) o false (F).

- ▮ Lo storico utilizza solo le fonti scritte per ricostruire il passato.
- ▮ Lo storico cerca di ricostruire il futuro.
- ▮ Le rovine di città sepolte sono inutili per ricostruire il passato.
- ▮ Gli storici utilizzano i diversi tipi di fonti per ricostruire il passato.
- ▮ Più si va indietro nel tempo, più i reperti sono scarsi.
- ▮ L'unico modo per ricostruire i fatti del passato è intervistare i testimoni.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

3 Modifica le frasi false dell'esercizio 2 in modo da renderle vere.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

I CONSIGLI DELL'ARCHEOLOGO

1 Leggi attentamente questa intervista, poi sottolinea e numera i tre consigli dati dall'archeologo Colin Renfrew.

– *Quali consigli darebbe a un giovane che vuole diventare archeologo?*

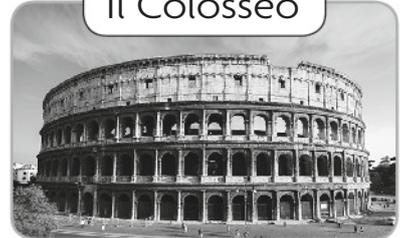
Ci sono alcune cose che un aspirante archeologo dovrebbe fare. Per prima cosa, dovrebbe cercare di vedere e conoscere le cose: visitare grandi musei, monumenti. Io da ragazzo ebbi la possibilità di visitare la grotta di Lascaux, poi la piramide di Giza e il Colosseo. Il secondo consiglio è quello di leggere, ma scegliendo libri che possano fornire degli stimoli a conoscere la storia. Ma la terza cosa, la più importante, è partecipare a uno scavo archeologico. Così facendo si può sperimentare che cosa significhi scoprire qualcosa.

Archeo, anno XXI, n. 2, p. 45

La grotta di Lascaux



Il Colosseo



La piramide di Giza



IMPARARE A IMPARARE

2 Riscrivi qui i tre consigli dell'archeologo Colin Renfrew.

- 1
- 2
- 3

3 Che cosa fa l'archeologo? Cancella l'alternativa sbagliata.

L'archeologo cerca e studia i reperti di civiltà del passato / del futuro.
L'archeologo trova i reperti scavando il terreno / scalando le montagne.

4 Secondo te, quale dei luoghi citati nel testo è un sito preistorico? Indicalo con una X, poi spiega su un foglio da che cosa lo hai capito.

- Il Colosseo La piramide di Giza La grotta di Lascaux

GLI ATTREZZI DEL PALEONTOLOGO

Non è sufficiente trovare un fossile per ricavare informazioni sul passato: bisogna estrarlo dalla roccia e studiarlo per capire in quale epoca è vissuto quell'animale o quella pianta, come si riproduceva, che tipo di alimentazione aveva... Questo lavoro viene fatto dal **paleontologo**.

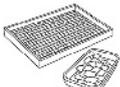
PAROLE PER COMPRENDERE

1 Qui sotto vedi i principali attrezzi che utilizza il paleontologo per effettuare lo scavo. Scrivi in ogni cartellino il nome corrispondente. Scegli fra:

- scalpello • piccone • pennello • setaccio • lente • cartellini
- blocco per gli appunti • macchina fotografica • computer



2 Spiega a che cosa servono, secondo te, questi strumenti del paleontologo.

 setaccio e cartellini:

 blocco per gli appunti e computer:

 scalpello e pennello:

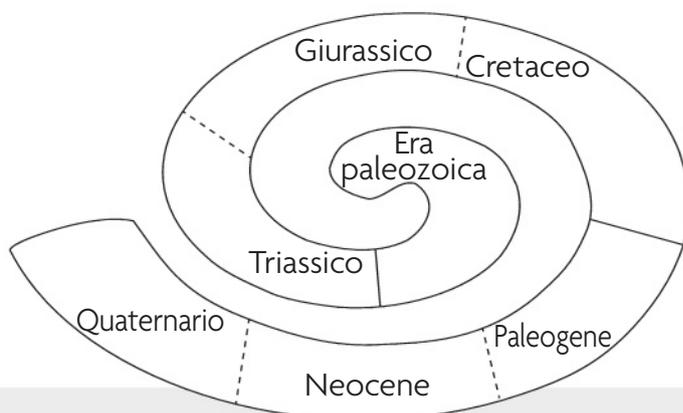
LE ERE DELLA TERRA

1 Completa il testo con i dati mancanti: aiutati con le informazioni riportate nella tabella. Nell'ultima colonna della tabella sono indicati i colori usati dai geologi per identificare ogni periodo.

Era	Periodo	Inizio: milioni di anni fa	Colore
archeozoica	//	formazione della Terra	//
primaria o paleozoica	è divisa in 6 periodi	543	//
secondaria o mesozoica	Triassico	248	viola
	Giurassico	206	azzurro
	Cretaceo	144	verde chiaro
terziaria o cenozoica	Paleogene	65	rosa
	Neocene	23	giallo brillante
	Quaternario	2 e mezzo	giallo chiaro

Gli storici hanno diviso la storia della vita sulla Terra in
 Le Ere sono a loro volta divise in
 L'Era più antica è la che è divisa in periodi.
 In questa Era compaiono le prime piante e animali, prima nell'acqua e poi anche sulla terra.
 Nell'Era secondaria o vissero i dinosauri.
 Questa Era è divisa in: e
 L'Era più recente è la divisa in
 e In questo ultimo periodo compare l'essere umano: ha inizio così la Preistoria.

2 La linea del tempo della vita è molto lunga: per questo, per rappresentarla su un foglio possiamo disegnare una spirale. Completa tu la linea con i colori indicati nella tabella in alto.



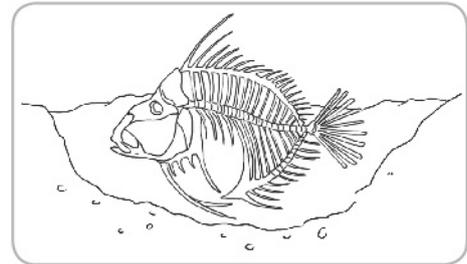
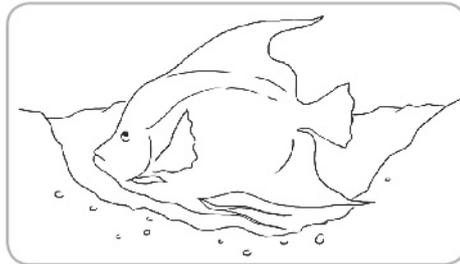
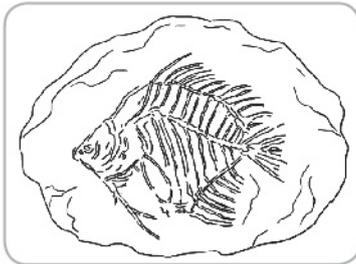
LA FORMAZIONE DEI FOSSILI

1 Collega la spiegazione all'immagine corrispondente.

L'animale muore e il suo corpo viene subito coperto dal terreno o finisce in fondo a un lago.

Sullo scheletro si accumulano strati sempre più spessi di sabbia o limo. Lo scheletro si indurisce sempre di più e si trasforma in roccia.

I movimenti del sottosuolo fanno tornare in superficie i resti fossili dell'animale.



2 Riordina le seguenti frasi che spiegano altri due modi in cui si formano i fossili. Poi ricopia le frasi in ordine sul quaderno.

- Piccoli insetti o vegetali rimangono imprigionati nella resina degli alberi, che nel corso dei millenni fossilizza, trasformandosi in ambra.
- Esiste un tipo di fossilizzazione che conserva l'organismo intero in tutte le sue parti: la fossilizzazione in ambra.
- Siccome questa sostanza è gialla e trasparente, si possono vedere insetti e foglioline imprigionate al suo interno.



- Perché si verifichi la mummificazione è necessaria una rapida disidratazione (perdita dell'acqua contenuta in un corpo): in questo modo, il corpo non si decompone.
- Questo processo permette la conservazione anche di parti molli, come la pelle.
- Il processo di mummificazione naturale avviene in ambienti molto aridi, sia caldi sia freddi.

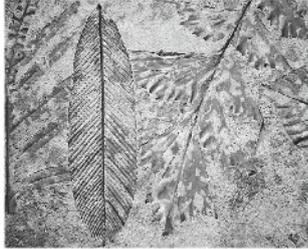
NON SOLO ANIMALI

LEGGERE LE FONTI

1 Leggi il testo e sottolinea i tipi di fossili di cui si parla.

I fossili non sono solo di animali. Molti fossili sono di parti di piante: foglie, semi, fiori. Sono stati trovati anche fossili di uova e di escrementi di animali preistorici. In diversi luoghi sono state trovate anche le impronte di questi animali. Non sempre i paleontologi riescono a capire a quale animale appartengono le impronte, gli escrementi o le uova. Tuttavia questi fossili danno informazioni su molte caratteristiche degli animali estinti e sul loro ambiente.

2 Osserva queste fotografie. Che cosa rappresentano? Scrivi sotto a ogni immagine una didascalia adatta: utilizza i nomi che hai sottolineato nel testo dell'esercizio 1.

			
.....

3 Prova a indicare da quale tipo di fossile si possono ricavare queste informazioni sugli animali preistorici.

- ▶ come si riproducevano:
- ▶ che cosa mangiavano:
- ▶ ambiente in cui vivevano:
- ▶ come camminavano o correvano:
- ▶ se vivevano isolati o in gruppo:

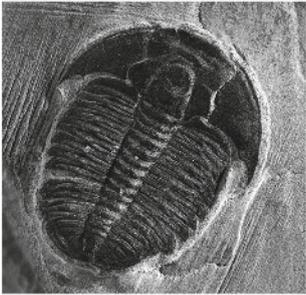
FOSSILI GUIDA E STRATIGRAFIA

1 Leggi il testo. Poi completa le didascalie con il nome e l’Era corrispondente.

Nelle rocce è normale trovare fossili. Alcuni di questi fossili ci permettono di riconoscere immediatamente la loro età: sono i fossili guida, che i paleontologi usano per datare le rocce. Si tratta di fossili di animali o di piante che sono esistiti per un periodo di tempo limitato. Quindi, se si trovano in quelle rocce, anche le rocce appartengono a quel periodo.

Tra i fossili guida più conosciuti vi sono:

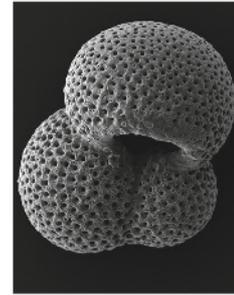
- Era paleozoica: Trilobiti, cioè invertebrati marini dal corpo diviso in tre lobi (parti);
- Era mesozoica: Ammoniti, conchiglie a spirale di dimensioni variabili;
- Era cenozoica: microfossili come i Foraminiferi.



Era

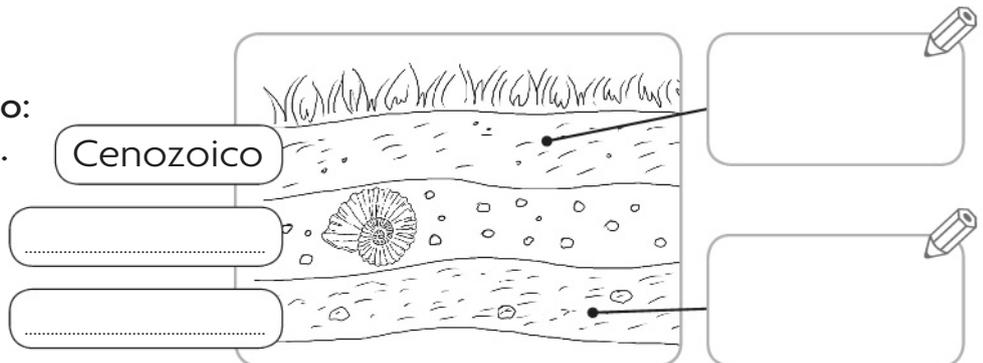


Era



Era

2 Osserva l’immagine e scrivi nello strato giusto: Paleozoico o Mesozoico. Poi disegna tu i fossili guida mancanti.



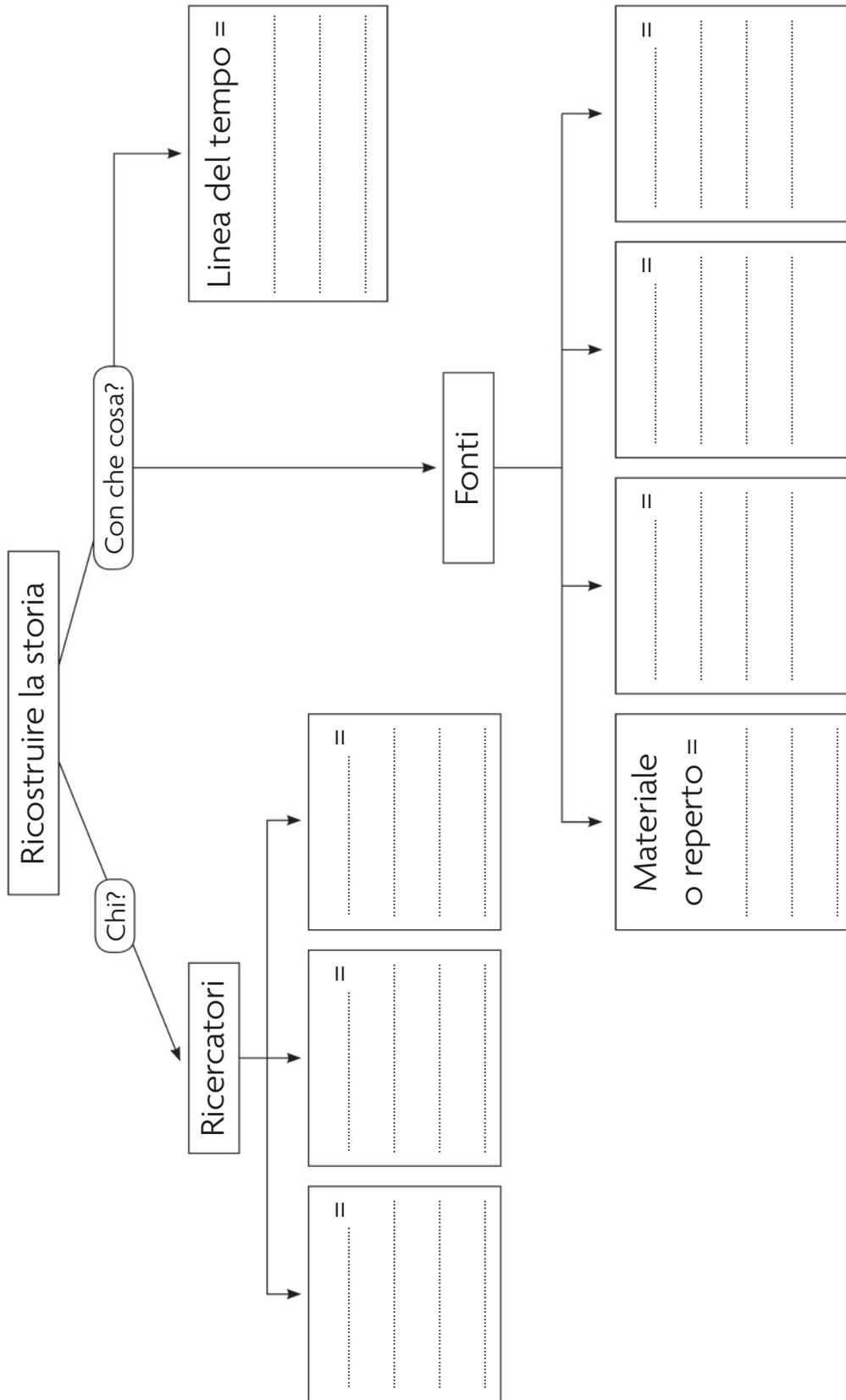
IMPARARE A IMPARARE

3 Secondo te, perché le rocce dell’Era paleozoica si trovano più in basso?

.....
.....

PER CONCLUDERE

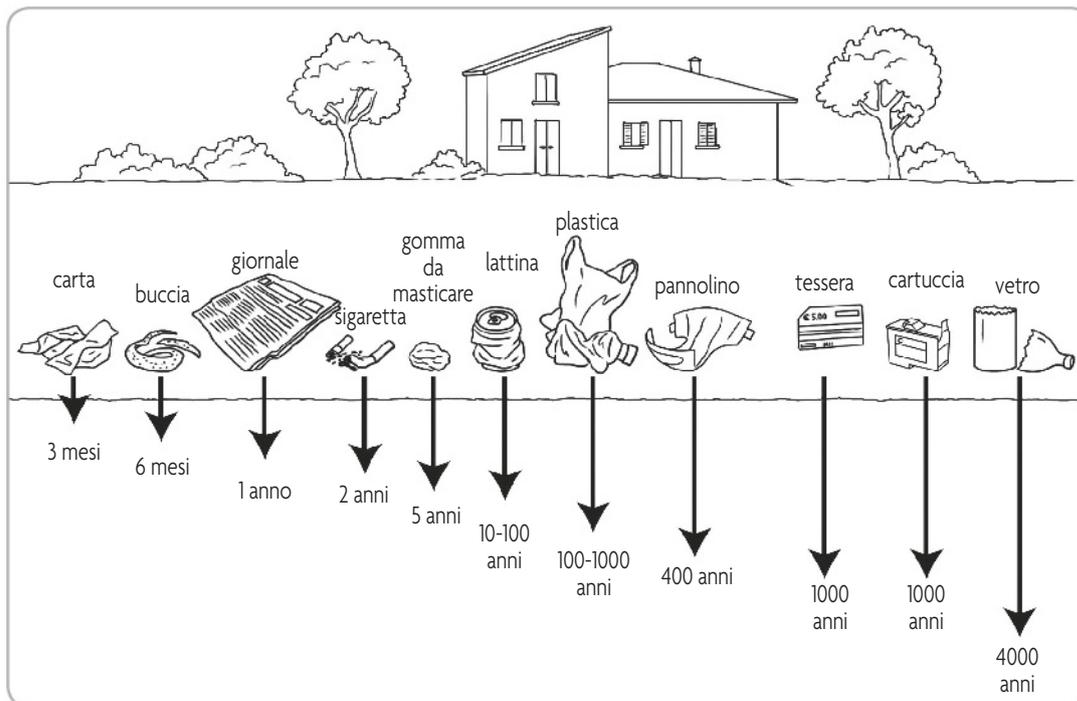
1 Completa la mappa con nomi e definizioni adatti.



2 Usa la mappa per ripetere quello che sai.

I TEMPI DI DECOMPOSIZIONE DEI RIFIUTI

- 1** Osserva il seguente schema: riporta oggetti di uso comune e il tempo massimo necessario alla decomposizione (ossia la scomparsa) senza l'intervento di riciclo dell'uomo. Poi rispondi alle domande.



- Dall'analisi dello schema, c'è un materiale che ti ha particolarmente stupito per i suoi tempi di decomposizione? Perché?

.....

- Quali sono i materiali che rimangono inalterati per più tempo?

.....

- Quali materiali vengono riciclati per la produzione di nuovi oggetti proprio perché difficilmente deteriorabili?

.....

- 2** Pensa di essere uno storico del futuro: che cosa potresti trovare nello strato che corrisponde alla nostra epoca? Elenca alcuni oggetti, poi confronta il tuo elenco con quello dei tuoi compagni e compagne.

STORIA • PERCORSO 1 Dentro le fonti

OdA Creare consapevolezza rispetto al problema dei rifiuti valutando le ripercussioni dirette e indirette che i comportamenti individuali hanno sui problemi e i fenomeni globali. **CC** Competenze sociali e civiche (dimostrare senso di responsabilità). **RD** Tecnologia.

CITTADINANZA
E COSTITUZIONE



DENTRO LE FONTI • 1

1 Osserva i disegni, poi scrivi quale lavoro fanno questi ricercatori.



Studia i fossili.



Scava per trovare reperti.



Studia le fonti per ricostruire il passato.

2 Scrivi il nome dei vari tipi di fonte, poi collegale al disegno corrispondente.

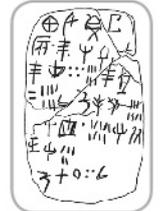
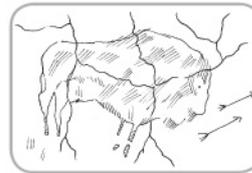
fonte

.....

.....

.....

.....



3 Colora di verde solo i riquadri dei tipi di fonte che si possono trovare per studiare la Preistoria.

4 Fai alcuni esempi per ogni tipo di fonte.

- ▶ fonte materiale o :
- ▶ fonte :
- ▶ fonte :
- ▶ fonte :

DENTRO LE FONTI • 2

1 A chi faresti le seguenti domande? Collega con una freccia al ricercatore giusto.

A quale dinosauro appartiene questo osso?

storico

Da quale antica civiltà è stato realizzato questo vaso?

paleontologo

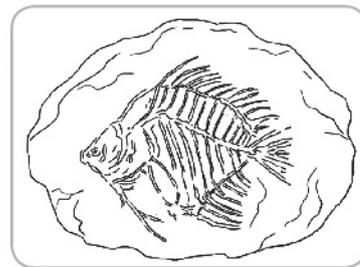
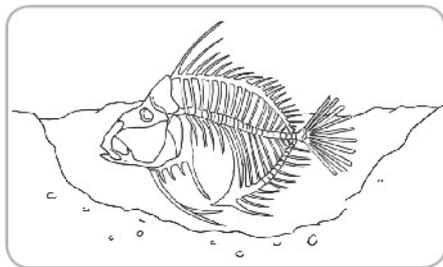
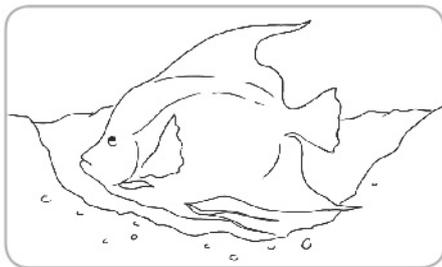
Come era organizzata la società di questo popolo?

archeologo

2 Completa il testo con le parole adatte.

Per ricostruire la storia, gli usano vari tipi di fonte. Le fonti sono tutte le cose del passato che sono arrivate fino a noi. Di solito gli le trovano sotto Le fonti materiali sono oggetti di vario tipo, invece le fonti sono lettere, ecc. Ci sono poi le fonti , che sono i racconti a voce. Chiamiamo infine fonti le immagini, le fotografie, i dipinti. Per studiare la Preistoria, abbiamo però solo due di questi tipi di fonte: le fonti e le fonti

3 Osserva i disegni e spiega come si sono formati i fossili.



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

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

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

STORIA • PERCORSO 1 Dentro le fonti

VERIFICA LIVELLO 2 Prova per la valutazione delle competenze acquisite. • L'alunno espone in maniera adeguata i contenuti acquisiti relativamente ai diversi tipi di fonte e l'uso che ne fanno i ricercatori per ricostruire la storia del passato.

PERCORSO 2

L'ORIGINE DEI VIVENTI

Attività di avvio

I bambini, solitamente, hanno già alcune conoscenze relative alla Preistoria derivanti da documentari, cartoni animati, giochi, film, che contengono spesso sia informazioni corrette sia errori storici. È quindi opportuno iniziare con attività che consentano all'insegnante di individuare queste conoscenze, per valorizzare quelle corrette e rivedere quelle errate. La [scheda 1](#) consente di affrontare parte di queste conoscenze, con particolare riferimento alla linea del tempo (già vista nel percorso 1) e ai dinosauri.

Tracce di un percorso

Come anticipato, il discorso sulla Preistoria può cominciare con una rilevazione delle conoscenze già in possesso degli alunni, che possono essere riportate su un cartellone da integrare nel corso dell'anno. È anche opportuno creare una linea del tempo, che consenta di collocare le conoscenze acquisite nella corretta sequenza temporale. Alcune schede si prestano a un discorso interdisciplinare fra storia e scienze, in particolare il lavoro sull'evoluzione dei viventi e il meccanismo della selezione naturale, nonché il lavoro sul permanere di meccanismi di selezione (naturale e non) nel presente, con fenomeni di estinzione determinati sia da cambiamenti naturali sia provocati dall'uomo.

La scheda sulla deriva dei continenti ([scheda 6](#)) permette anche di acquisire conoscenze geografiche.

Il lavoro in gruppo

Oltre agli spunti di lavoro di gruppo esplicitamente inseriti nelle schede ([scheda 1](#)), quasi tutte le schede possono essere svolte in coppia o in gruppo, utilizzando semplici strutture di cooperative learning. Alcuni esempi:

- per la [scheda 5](#) si può dare a un allievo la parte A e a un altro la parte B per completare insieme quest'ultima;
- gli esercizi individuali di ogni scheda possono essere prima discussi in coppia e poi svolti individualmente, oppure prima svolti individualmente e poi corretti assieme;
- la [scheda 8](#) può dar luogo a un lavoro di ricerca con la tecnica del Jigsaw.

La riflessione metacognitiva

Nell'ottica di sviluppare competenze di studio (imparare a imparare), è utile utilizzare gli spunti presenti nelle schede per guidare all'uso di tecniche specifiche, per esempio sottolineare ([scheda 3](#)), passare da una mappa o da uno schema al testo discorsivo e viceversa ([scheda 5](#) e [scheda 9](#)) e utilizzare tali strumenti come traccia per ripetere i contenuti acquisiti. Si tratta di strategie che alcuni allievi utilizzano in maniera spontanea, ma altri devono essere guidati per imparare a utilizzarli e capirne i vantaggi.

Vista inoltre la presenza di molto lessico nuovo, può essere utile insegnare alcune semplici tecniche mnemoniche per ricordarlo.

Cittadinanza e Costituzione

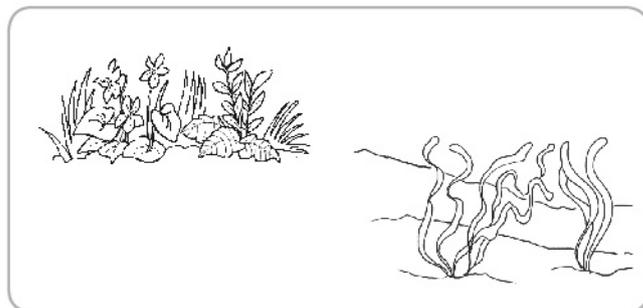
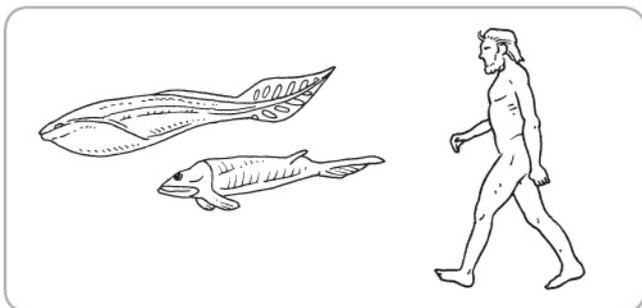
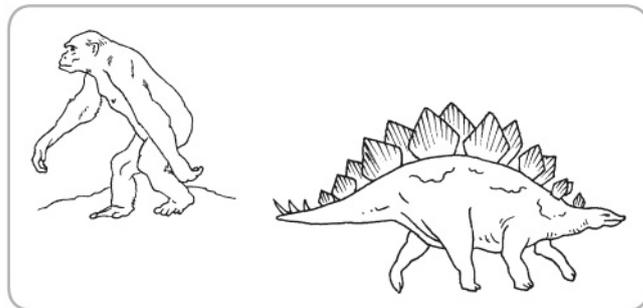
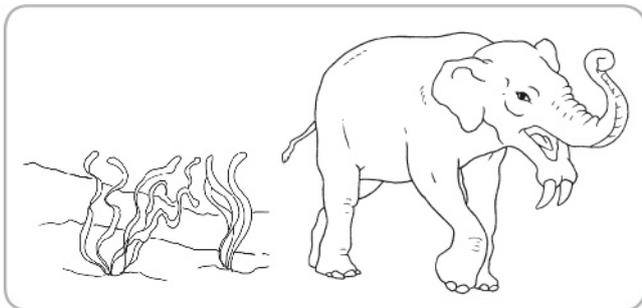
Il confronto fra l'esempio di selezione naturale delle giraffe ([scheda 7](#)) e quello sull'estinzione delle giraffe ([scheda 10](#)) consente di lavorare sulle cause naturali e antropiche che portano all'estinzione di una specie. Si può quindi riflettere sul ruolo negativo che l'uomo può avere nella trasformazione dell'ambiente e sulle possibili azioni a difesa della natura.

Idee per la personalizzazione del percorso 2 • L'origine dei viventi

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
46	Scheda 1 – Prerequisiti Chi c'era per primo?	– Approfondimento	Costruire con i bambini un cartellone che riporti tutte le informazioni che già possiedono sulla storia della Terra o su aspetti specifici (es. dinosauri), da integrare progressivamente con le nuove conoscenze acquisite durante il percorso.
47	Scheda 2 La Terra diventa abitabile	– Strumenti compensativi BES – Video	Per gli allievi in difficoltà, far ritagliare disegni e testo e incollare in ordine sul quaderno. La scheda può essere anche usata come verifica dell'argomento affrontato sul sussidiario.
48	Scheda 3 La vita 500 milioni di anni fa		È opportuno utilizzare gli spunti presenti nella scheda per sviluppare competenze di studio: leggere in maniera mirata il testo, sottolineare le parti di interesse per la risposta...
49	Scheda 4 La comparsa dei vertebrati	– Archivio disegni	Per una corretta esecuzione dell'esercizio 1, riprendere il discorso su ere e periodi fatto nel percorso 1 (p. 36) e far riflettere sulla direzione temporale in cui va letta la freccia.
50-51	Scheda 5A-5B Grandi cambiamenti	– Materiali modificabili	Per facilitare, completare in gruppo il testo e chiedere a ogni bambino di spiegarlo ai compagni, seguendo la mappa.
52	Scheda 6 La deriva dei continenti	– Didattica personalizzata	La scheda online può costituire un'attività pratica che concretizza la spiegazione.
53	Scheda 7 La selezione naturale	– Archivio disegni	Per far capire in maniera semplice alcuni meccanismi della selezione naturale, far riflettere sulle somiglianze fra genitori e figli (trasmissione dei caratteri).
54	Scheda 8 I fossili viventi		Dividere la classe in 5 gruppi, dare a ognuno l'immagine di uno degli esseri viventi descritti e chiedere di cercare ulteriori informazioni. Con la tecnica del Jigsaw condividere i risultati.
55	Scheda 9 Per concludere		Per gli allievi con difficoltà di apprendimento può essere opportuno guidare la stesura del testo (esercizio 2), che può anche essere costruito collettivamente in classe.
56	Scheda 10 – Cittadinanza e Costituzione Allarme giraffe!		Si può proporre una ricerca sugli animali in via di estinzione e sulle loro cause.
57-58	Verifiche	– Materiali modificabili	Si può proporre solo il livello 1, che sintetizza i concetti principali, oppure lo stesso, seguito dal livello 2, che richiede una conoscenza più dettagliata dell'argomento.
191-192	Prova di competenza 1	– Materiali modificabili	La prova permette di osservare le competenze sviluppate nei percorsi 1 e 2. Si consiglia di realizzare, almeno in parte, l'attività proposta in concreto.

CHI C'ERA PER PRIMO?

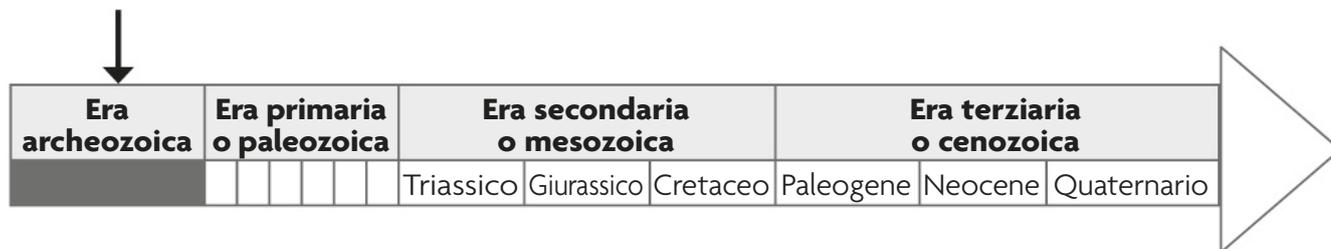
1 In ogni coppia colora solo l'essere vivente che, secondo te, è comparso per primo sulla Terra.



2 Discuti in classe le tue scelte. Alla fine del percorso, verifica se le tue scelte sono corrette.

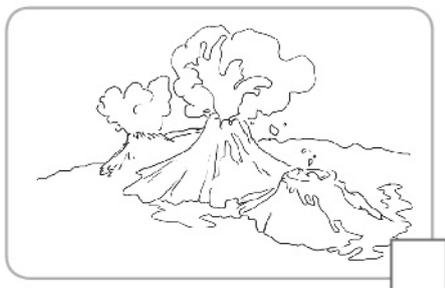
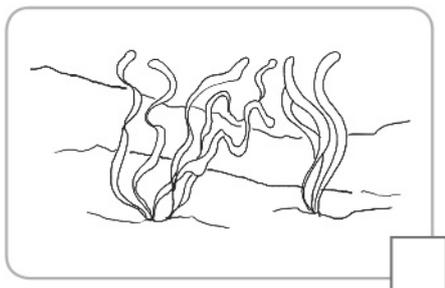
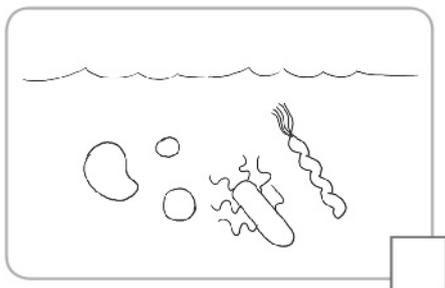
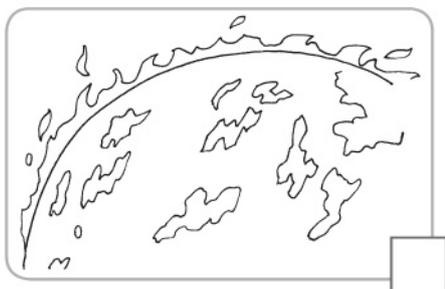
3 Racconta, con i tuoi compagni, tutto quello che sai già sui dinosauri.

LA TERRA DIVENTA ABITABILE



L'ORIGINE DEI VIVENTI

1 Osserva le immagini e riordina le fasi di formazione della Terra: usa i numeri da 1 a 4. Poi associa ogni immagine alla descrizione corrispondente.



Nell'acqua iniziarono a formarsi anche alghe verdi e microscopici animali che utilizzavano ossigeno.

La superficie della Terra cominciò a raffreddarsi. Si formò la crosta terrestre. L'aria era piena di vapore acqueo e di gas prodotti dai vulcani.

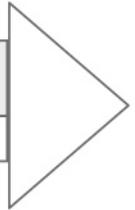
All'inizio la Terra era una sfera formata da materiale infuocato.

Nell'acqua si svilupparono i primi batteri, che vivevano senza ossigeno. Attraverso la fotosintesi riempirono l'aria di ossigeno.

LA VITA 500 MILIONI DI ANNI FA



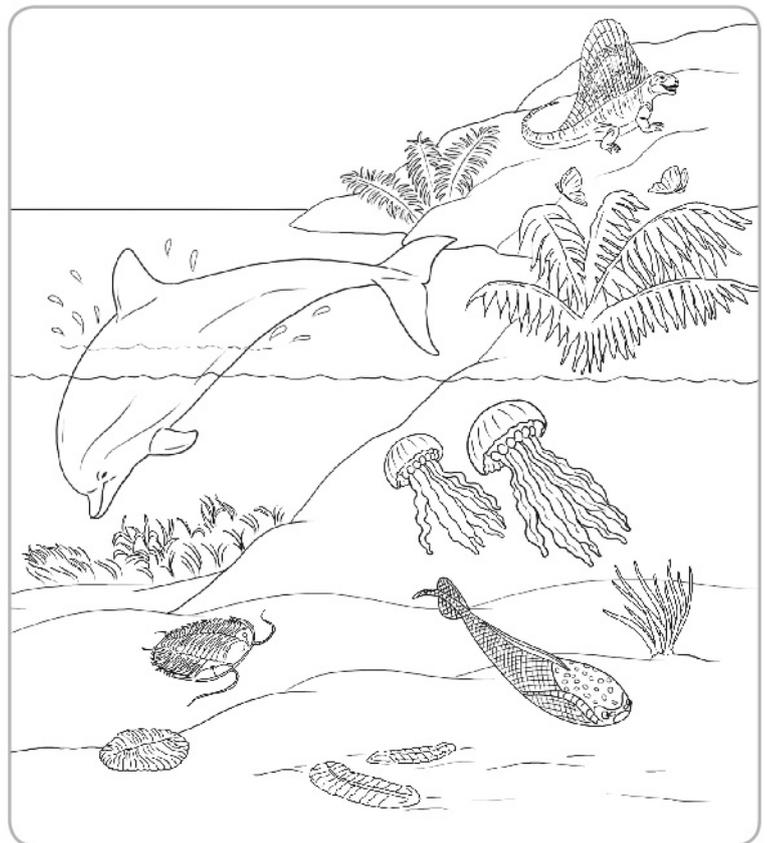
Era archeozoica	Era primaria o paleozoica	Era secondaria o mesozoica			Era terziaria o cenozoica		
		Triassico	Giurassico	Cretaceo	Paleogene	Neocene	Quaternario



L'ORIGINE DEI VIVENTI

1 Leggi attentamente il testo e sottolinea le frasi che ti permettono di capire quali forme di vita non esistevano ancora. Poi cancella nel disegno gli esseri viventi che non potevano esistere: sono quattro.

I primi esseri viventi sulla Terra erano batteri formati da una sola cellula. In 3000 milioni di anni si svilupparono forme di vita sempre più complesse. Solo nel mare però c'erano animali e piante: la terraferma era completamente disabitata e non c'erano neppure piante. Nell'acqua invece crescevano le alghe e fra di esse vivevano molti tipi di animali. C'erano meduse, vermi, trilobiti. Comparvero anche i primi vertebrati: erano pesci dal corpo allungato.



IMPARARE A IMPARARE

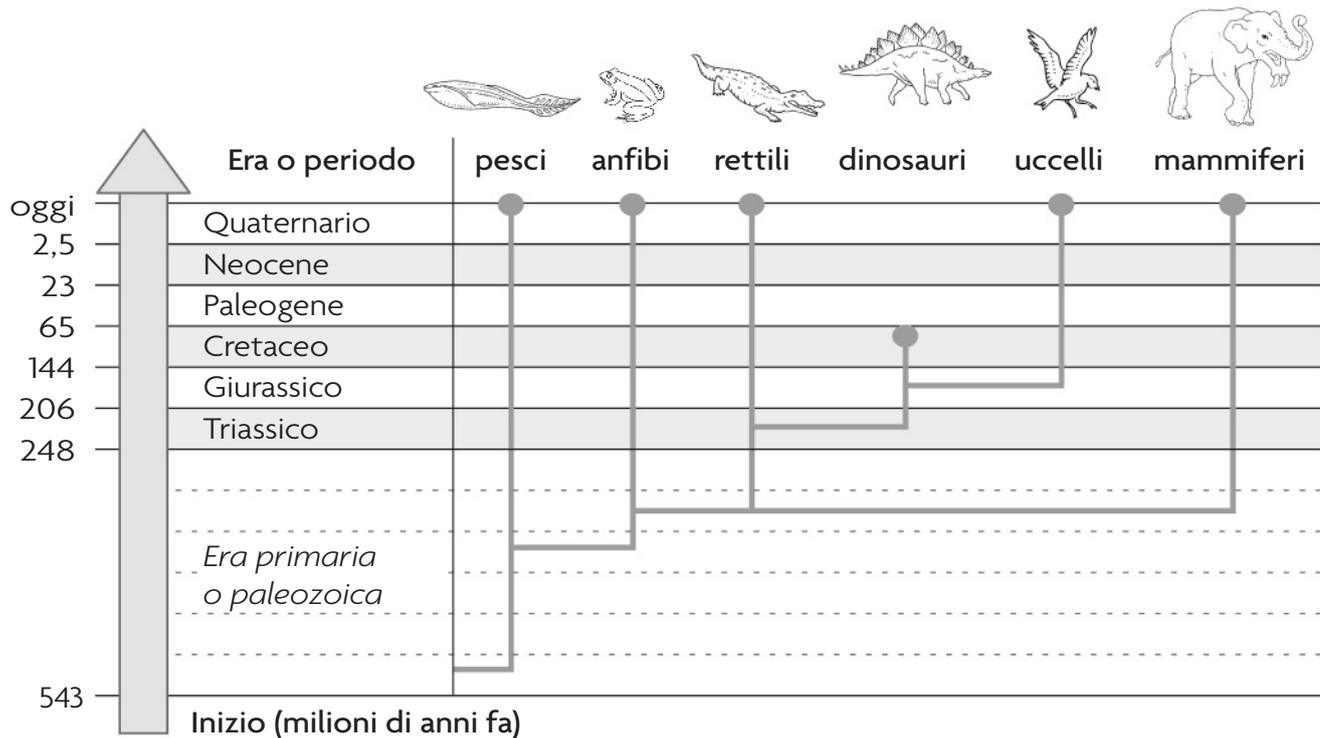
2 Scrivi il nome della pianta o dell'animale che hai cancellato nel disegno.

1. felci
2.
3.
4.

LA COMPARSA DEI VERTEBRATI

1 Osserva questa linea del tempo, disegnata in verticale. Circonda in blu il nome del periodo più antico e in rosso quello del periodo più recente. Scrivi qui i loro nomi.

- ▶ Periodo più antico:
- ▶ Periodo più recente:



2 Rifletti e indica con una X la risposta corretta. Secondo te, che cosa rappresenta la linea del tempo?

- La comparsa dei vertebrati sulla Terra.
- La comparsa di tutti gli animali sulla Terra.
- La comparsa dell'uomo sulla Terra.

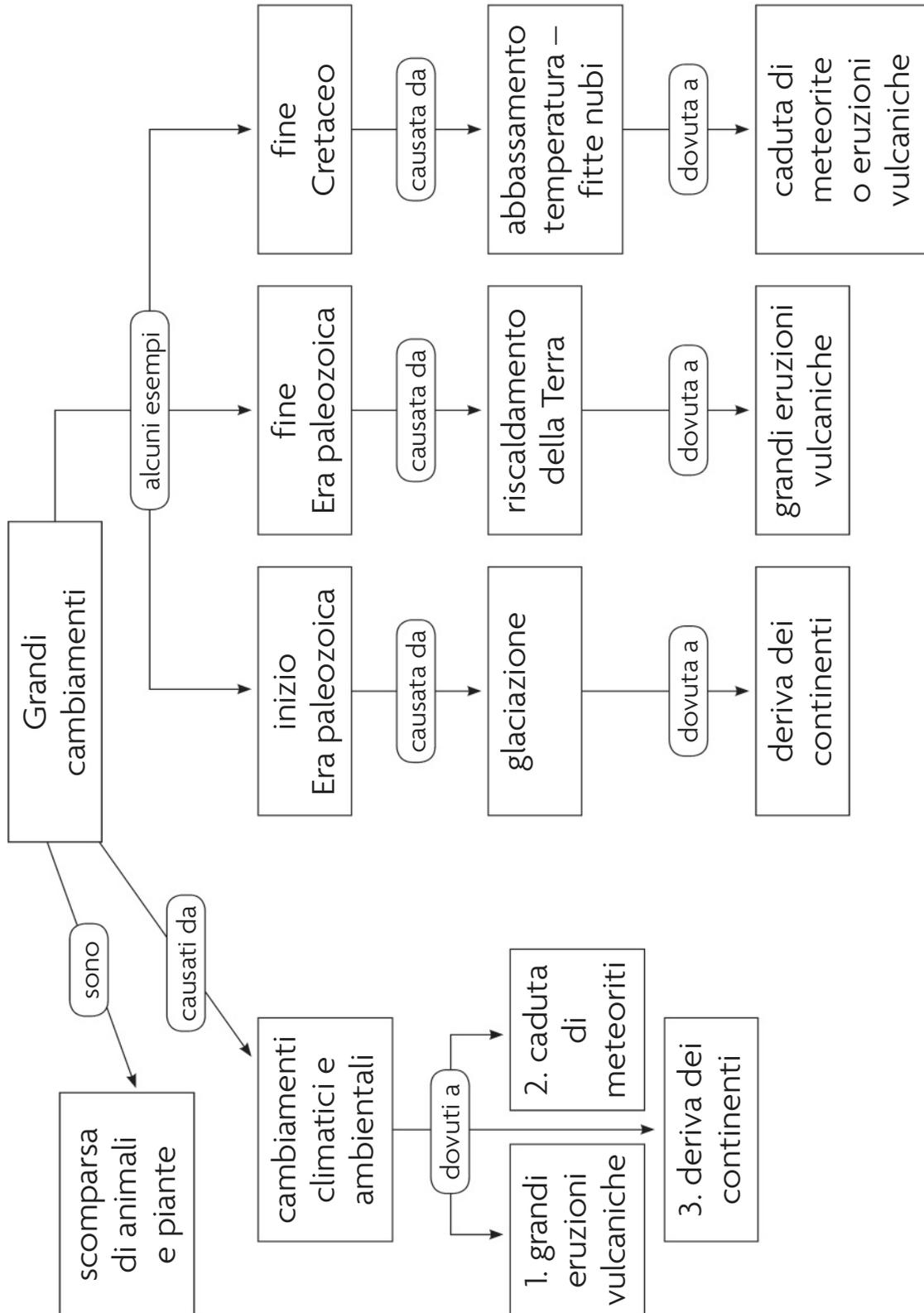
3 Osserva la linea del tempo e completa.

Nell'Era paleozoica comparvero: , , Anche gli antenati dei mammiferi comparvero nell'..... . I dinosauri vissero dal al Gli uccelli comparvero nel

GRANDI CAMBIAMENTI • A

L'ORIGINE
DEI VIVENTI

1 Osserva con attenzione la mappa.



GRANDI CAMBIAMENTI • B

2 Completa il testo: aiutati con la mappa della scheda 5A.

Nel corso della storia della Terra, ci sono stati grandi e importanti cambiamenti: in un periodo abbastanza breve, sono scomparse dalla Terra tantissime specie di e

Queste **estinzioni** sono dovute a cambiamenti e e, quindi, alla scomparsa degli ambienti e delle condizioni di vita adatti a quegli esseri viventi.

Questi cambiamenti potrebbero essere dovuti a motivi diversi:

- 1
- 2
- 3

Non sempre gli scienziati sono sicuri di quale sia la causa.

L'estinzione più conosciuta è quella avvenuta alla fine del Cretaceo, che portò alla scomparsa dei dinosauri. Secondo gli studiosi può essere stata causata da

oppure da

Prima di questa ci sono state però altre grandi estinzioni. La prima grande estinzione, per esempio, avvenne all'inizio dell'..... a causa di un periodo di, cioè di clima molto freddo su tutta la Terra. Il motivo di questa glaciazione è forse lo spostamento dei continenti: la cosiddetta

La più grande estinzione si ebbe invece alla fine dell'....., causata forse dal della Terra, dovuto a grandi vulcaniche.

PAROLE PER COMPRENDERE

Estinzione: scomparsa di un'intera specie vivente (animale o vegetale) dalla Terra.

IMPARARE A IMPARARE

3 Rileggi il testo, poi spiega con le tue parole: aiutati con la mappa.

STORIA • PERCORSO 2 L'origine dei viventi

OdA Capire i meccanismi che determinano l'estinzione di una specie. **CC** Imparare a imparare (consapevolezza del proprio processo di apprendimento). **RD** Scienze.



LA DERIVA DEI CONTINENTI

1 Leggi il testo e sottolinea: in rosso il nome dei continenti, in blu il periodo storico, in verde quanti anni fa.

I continenti non sono sempre stati nella posizione attuale. In epoche diverse, per i lentissimi movimenti della crosta terrestre hanno cambiato la loro posizione. Duecento milioni di anni fa, nell’Era paleozoica, sulla Terra c’era un unico grande continente, chiamato Pangea, circondato da un immenso oceano, chiamato Panthalassa. A metà dell’Era mesozoica, nel Giurassico, la spaccatura di Pangea portò, circa 180 milioni di anni fa, alla formazione di due continenti: Laurasia e Gondwana. I movimenti della crosta terrestre aumentarono questa divisione (dalla Laurasia infatti si formarono il Nord America, l’Europa e l’Asia; Gondwana si divise in Sud America, Africa, Australia, Antartide e India) fino ad arrivare, nell’Era terziaria, alla posizione attuale dei continenti.

2 Osserva le carte e completa con le informazioni corrette.

	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Nome: <u>Pangea</u> ▶ Quando: ▶ Era: ▶ Descrizione:
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Nome: ▶ Quando: ▶ Era: ▶ Descrizione:
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Nome: ▶ Quando: ▶ Era: ▶ Descrizione:

L'ORIGINE DEI VIVENTI

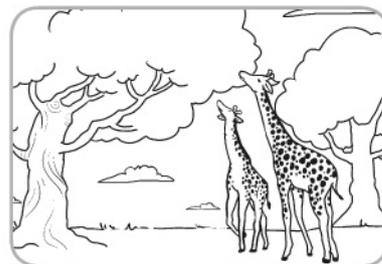
LA SELEZIONE NATURALE

1 Leggi il testo, poi collega ogni disegno al paragrafo corrispondente.

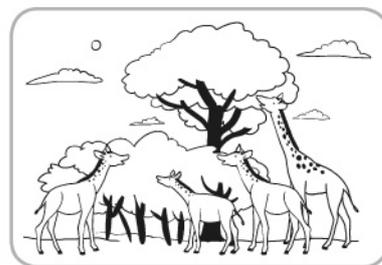
Gli animali e le piante di adesso sono diversi da quelli che esistevano tanto tempo fa. Inoltre ogni essere vivente ha caratteristiche adatte all'ambiente in cui vive. Gli studiosi hanno cercato di spiegare questo fatto con la **teoria della selezione naturale**.

Ecco un esempio di come funziona.

Immagina un ambiente ricco di alberi e piante basse in cui vivono gli antenati delle giraffe, che hanno quasi tutte il collo corto.

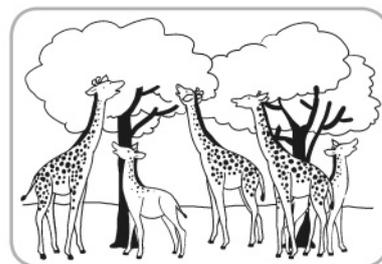


A causa dei cambiamenti climatici, ci sono sempre meno piante. In questo ambiente sopravvivono le giraffe con il collo più lungo che riescono a nutrirsi e a riprodursi.



I figli delle giraffe con il collo lungo avranno il collo lungo come i genitori e saranno a loro volta più favoriti nella lotta per la sopravvivenza.

Le giraffe con il collo più corto avranno sempre meno possibilità di diventare adulti e riprodursi e tenderanno a scomparire.



2 Leggi le seguenti frasi e indica se sono vere (V) o false (F).

- ▮ La teoria della selezione naturale spiega perché gli animali sono adatti al loro ambiente.
- ▮ Di solito i figli assomigliano ai genitori: i figli delle giraffe con il collo lungo avranno il collo lungo.
- ▮ Le giraffe hanno il collo lungo perché cercavano di raggiungere il cibo.

V F

V F

V F

L'ORIGINE
DEI VIVENTI

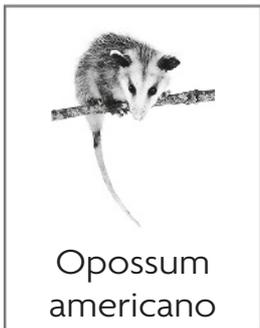
I FOSSILI VIVENTI

1 Leggi le didascalie e osserva le immagini. Poi scrivi di quale animale o pianta si parla.

L'ORIGINE DEI VIVENTI



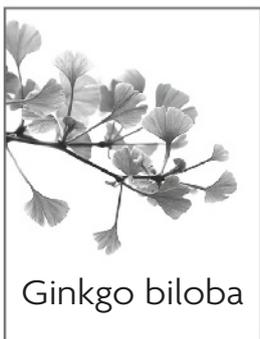
Nautilus



Opossum americano



Celacanto



Ginkgo biloba



Sphenodon punctatus

Nel corso delle Ere della Terra gli organismi viventi si sono evoluti: piante e animali si sono trasformati o si sono estinti. Con alcune eccezioni: i fossili viventi, ovvero creature rimaste immutate per milioni di anni.

Uno dei primi fossili viventi individuati è stato il, un albero con le foglie a doppio ventaglio che esisteva già all'epoca dei dinosauri.

Un altro "sopravvissuto" è un animale che un po' assomiglia ai dinosauri: lo, l'ultimo rappresentante dei Rincocefali, rettili scomparsi dall'Era mesozoica.

Lo Sphenodon è presente solo in Nuova Zelanda, dove è sopravvissuto sempre uguale per 150 milioni di anni.

In mare vive il, un mollusco con una grossa conchiglia (anche oltre 20 cm di diametro!). Ha occhi grandi, carnosì tentacoli e un becco simile a quello di un pappagallo.

L'..... è rimasto invariato da 65 milioni di anni. Un opossum adulto è lungo 80 cm, di cui 30 cm di coda. Vive di notte e si arrampica grazie alle unghie robuste e alla coda prensile.

Nelle acque vive anche il, un pesce che risale a 400 milioni di anni fa. Ha un corpo massiccio, coperto di squame e strane pinne.

Fulvia degl'Innocenti, *Faccia da fossile*, Il Giornalino on line

PER CONCLUDERE

1 Scrivi al posto giusto:

comparsa dei dinosauri • estinzione dei dinosauri • prime forme di vita (alghe) • comparsa dell'uomo • formazione dei continenti Gondwana e Laurasia • comparsa delle prime forme di vita

L'ORIGINE DEI VIVENTI

Era	Periodo	Avvenimenti
Archeozoica	//
Primaria o paleozoica	<i>è divisa in 6 periodi</i>
Secondaria o mesozoica	Triassico
	Giurassico
	Cretaceo
Terziaria o cenozoica	Paleogene	//
	Neocene	//
	Quaternario

2 Scrivi un breve testo per riassumere le principali tappe dell'evoluzione.

.....

3 Ripeti a voce quello che hai scritto.

ALLARME GIRAFFE!

- 1** Leggi il titolo di questo articolo di giornale. Di che cosa parlerà? Scrivi la tua ipotesi.

ALLARME ESTINZIONE PER LE GIRAFFE: IN 15 ANNI SCOMPARSO 40% DEGLI ESEMPLARI

Ipotesi:

- 2** Ora verifica la tua ipotesi: leggi l'articolo, poi rispondi.

Secondo un recente studio, negli ultimi 15 anni le diverse specie di giraffe africane si sono ridotte del 40%: nel 1999 gli esemplari di giraffa erano 140 mila, oggi sono 80 mila.

– La gente ama le giraffe ma considera scontata la loro esistenza – dice il direttore della *Giraffe Conservation Foundation* –.

Si pensa che il loro stato di salute sia ottimale e che si trovino un po' ovunque in Africa, ma non è così.

Le cause sono molteplici: dal bracconaggio alla distruzione degli habitat naturali causata dall'uomo. Infatti la maggior parte degli esemplari di giraffa vive in riserve e parchi naturali. Le giraffe vengono uccise anche per essere mangiate: la carne di giraffa infatti è dolce, non sono difficili da uccidere e forniscono cibo per molto tempo.

Corriere della sera, 3/12/2014

- Quali sono i tre motivi per cui il numero delle giraffe si è ridotto? Sottolineali nel testo.

PAROLE PER COMPRENDERE

- 3** Cerca le seguenti espressioni nel testo, sottolineale poi indica con una X il significato.

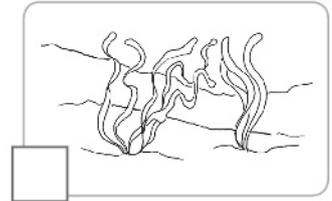
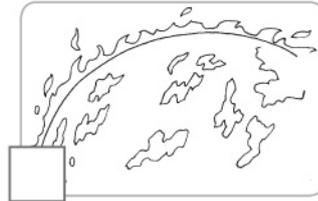
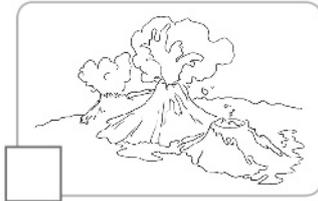
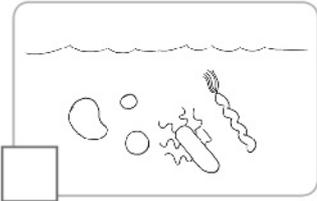
- | | | | | |
|--------------------|--------------------------|---|--------------------------|--------------------------------------|
| ► ottimale | <input type="checkbox"/> | la condizione migliore | <input type="checkbox"/> | il voto migliore |
| ► bracconaggio | <input type="checkbox"/> | birichinata | <input type="checkbox"/> | caccia vietata |
| ► habitat naturale | <input type="checkbox"/> | ambiente naturale | <input type="checkbox"/> | caratteristica naturale |
| ► bracconiere | <input type="checkbox"/> | chi fotografa in luoghi o tempi vietati | <input type="checkbox"/> | chi caccia in luoghi o tempi vietati |

STORIA • PERCORSO 2 L'origine dei viventi

OdA Comprendere avvenimenti del presente e confrontarli con il passato. **CC** Imparare a imparare (acquisire ed interpretare l'informazione; gestire efficacemente le informazioni cogliendo le relazioni).  **RD** Italiano.

L'ORIGINE DEI VIVENTI • 1

1 Numera le immagini in ordine di tempo, poi completa le frasi.



All'inizio la Terra era

Quando la Terra si raffreddò, si formò

Nell'acqua nacquero i primi e successivamente

2 Collega le parole alle definizioni corrispondenti.

Pangea

Animali con le stesse caratteristiche di quelli esistiti milioni di anni fa, che non si sono evoluti.

Estinzione

Scomparsa di una specie vivente dalla Terra.

Selezione naturale

Unico grande continente dell'Era paleozoica.

Fossili viventi

Sopravvivenza degli animali più adatti a un ambiente.

L'ORIGINE DEI VIVENTI • 2

1 Collega gli eventi alla linea del tempo.

Era archeozoica	Era primaria o paleozoica	Era secondaria o mesozoica			Era terziaria o cenozoica		
		Triassico	Giurassico	Cretaceo	Paleogene	Neocene	Quaternario

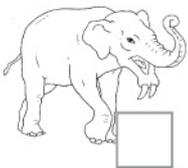
comparsa
dei pesci

formazione
della Terra

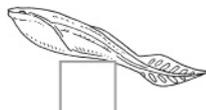
comparsa
degli uccelli

comparsa
dei dinosauri

2 Metti in ordine cronologico: numera da 1 a 7.



mammiferi



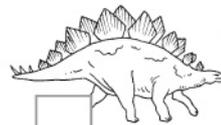
pesci



vermi



batteri



dinosauri



uccelli



anfibi

3 Indica con una X la risposta esatta.

► Gli scienziati:

- conoscono le cause dell'estinzione dei dinosauri.
- hanno più ipotesi sull'estinzione dei dinosauri.
- non conoscono le cause dell'estinzione dei dinosauri.

► La selezione naturale ha come conseguenza la sopravvivenza degli animali:

- più adatti a un ambiente.
- più cattivi.
- più grandi.

► I fossili viventi sono:

- fossili di animali o piante trovati dai paleontologi.
- animali vivi, che dopo la morte possono diventare dei fossili.
- animali con le stesse caratteristiche di animali vissuti milioni di anni fa.

PERCORSO 3

L'OMINAZIONE E IL PALEOLITICO

Le competenze derivanti dalle conoscenze acquisite nei precedenti due percorsi, in particolare quelle relative all'evoluzione dei viventi, possono essere verificate e richiamate tramite la [scheda 1](#). Questo punto di partenza consente di collocare l'evoluzione dell'uomo (affrontato nel percorso 3) all'interno di quella di tutti gli esseri viventi.

Attività di avvio

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
60	Scheda 1 – Prerequisiti Errori storici	– Archivio disegni	Far ridisegnare le scene senza gli errori.

A partire dalle schede relative all'arte preistorica ([scheda 12](#)) e da quelle che riportano aspetti della stessa come fonte fondamentale per la conoscenza del Paleolitico ([schede 14 e 15](#)), si può affrontare il tema della conservazione del patrimonio culturale ereditato dal passato ([scheda 17](#)).

Cittadinanza e Costituzione

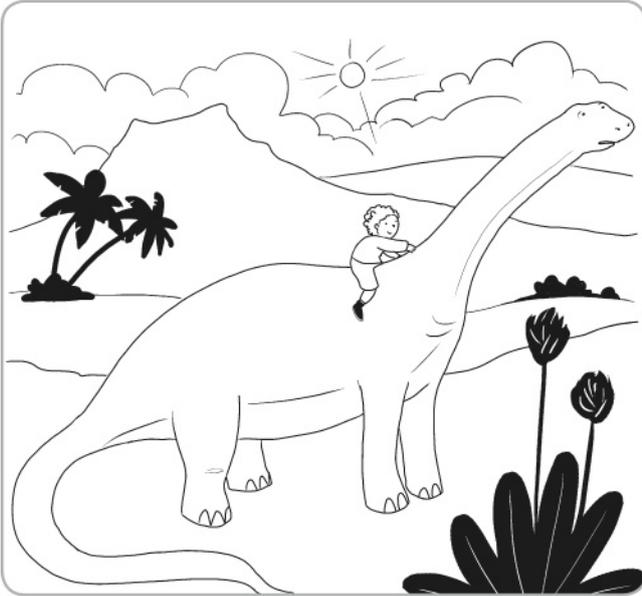
SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
79	Scheda 17 – Cittadinanza e Costituzione Tesori da difendere		Analizzare immagini di alcuni siti che sono patrimonio dell'umanità dell'Unesco (www.unesco.org ; www.unesco.it).

Verifica degli apprendimenti

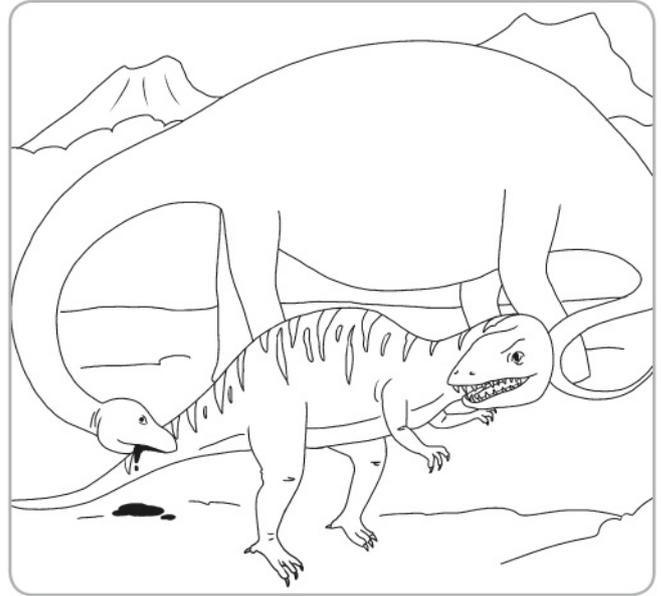
SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
78	Scheda 16 Per concludere	– Didattica personalizzata	Creare una mappa per ogni specie di <i>Homo</i> da appendere in classe e utilizzarla come traccia di studio. Si può utilizzare il materiale online già predisposto.
80-81	Verifiche	– Materiali modificabili	Si può semplificare il livello 2 fornendo le informazioni da inserire nella tabella dell'esercizio 1. Viceversa, è possibile rendere l'esercizio 2 più difficile, non fornendo le parole da inserire.
193-194	Prova di competenza 2	– Materiali modificabili	È bene privilegiare un approccio collaborativo per la scrittura dello storyboard attraverso la costituzione di piccoli gruppi di lavoro. La costruzione dello storyboard, intesa come attività didattica, consente non soltanto la visualizzazione delle informazioni, l'organizzazione spaziale e temporale delle scene e la visione complessiva della storia, ma anche la discussione e la divergenza di idee, l'attivazione di strategie di <i>problem solving</i> , la generazione di un piano di azione comune. La prova è in comune con il percorso 4.

ERRORI STORICI

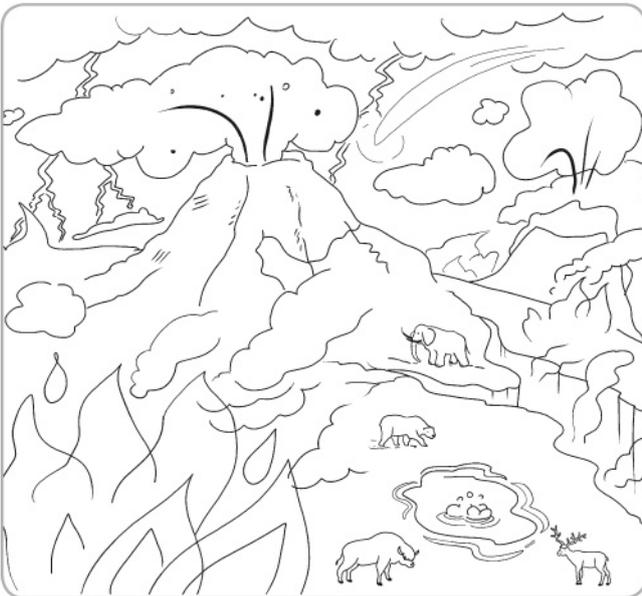
1 Osserva e descrivi le immagini. Attenzione: tutte le immagini contengono degli errori storici. Individuali e spiega quali errori contengono.



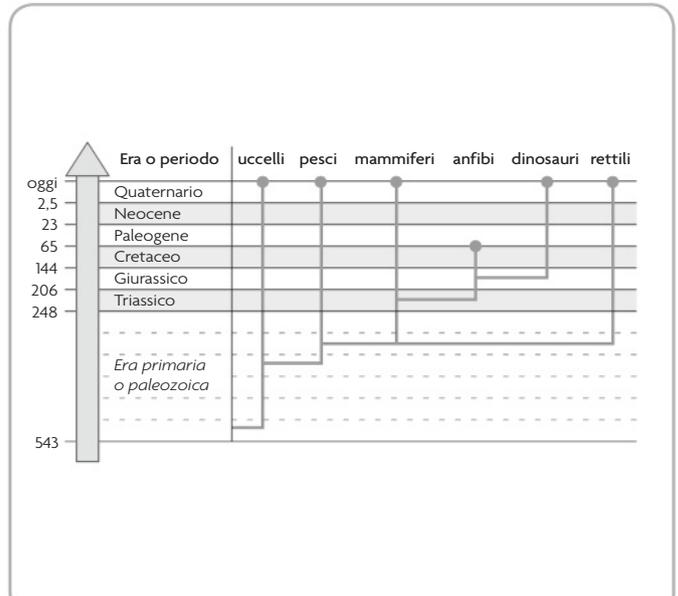
.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....

UNITÀ 1 – DALL'AUSTRALOPITECO ALL'HOMO SAPIENS

L'unità propone la lettura di varie fonti per ricavarne informazioni.

È opportuno che le conoscenze relative all'evoluzione dell'uomo siano collocate su una linea del tempo in scala, in modo da dare un'idea realistica del tempo trascorso. Va anche fatto capire agli allievi che i contenuti proposti sono risultati provvisori della ricerca storica e che nuove scoperte potrebbero portare a rivedere le conclusioni a cui si è giunti.

La scheda 7 può essere svolta in coppia: ognuno individua autonomamente le caratteristiche di uno dei due *Homo*, poi ci si scambiano le informazioni e ci si corregge reciprocamente. Le schede che prevedono mappe o schemi consentono di realizzare momenti di studio a coppie: uno espone, l'altro controlla sulla mappa la correttezza di quanto il compagno dice.

La scheda 3 offre occasione di riflettere sulle strategie di lettura mirata, in quanto la ricerca di informazioni nel testo è guidata da domande fornite prima della lettura, anziché dopo. Si tratta di una tecnica da proporre agli allievi anche quando le domande sono collocate dopo un testo (*Prima leggete le domande, così da sapere che cosa cercare nel testo*).

Le schede 6 e 8 sviluppano la capacità di usare le mappe e di passare dalla mappa al testo (scheda 8), abituando a usare la mappa per sintetizzare e schematizzare i contenuti e utilizzarla poi per esporre una conoscenza acquisita.

Tracce
di un percorso

Il lavoro in gruppo

La riflessione
metacognitiva

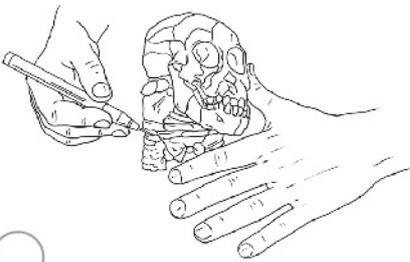
Idee per la personalizzazione del percorso 3 • L'ominazione e il Paleolitico

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
62	Scheda 2 L'australopiteco	– Archivio disegni – Materiali modificabili	Le immagini consentono una lettura e discussione in classe dei reperti.
63	Scheda 3 La postura eretta		Leggere le domande e utilizzarle per fare ipotesi sul contenuto del testo (esercizio di anticipazione).
64	Scheda 4 L'albero dell'uomo	– Archivio disegni – Immagine commentata	Si può riprodurre l'albero su un cartellone e appendere in corrispondenza dei vari 'rami' spiegazioni di sintesi. Il materiale online fornisce ulteriori informazioni sui diversi <i>Homo</i> .
65	Scheda 5 L' <i>Homo habilis</i>		Per consolidare quanto appreso, far riscrivere il testo integrando dati e deduzioni (<i>Era cacciatore, infatti...; Era onnivoro: lo dimostra il fatto che... ecc.</i>).
66	Scheda 6 L' <i>Homo erectus</i> e il fuoco	– Strumenti compensativi BES	Per gli allievi in difficoltà, si possono fornire le parole da inserire nella mappa.
67	Scheda 7 L' <i>Homo sapiens</i> e l'Uomo di Neanderthal		Per facilitare l'esercizio 2, far osservare con attenzione i disegni dell'esercizio 1 che contengono informazioni utili per poter rispondere in modo corretto.
68	Scheda 8 L' <i>Homo sapiens</i>	– Video	Si può proporre di scrivere da soli o in gruppo il testo a partire dalla mappa, anziché far completare l'esercizio 2.

L'AUSTRALOPITECO

1 Qui sotto sono rappresentati alcuni dei più famosi reperti di Australopiteco. Collega ogni immagine alla didascalia esatta: scrivi il numero corrispondente nel cerchietto.

1. Scheletro di una piccola australopiteca di tre anni.
2. Impronte lasciate da australopitechi: almeno uno adulto e un piccolo.
3. Ricostruzione del piede di un australopiteco, chiamato *Little Foot* (cioè piccolo piede) proprio per le piccole dimensioni del piede.

		
<p>Luogo del ritrovamento: Sudafrica.</p>	<p>Luogo del ritrovamento: Etiopia.</p>	<p>Luogo del ritrovamento: Tanzania.</p>

2 Leggi le seguenti informazioni e indica da quali reperti dell'esercizio 1 si possono ricavare: scrivi il numero che hai messo nel cerchietto.

- ▶ La forma delle ossa di ○ e la posizione delle impronte di ○ dimostrano che l'Australopiteco camminava in posizione eretta.
- ▶ Le ossa di ○ dimostrano che, grazie alle lunghe e curve dita, l'Australopiteco si arrampicava con facilità sugli alberi.
- ▶ Nel cranio di ○ erano ancora presenti i denti da latte, quindi l'Australopiteco cambiava i denti nel corso della vita.

IMPARARE A IMPARARE

3 Usa le tue conoscenze per rispondere a questa domanda, poi verifica la tua risposta su una carta geografica.

I resti di questi Australopitechi sono stati trovati in Etiopia, Sudafrica e Tanzania. Questi Stati si trovano in:

- Europa. Asia. Africa. America.

LA POSTURA ERETTA

IMPARARE
A IMPARARE

1 Leggi le domande, poi leggi il testo e sottolinea le frasi che ti permettono di rispondere.

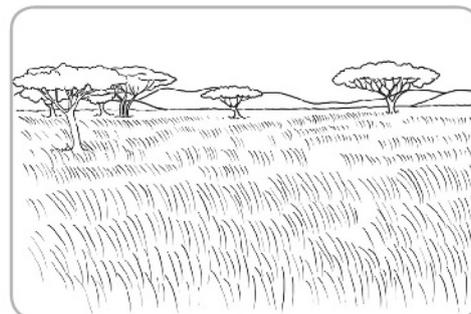
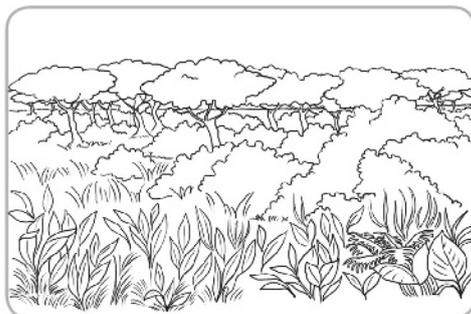
<p><i>Che cosa ha provocato la scomparsa di parte delle foreste?</i></p>	<p>L'ambiente delle scimmie antropomorfe che abitano l'Africa orientale non è più come quello in cui si erano adattate a vivere in passato. Il clima si è fatto secco. L'estesa foresta di un tempo non è più compatta. Fra una zona e l'altra di foresta, ci sono ampi spazi privi di alberi.</p>
<p><i>Perché le foreste sono importanti per gli Australopitechi?</i></p>	<p>Le foreste ci sono ancora e sono ricche di cibo, ma intorno ci sono distese coperte solo di alte erbe.</p>
<p><i>Perché è pericoloso raggiungere le altre foreste?</i></p>	<p>Per passare da una foresta all'altra e raggiungere il cibo, bisogna attraversare queste praterie e i pericoli sono tanti, soprattutto sotto forma di animali in agguato.</p>
<p><i>Quali Australopitechi sopravvivono più facilmente in questo ambiente? Perché?</i></p>	<p>Ma fortunatamente alcuni degli Australopitechi hanno sviluppato la capacità di procedere per lunghi tratti appoggiandosi solo sugli arti inferiori e possono vigilare sul gruppo. Alzandosi al di sopra degli steli di erba, avviano in anticipo di ogni pericolo e all'occorrenza possono anche cacciarlo, usando bastoni e lanciando sassi.</p>

Giorgio Manzi, *L'evoluzione umana*, Il Mulino

L'OMINAZIONE
E IL PALEOLITICO

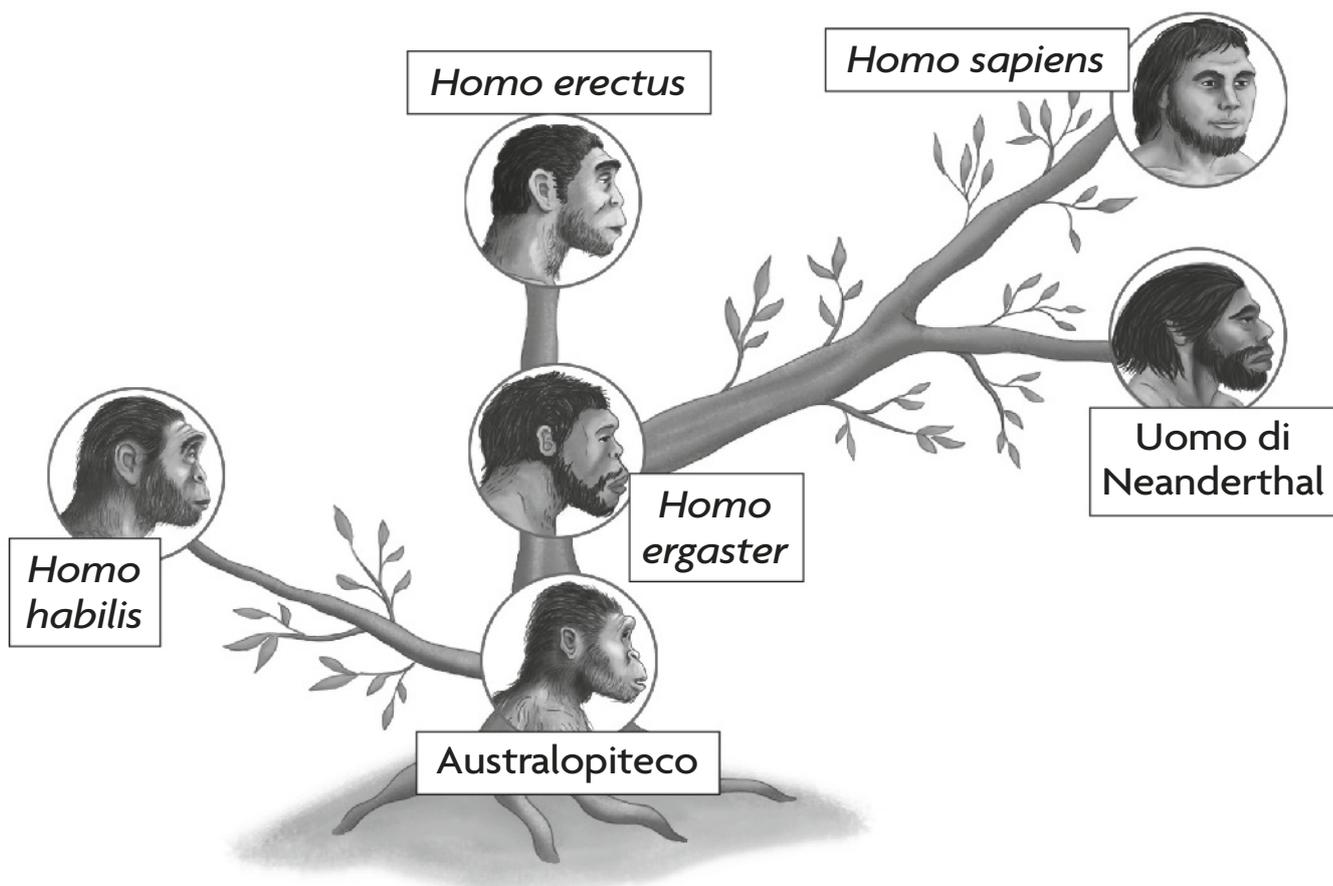
2 Rispondi sul quaderno alle domande dell'esercizio 1.

3 Colora solo l'ambiente descritto nel testo.



L'ALBERO DELL'UOMO

- 1 Osserva l'albero dell'evoluzione dell'uomo, poi colora i cerchi secondo le indicazioni:
- verde il tipo di *Homo* a cui apparteniamo anche noi
 - rosso quelli del tipo di *Homo* estinti
 - giallo il cerchio del nostro antenato più antico



L'OMINAZIONE E IL PALEOLITICO

- 2 Osserva l'albero dell'evoluzione dell'uomo, leggi le frasi e indica se sono vere (V) o false (F).

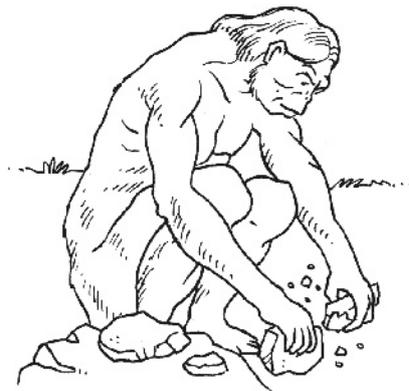
- ▶ L'Australopiteco non appartiene al genere *Homo*.
- ▶ L'*Homo sapiens* deriva dall'Uomo di Neanderthal.
- ▶ L'*Homo sapiens* e l'Uomo di Neanderthal avevano un antenato comune: l'*Homo ergaster*.
- ▶ L'*Homo erectus* è più antico dell'*Homo habilis*.

V	F
V	F
V	F
V	F

L'HOMO HABILIS

LEGGERE LE FONTI

1 Leggi il testo e le scoperte degli archeologi sull'*Homo habilis*. Poi sottolinea le frasi da collegare alle relative scoperte. Segui l'esempio.



L'OMINAZIONE
E IL PALEOLITICO

In Tanzania (Africa), sono stati trovati i resti di un cranio che è stato attribuito a un tipo di uomo preistorico.

Gli archeologi hanno chiamato questo tipo di uomo: *Homo habilis*.

Nello stesso strato di terreno c'erano anche dei ciottoli lavorati. In altri scavi, gli archeologi hanno trovato i resti di una capanna e di ossa di animali uccisi.

Lo scheletro intero di un altro *Homo habilis* (risalente a circa 2 milioni di anni fa) è stato trovato sempre in Africa, ma in Kenya.

Dalla forma della dentatura e dal modo in cui erano consumati i denti, gli archeologi hanno stabilito che mangiava sia animali sia piante.

Osservando la forma della bocca e la posizione del cranio hanno capito che era in grado di articolare suoni.

Era cacciatore

Era onnivoro

Costruiva strumenti di lavoro e di caccia

Sapeva parlare

Si costruiva dei ripari

L'HOMO ERECTUS E IL FUOCO

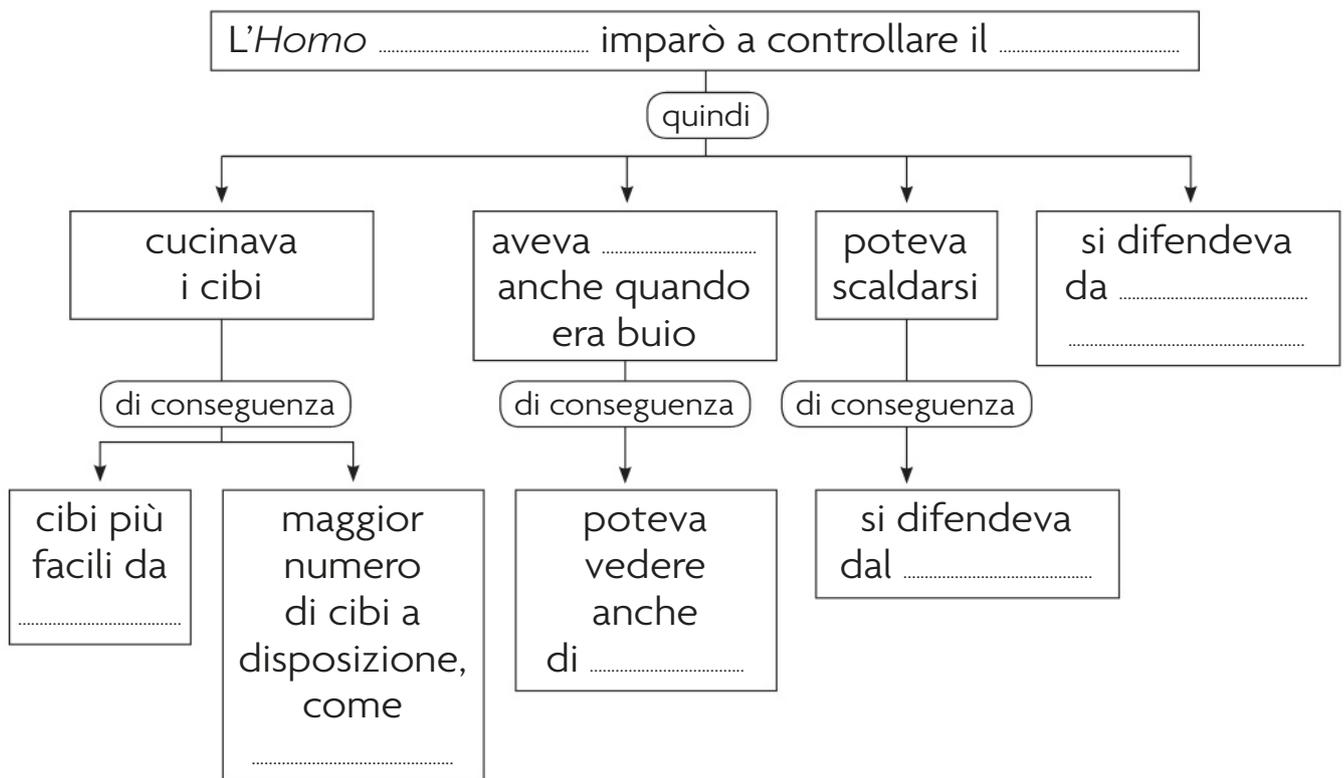
IMPARARE A IMPARARE

1 Leggi il testo, poi completa la mappa con le parole adatte.

Circa un milione e 500 mila anni fa, l'*Homo erectus* iniziò a controllare il fuoco per scaldarsi, illuminare e cuocere i cibi e ciò cambiò profondamente le sue abitudini. Anzitutto il fuoco permetteva di scaldarsi e di illuminare. In questo modo l'*Homo erectus* si poteva difendere dal freddo e vedere anche di notte. Inoltre il fuoco era anche un mezzo di difesa: la maggior parte degli animali ha paura del fuoco e quindi l'*Homo erectus* teneva lontane le bestie feroci. L'utilità forse maggiore, però, era la possibilità di cuocere i cibi. I cibi cotti si digeriscono più facilmente di quelli crudi. Infatti, cominciò a mangiare anche alcuni vegetali che sono molto duri e immangiabili, se non vengono prima cotti (per esempio tuberi o radici).



L'OMINAZIONE E IL PALEOLITICO

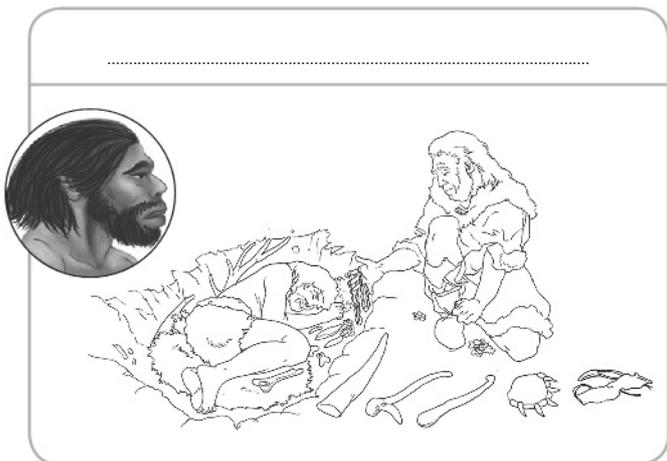


2 Usa la mappa per ripetere il contenuto del testo.

L'HOMO SAPIENS E L'UOMO DI NEANDERTHAL

In Europa vissero due tipi di *Homo*: l'*Homo sapiens* e l'Uomo di Neanderthal. Quest'ultimo si estinse circa 30 mila anni fa.

1 Scrivi al posto giusto: HOMO SAPIENS o UOMO DI NEANDERTHAL.



L'OMINAZIONE
E IL PALEOLITICO

2 Leggi le seguenti frasi e indica se sono vere (V) o false (F).

- | | | |
|--|---|---|
| L' <i>Homo sapiens</i> si è estinto circa 20 mila anni fa. | V | F |
| L'Uomo di Neanderthal assomigliava all'uomo moderno. | V | F |
| L' <i>Homo sapiens</i> aveva la fronte bassa. | V | F |
| L'Uomo di Neanderthal è stato il primo a seppellire i morti. | V | F |
| L'Uomo di Neanderthal si è estinto circa 30 mila anni fa. | V | F |
| L' <i>Homo sapiens</i> era cacciatore. | V | F |
| Il nome dell'Uomo di Neanderthal deriva dal nome della località in cui sono stati trovati i primi resti. | V | F |

3 Leggi, poi colora: di giallo la caratteristica tipica dell'Uomo di Neanderthal, di blu la caratteristica tipica dell'*Homo sapiens*, di verde la caratteristica di entrambi i tipi di *Homo*.

Costruiva e usava strumenti

Aveva un corpo tozzo e robusto

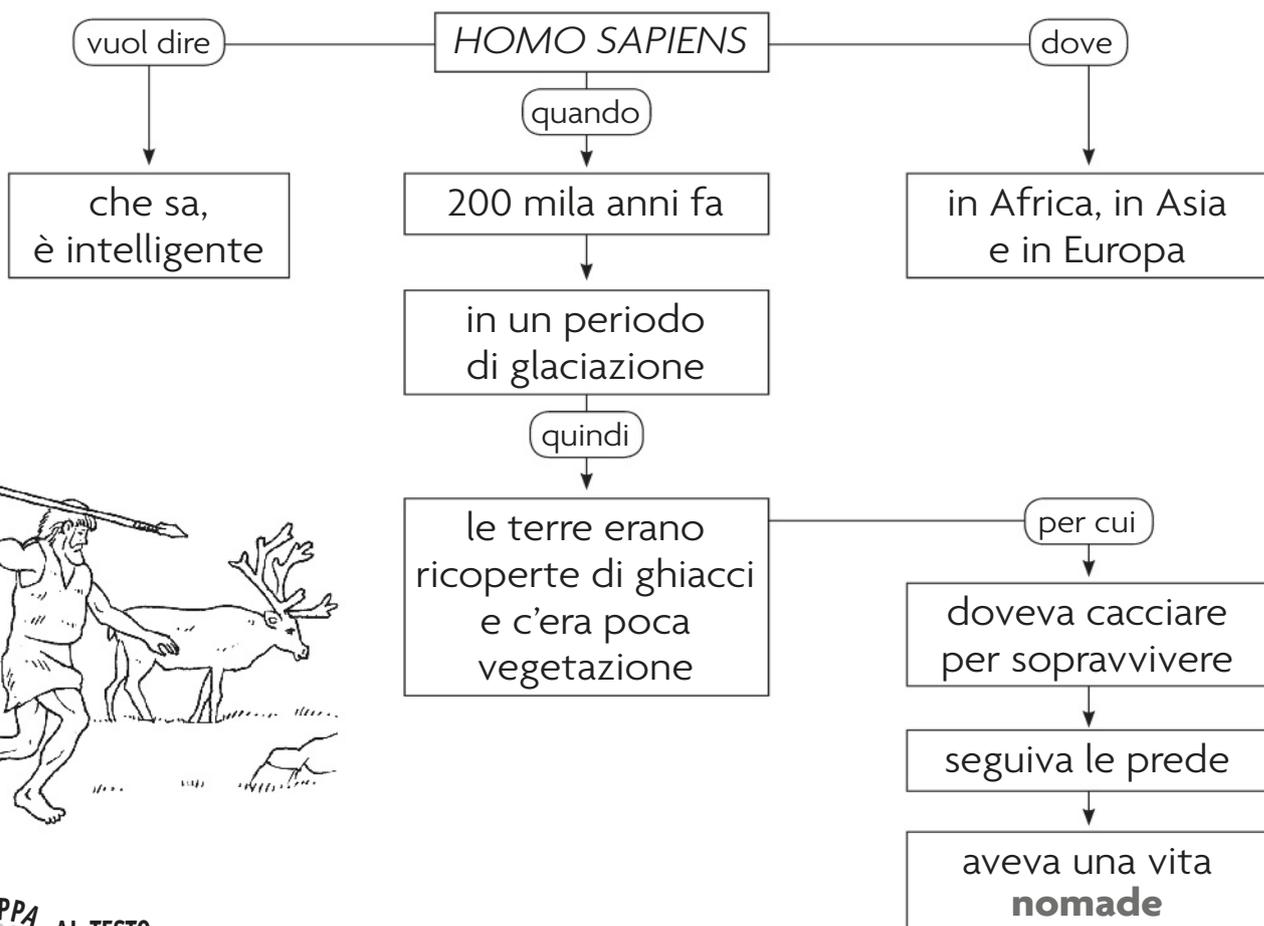
È l'antenato dell'uomo moderno

L'HOMO SAPIENS

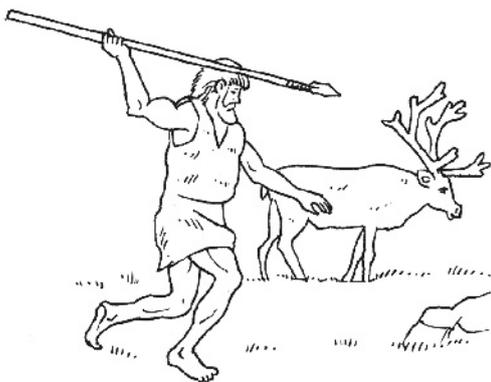
IMPARARE A IMPARARE

1 Leggi la mappa sull'*Homo sapiens*, poi colora:

- ▶ di verde il riquadro che indica QUANDO è vissuto;
- ▶ di arancione il riquadro che indica DOVE è vissuto.



L'OMINAZIONE E IL PALEOLITICO



DALLA MAPPA AL TESTO

2 Segui le informazioni contenute nella mappa e completa il testo.

L'*Homo* comparve circa in, in e in Era un periodo di, per cui le terre erano ricoperte di ghiacci e non poteva nutrirsi di Per nutrirsi cacciava gli animali e li seguiva, pertanto aveva una vita

PAROLE PER COMPRENDERE

Nomade è una persona che non vive sempre nello stesso posto, ma si sposta da un luogo all'altro.

UNITÀ 2 – IL PALEOLITICO

Le schede dell'unità 2 possono essere utilizzate per costruire un quadro unitario della vita e cultura dell'*Homo sapiens* del Paleolitico: i bisogni primari, in particolare la ricerca del cibo (scheda 9), lo sviluppo tecnologico (scheda 10), le abitazioni (scheda 11), gli aspetti culturali: arte (scheda 12) e religione (schede 13-14). Queste informazioni possono essere meglio interiorizzate se collegate ad aspetti vicini alla vita degli allievi (come giocavano i bambini del Paleolitico, che cosa imparavano...). Si possono anche leggere racconti con protagonisti bambini del Paleolitico e su quella falsariga costruire racconti su altri aspetti della vita del Paleolitico.

Alcune schede possono essere utilizzate per lavori in gruppo. Alcuni esempi:

- scheda 9: ogni gruppo di allievi fa il confronto fra uno degli animali proposti e il suo discendente (es. mammut ed elefante), approfondendo con ricerche le informazioni contenute sulla scheda. I gruppi che hanno studiato animali diversi si scambiano poi le informazioni.
- scheda 15: a gruppi di tre, ognuno analizza una parte e propone agli altri che cosa scrivere.

Tracce
di un percorso

Il lavoro in gruppo

Idee per la personalizzazione del percorso 3 • L'ominazione e il Paleolitico

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
70-71	Schede 9A-9B Grandi mammiferi	– Video	Per approfondire il tema dei grandi mammiferi e della relazione con l'uomo preistorico, si può utilizzare per esempio il testo della prova INVALSI (p. 199) o il video online.
72	Scheda 10 Gli strumenti del Paleolitico		Si possono motivare gli allievi alla conoscenza delle tecniche del Paleolitico ponendo questioni relative ai problemi della vita quotidiana (<i>Come facevano a cucirsi i vestiti? E a pescare? Come tenevano insieme i pali delle capanne?</i>).
73	Scheda 11 Il villaggio del Paleolitico	– Video	Analizzare insieme la rappresentazione del villaggio prima di procedere individualmente allo svolgimento degli esercizi. Il video online permette di approfondire la vita dell'uomo nel Paleolitico.
74	Scheda 12 Grotte d'artista	– Didattica personalizzata	In tecnologia si possono realizzare riproduzioni di pitture rupestri (es. utilizzando i gessetti colorati) e graffiti (vedi anche scheda online).
75	Scheda 13 Il culto dei morti		Queste due schede possono essere proposte in maniera unitaria, riflettendo sul legame fra religione e culto dei morti.
76	Scheda 14 La religione		La scheda 13 propone l'osservazione e l'analisi di una ricostruzione: un reperto riprodotto sotto forma di disegno. La scheda 14 propone l'osservazione e l'analisi dello stesso reperto, ma sotto forma di fotografia.
77	Scheda 15 Come storici al lavoro		Far lavorare gli allievi a gruppi di tre, chiedendo a ognuno di occuparsi di un'immagine e di comunicare poi ai compagni le cose rilevate.

GRANDI MAMMIFERI • A

- 1 Osserva le immagini, leggi il testo e completalo con il nome degli animali descritti.

Oltre agli animali che esistono ancora oggi, all'epoca dell'*Homo sapiens* vivevano anche alcuni grandi mammiferi, che si sono estinti circa 10 mila anni fa.

Alcuni di questi erano erbivori. Erano un'enorme fonte di cibo per gli uomini, che davano loro la caccia:

- il, simile all'elefante, ma peloso e di dimensioni molto maggiori;
- il, che usava i suoi due corni per scavare nel ghiaccio e trovare cibo;
- il aveva delle corna enormi, che potevano raggiungere un'ampiezza di tre metri e mezzo.

Altri erano invece pericolosi per l'uomo.

Si tratta dei grandi carnivori:

- la viveva in America e poteva pesare fino a 400 kg;
- il europeo, che in realtà non viveva in questi luoghi, ma è stato chiamato così per le numerose pitture rupestri che lo rappresentano.

Gli archeologi hanno cercato di capire le cause dell'estinzione di questi animali. Una causa è forse la fine dell'era glaciale: questi animali erano adatti a un ambiente freddo e non resistettero al cambiamento climatico. Un altro fattore che provocò l'estinzione fu però forse anche la caccia data a questi animali dall'uomo.

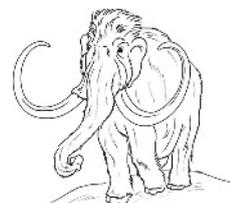
Leone delle caverne



Cervo gigante



Mammut



Rinoceronte lanoso



Tigre dai denti a sciabola



GRANDI MAMMIFERI • B

2 Completa con le cause dell'estinzione dei grandi mammiferi.

Estinzione dei grandi mammiferi	cause naturali
	cause non naturali

3 Completa qui o sul quaderno le informazioni relative a ogni animale.



Nome:

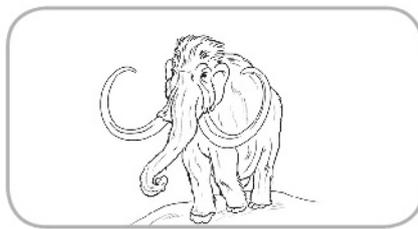
- Erbivoro
 Carnivoro

► Caratteristiche:

.....

► Differenze con cervo attuale:

.....



Nome:

- Erbivoro
 Carnivoro

► Caratteristiche:

.....

► Differenze con elefante attuale:

.....



Nome:

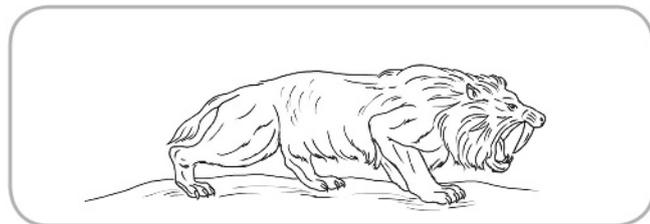
- Erbivoro
 Carnivoro

► Caratteristiche:

.....

► Differenze con rinoceronte attuale:

.....



Nome:

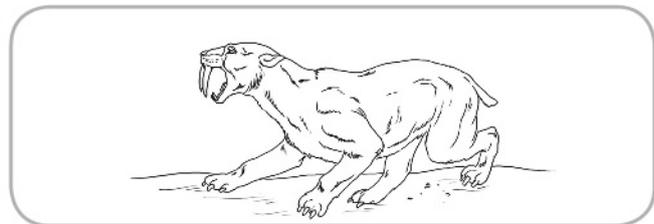
- Erbivoro Carnivoro

► Caratteristiche:

.....

► Differenze con leone attuale:

.....



Nome:

- Erbivoro Carnivoro

► Caratteristiche:

.....

► Differenze con tigre attuale:

.....

L'OMINAZIONE
E IL PALEOLITICO

GLI STRUMENTI DEL PALEOLITICO

1 Collega ogni disegno all'insieme giusto, poi dai un nome a ogni strumento. Scegli fra:

aghi • arpione • lancia • coltello • raschiatoio • macina

2 Con quali materiali erano costruiti questi strumenti? Sottolineali.

plastica • ossa di animali • legno • ferro • pietra
• corna di animali • acciaio • rame

3 Leggi la definizione e scrivi il nome dell'oggetto. Scegli fra quelli dell'esercizio 1.

- ▶ Era usato per pulire e lisciare le pelli per farne dei vestiti:
.....
- ▶ Erano usati per cucire le pelli:
- ▶ Veniva usata per trasformare le spighe selvatiche in farina:
.....
- ▶ Era ricavato da corna di animali e si usava per la pesca:
.....

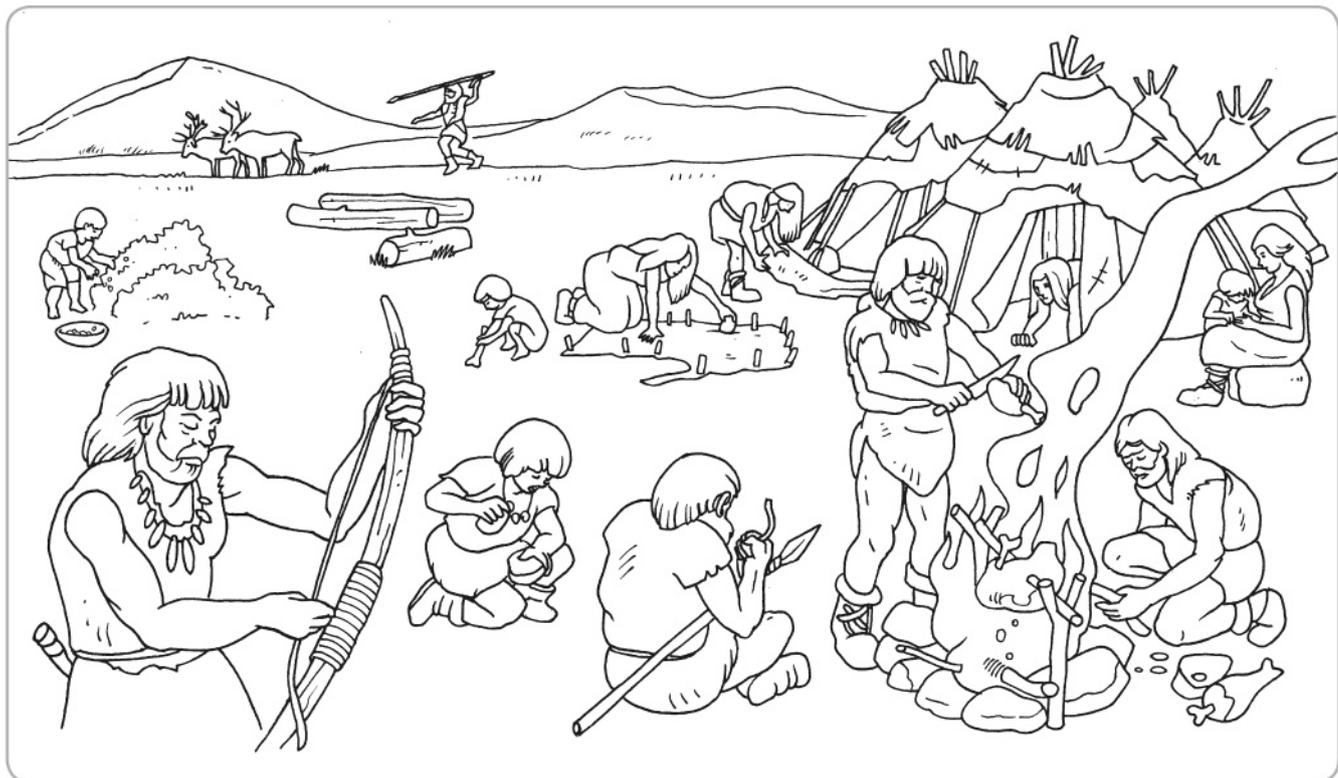
IL VILLAGGIO DEL PALEOLITICO

Gli uomini del Paleolitico erano cacciatori e raccoglitori.

Per questo, a seconda delle stagioni, si spostavano da una zona all'altra.

Le loro case dovevano essere costruite con rapidità e venivano abbandonate spesso. Per questo le abitazioni erano di solito capanne in paglia, legno e pelli, oppure erano sostenute da ossa di grandi animali come i mammut. Nelle zone dove erano presenti caverne, gli uomini utilizzavano queste come case.

1 Osserva il disegno e completa le frasi.



Le capanne erano in

Gli uomini andavano a Gli strumenti

per la caccia venivano ottenuti

Le donne si dedicavano a

.....

Dalle pelli si ricavano

GROTTE D'ARTISTA

LA GEOGRAFIA NELLA STORIA

- 1 Leggi il testo, poi completa:
colora le parole corrette.

Gli uomini del Paleolitico cominciarono a “raccontarsi”: le prime “tele dei pittori” furono le pareti delle caverne, soprattutto in Francia, in Spagna e in alcune località italiane. Questo gigantesco archivio di immagini ci racconta come eravamo. Le pitture rupestri rappresentano diversi animali (il cervo, lo stambecco, la renna, il mammut, il cavallo, il bisonte), spesso durante scene di caccia. La grotta Chauvet-Pont d’Arc si trova in Francia. È stata scoperta nel 1994 da un gruppo di speleologi ed è stata subito chiusa al pubblico per impedire il danneggiamento dei dipinti causato dal calore, dalla luce, dalle muffe e dai batteri portati dai visitatori. Contiene un migliaio di disegni, dei quali 425 sono figure d’animali. I dipinti risalgono a oltre 30 mila anni fa e furono realizzati dagli *Homo sapiens*. Nella primavera del 2015 è stata inaugurata una ricostruzione, pietra per pietra, dipinto per dipinto, della grotta originale.



- ▶ Le pitture rupestri sono realizzate in grotte / scavi e risalgono alla storia / preistoria .
- ▶ Di solito questi dipinti rappresentano animali / uomini . In Europa sono state scoperte diverse grotte dipinte in Francia / Germania / Austria / Spagna / Italia .
- ▶ Dalle pitture rupestri, gli storici hanno potuto ricavare informazioni / pensieri sulla vita degli uomini vissuti prima di noi.

- 2 Elenca i motivi per cui la grotta Chauvet-Pont d’Arc è stata chiusa al pubblico e ne è stata realizzata una ricostruzione.
-
-

IL CULTO DEI MORTI

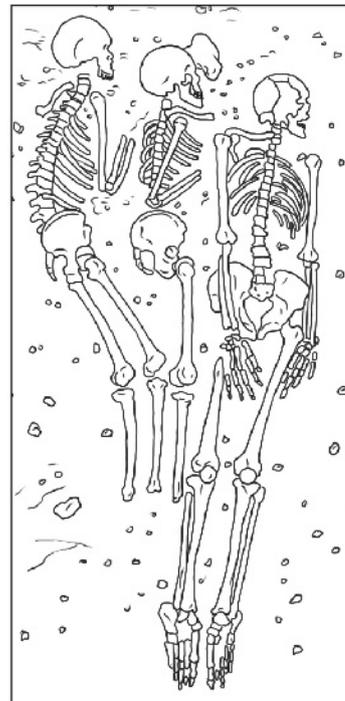
LEGGERE LE FONTI

1 Leggi il testo, osserva l'immagine, poi rispondi alle domande.

Nel Paleolitico nacque un'usanza fino a quel momento sconosciuta: la sepoltura.

L'analisi dei reperti, e del modo in cui i preistorici seppellivano i propri morti, ha permesso agli storici di ricavare molte informazioni sulle caratteristiche del corpo, sulle loro abitudini e sulle loro credenze.

Quella raffigurata è una delle sepolture più antiche che conosciamo: segnala il rispetto per i defunti e la nascita di un rituale di accompagnamento alla morte, il che fa pensare che gli uomini preistorici avessero l'idea di vita dopo la morte.



Riproduzione della sepolture visibile al Museo preistorico dei Balzi Rossi – Ventimiglia (Liguria).

L'OMINAZIONE
E IL PALEOLITICO

- ▶ Sono stati ritrovati i resti di un soggetto:
 - maschio adulto e, alla sua sinistra, due ragazzi.
 - maschio adulto e, alla sua destra, due ragazzi.
 - un ragazzo e, alla sua destra, due adulti.

▶ Da che cosa lo hai capito?

- ▶ In che posizione sono?
 - Ognuno in una posizione diversa.
 - Ben distesi.
 - In posizione rannicchiata, fetale (come i bambini nella pancia della mamma).

▶ Sono sepolti insieme. Perché secondo te? Che cosa puoi immaginare?

.....

.....

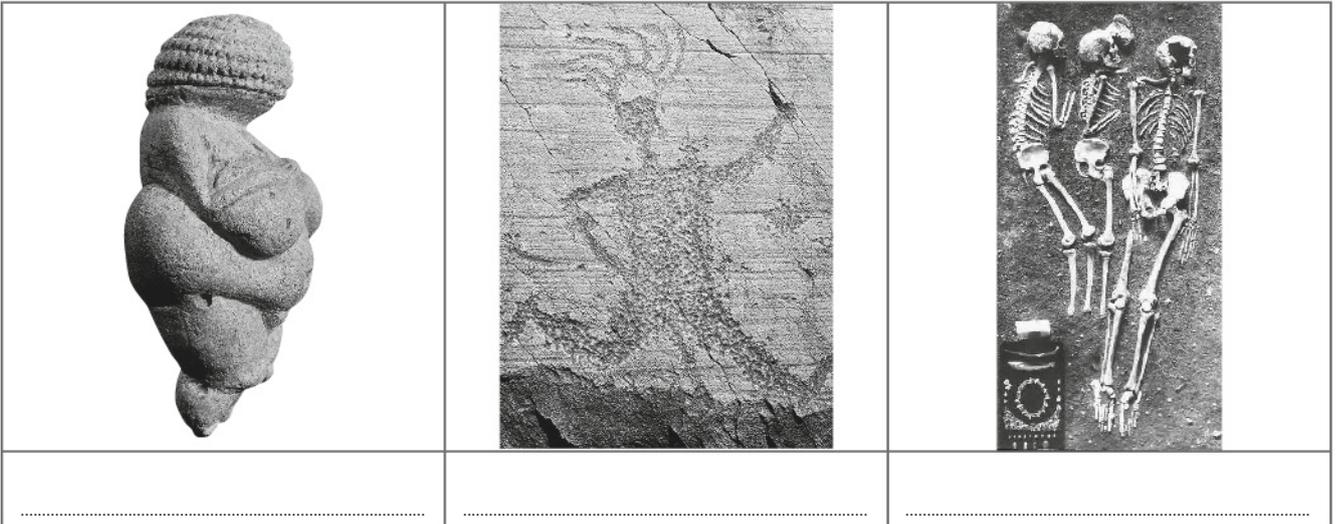
.....

.....

LA RELIGIONE



1 Osserva queste immagini. Dallo studio di questi reperti, gli archeologi hanno pensato che gli uomini del Paleolitico avessero sviluppato una prima forma di religione. Perché, secondo te? Discutine con i compagni.



L'OMINAZIONE
E IL PALEOLITICO

2 Completa il testo con le seguenti parole e verifica se le vostre ipotesi erano giuste.

donna • figure • lancia • morte • riti • statuine

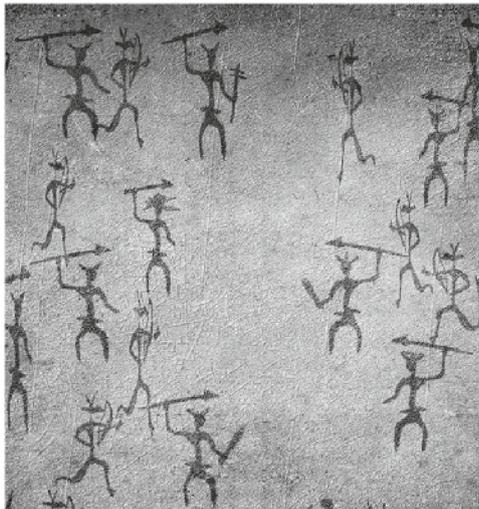
Già nel Paleolitico gli uomini avevano sviluppato una forma di religione. Lo dimostrano per esempio alcuni graffiti trovati nelle grotte. Questi graffiti mostrano delle umane: erano forse degli sciamani, cioè una specie di sacerdoti, vestiti per celebrare dei riti religiosi. La presenza nelle sepolture di punte di, conchiglie e altri oggetti fa pensare che gli uomini credessero in una vita dopo la In alcuni scavi, è stata trovata una statuina a forma di Questa rappresentazione potrebbe indicare che venivano fatti dei per favorire la capacità delle donne di fare figli. Queste erano forse utilizzate per il culto alla Dea Madre, cioè la madre di tutte le cose.

3 Rileggi il testo e scrivi una didascalia adatta per ogni immagine.

COME STORICI AL LAVORO

LEGGERE LE FONTI

1 Analizza le seguenti immagini, scrivi ciò che osservi e, come un vero storico, deduci ciò che rappresenta. Infine dai un titolo a ogni immagine.



Vedo

.....

.....

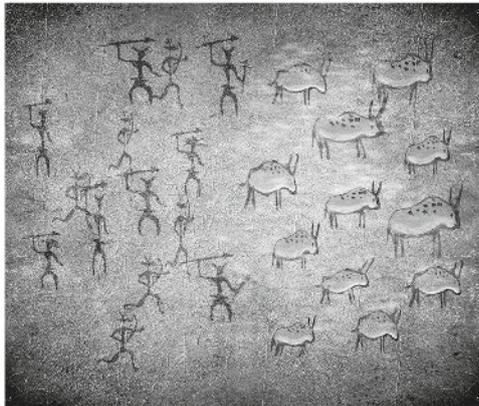
.....

Secondo me rappresenta una scena di:
 caccia. allevamento. guerra.

Intitolerei così questa pittura **rupestre**:

.....

.....



Vedo

.....

.....

.....

Secondo me rappresenta una scena di:
 caccia. allevamento. guerra.

Intitolerei così questa pittura rupestre:

.....

.....

PAROLE PER COMPRENDERE

Rupestre: deriva da "rupe", cioè si riferisce alle pareti di roccia su cui venivano fatte le pitture in epoca preistorica.

L'OMINAZIONE
E IL PALEOLITICO



PER CONCLUDERE

1 Metti in ordine cronologico le varie specie di *Homo* e collegale alla linea del tempo.

Homo sapiens

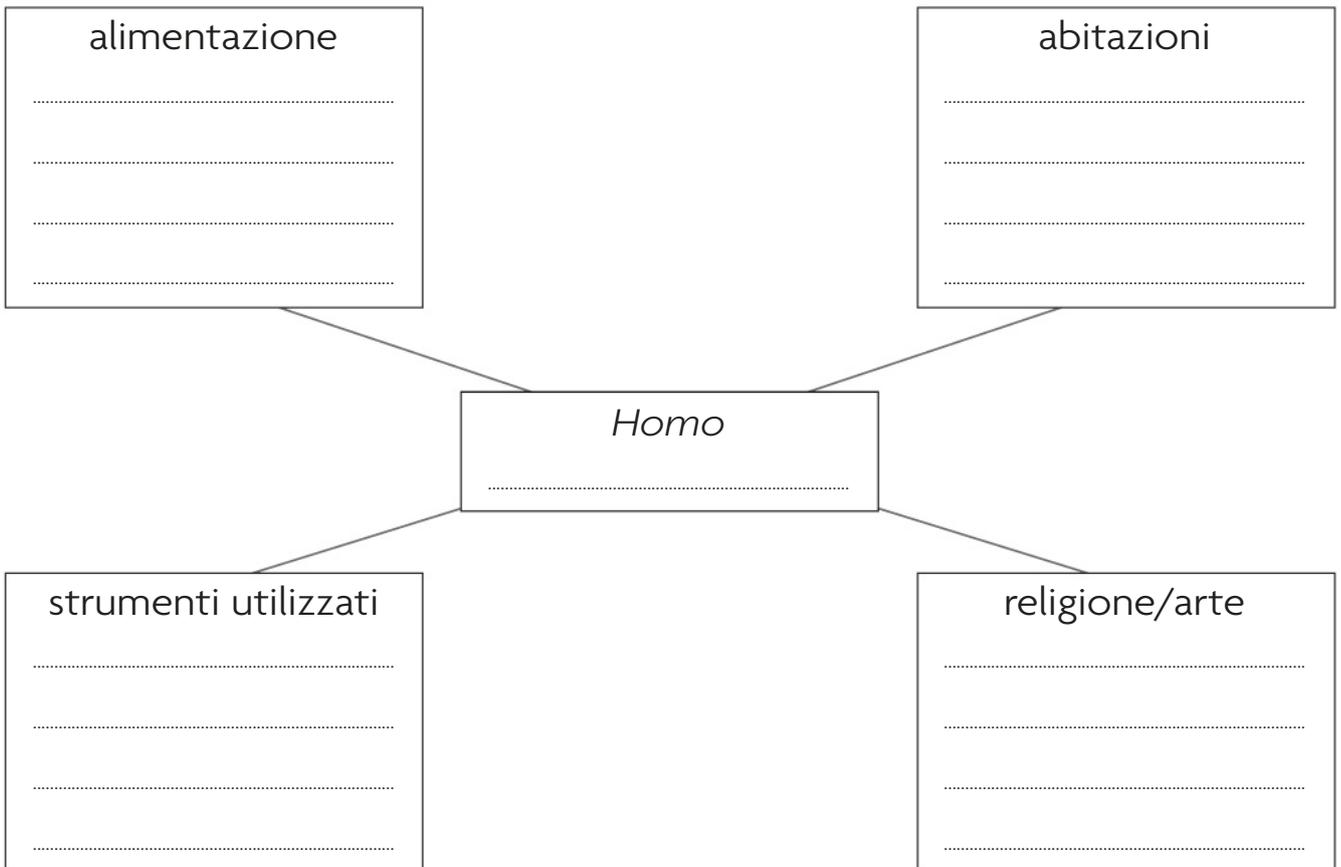
Homo habilis

Homo erectus

L'OMINAZIONE
E IL PALEOLITICO



2 Costruisci sul quaderno, per ognuno dei tipi di *Homo* che hai studiato, una mappa come questa: completa con le informazioni che sai.



TESORI DA DIFENDERE

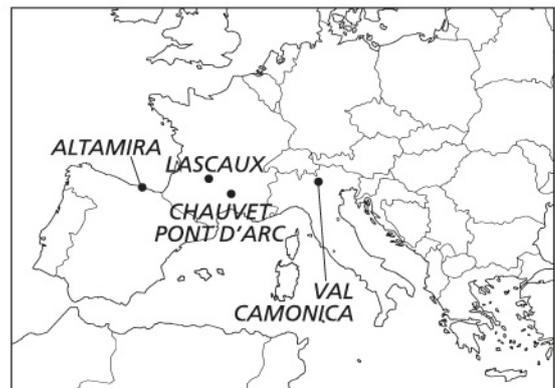
1 Leggi il testo.

L'UNESCO (Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura) si occupa della protezione e della salvaguardia del patrimonio culturale e naturale, che rappresenta la storia e costituisce l'eredità del passato da trasmettere alle generazioni future. L'UNESCO ha individuato alcuni siti (cioè luoghi) di particolare interesse e li ha inseriti nella lista del Patrimonio Mondiale dell'Umanità: i siti sono selezionati per le loro specifiche caratteristiche, che li rendono il miglior esempio possibile del patrimonio culturale e naturale di tutto il mondo.

Fanno parte della lista alcuni importanti siti che testimoniano la vita nella Preistoria, per esempio:

- In Francia: le Grotte di Lascaux e la Grotta Chauvet-Pont d'Arc
- in Spagna: la Grotta di Altamira
- in Italia: le incisioni rupestri della Val Camonica

Nel 2015 la Grotta Chauvet-Pont d'Arc è stata ricostruita per accogliere i visitatori. Precedentemente era stato fatto lo stesso per le Grotte di Lascaux poiché, dopo che erano state aperte ai turisti, l'anidride carbonica prodotta dai visitatori aveva danneggiato le pitture.



2 Scrivi alcune regole per poter visitare i siti sopra indicati, poi ascolta le idee dei tuoi compagni e insieme scrivete un regolamento.

3 Vicino alla tua scuola ci sono siti che secondo voi potrebbero essere candidati a far parte del Patrimonio Mondiale dell'Umanità? Preparate una scheda di candidatura: descrivete di che cosa si tratta e dove si trova ed elencate i motivi per cui, secondo voi, è un luogo così unico da essere un esempio.

STORIA • PERCORSO 3 L'ominazione e il Paleolitico • **UNITÀ 2**

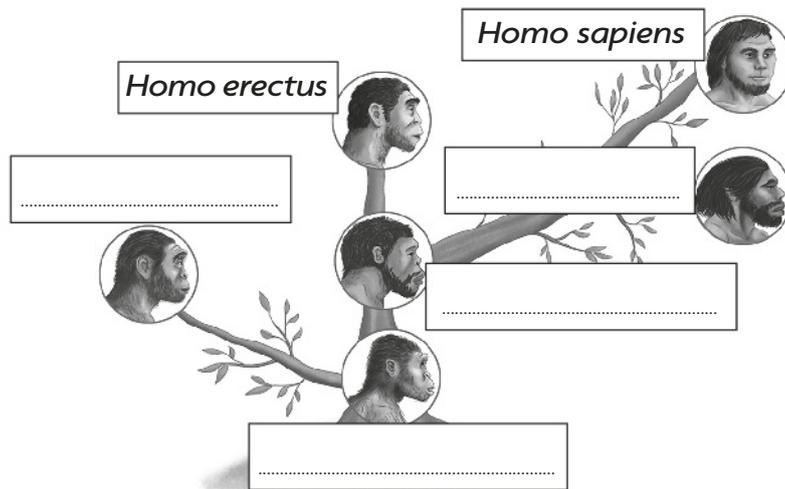
OdA Conoscere aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e saperli mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. **CC** Competenze sociali e civiche (mostrare interesse per risolvere i problemi che riguardano la collettività locale e la comunità allargata). Consapevolezza ed espressione culturale (riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali, per una loro corretta fruizione e valorizzazione).

L'OMINAZIONE E IL PALEOLITICO • 1

1 Metti al posto giusto i seguenti nomi:

Australopiteco

- Uomo di Neanderthal
- *Homo habilis*
- *Homo ergaster*

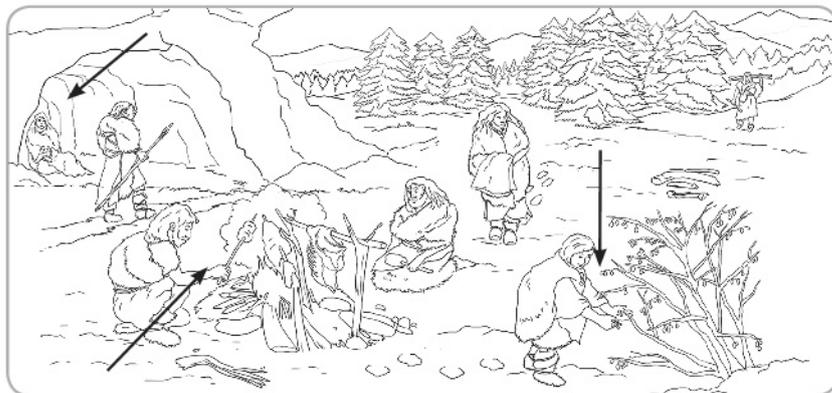


2 Leggi le frasi e indica se sono vere (V) o false (F).

- ▶ Gli Australopitechi camminavano in posizione eretta.
- ▶ L'*Homo habilis* sapeva usare il fuoco.
- ▶ L'*Homo sapiens* e l'Uomo di Neanderthal vivevano in Europa.
- ▶ L'*Homo erectus* dipingeva sulle pareti delle caverne.
- ▶ L'Uomo di Neanderthal non seppelliva i morti.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

3 Osserva il disegno e scrivi una frase per ogni parte indicata dalle frecce.



1

2

3

L'OMINAZIONE E IL PALEOLITICO • 2

1 Completa la tabella con le informazioni mancanti.

	Australopiteco	<i>Homo habilis</i>	<i>Homo sapiens</i>
Strumenti utilizzati			
Abitazioni			
Linguaggio			
Attività			
Conoscenze / Forme di arte			

2 Inserisci le parole mancanti.

caccia • caverne • cervi • estinse • lance • mammut
• Neanderthal • religione • rupestri

L'*Homo sapiens* del Paleolitico era contemporaneo dell'Uomo di Quest'ultimo però si circa 30 mila anni fa. L'*Homo sapiens* viveva in capanne o in Proprio in queste sono stati trovati molti reperti che ci permettono di conoscere come vivevano. Per esempio sono state trovate pitture che rappresentavano scene di L'*Homo sapiens* si procurava infatti il cibo cacciando animali come o Per cacciare usavano e pietre. Sono state trovate anche statuette e sepolture: l'*Homo sapiens* aveva infatti sviluppato una prima forma di

3 Scrivi che cosa sono e a che cosa servivano questi strumenti.



PERCORSO 4

DAL NEOLITICO ALLA STORIA

Attività di avvio

Utilizzare il lavoro della [scheda 1](#) anche come attività di anticipazione della rivoluzione agricola del Neolitico.

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
83	Scheda 1 – Prerequisiti Arte a confronto	– Archivio disegni	Proporre la lettura di immagini alla LIM.

Cittadinanza e Costituzione

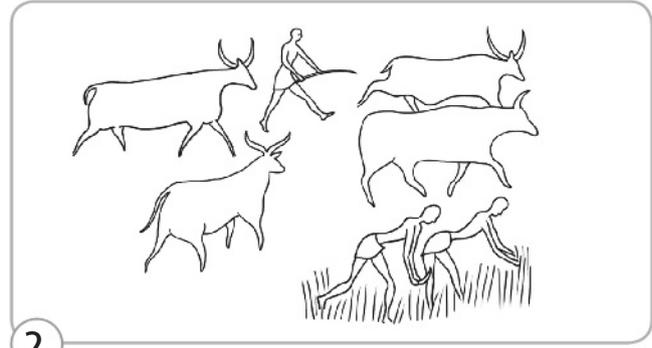
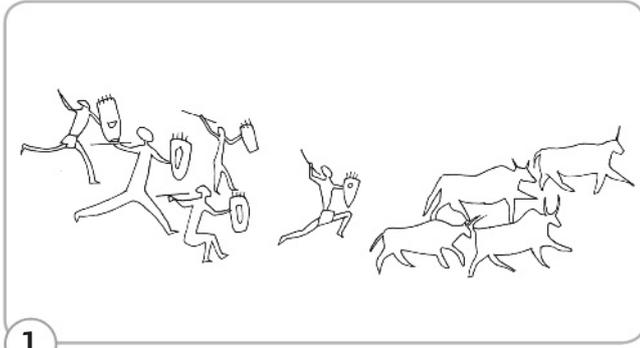
A partire dalla constatazione che con la specializzazione del lavoro si crearono progressivamente le classi sociali ([scheda 10](#)) si può lavorare sulla pari dignità dei lavori e delle persone, sancite dalla Carta dei diritti dell'uomo e dalla Costituzione italiana. La [scheda 15](#) porta i bambini per via deduttiva ad approfondire questo concetto.

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
101	Scheda 15 – Cittadinanza e Costituzione A ciascuno il suo ruolo		Si può proporre un lavoro di ragionamento su ipotesi: <i>Se non ci fosse il benzinaio... Se non ci fosse l'insegnante... ecc.</i>

Verifica degli apprendimenti

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
100	Scheda 14 Per concludere		Creare una mappa di sintesi di grandi dimensioni da appendere in classe.
102-103	Verifiche	– Materiali modificabili	Si può creare un ulteriore livello intermedio di verifica, predisponendo per l'esercizio 3 del livello 2 frasi da completare.
193-194	Prova di competenza 2	– Materiali modificabili	È bene privilegiare un approccio collaborativo per la scrittura dello storyboard attraverso la costituzione di piccoli gruppi di lavoro. La costruzione dello storyboard, intesa come attività didattica, consente non soltanto la visualizzazione delle informazioni, l'organizzazione spaziale e temporale delle scene e la visione complessiva della storia, ma anche la discussione e la divergenza di idee, l'attivazione di strategie di problem solving, la generazione di un piano di azione comune.

ARTE A CONFRONTO



1 Indica con una X quale delle due pitture rupestri rappresenta:

- | | | | | | |
|---------------------|----------------------------|----------------------------|------------------------|----------------------------|----------------------------|
| ▶ animali selvatici | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | ▶ scene di allevamento | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 |
| ▶ animali domestici | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | ▶ scene di agricoltura | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 |
| ▶ uomini | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | ▶ scene di caccia | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 |

2 Descrivi le scene.

▶ scena 1:

.....

.....

.....

▶ scena 2:

.....

.....

.....

3 Rispondi.

▶ Quale delle due scene è del Paleolitico? 1 2

▶ Perché l'altra scena **non** può essere del Paleolitico?

.....

.....

.....

UNITÀ 1 – IL NEOLITICO

Tracce di un percorso

Per questa prima unità, è importante cogliere il carattere rivoluzionario della **nascita dell'agricoltura**, per i cambiamenti che ha determinato a livello di sistema sociale (la sedentarizzazione, la progressiva specializzazione del lavoro), di sviluppo di tecnologie (gli strumenti per coltivare la terra, lavorare e conservare i prodotti), di abitudini alimentari... Per far capire questi concetti, può essere utile ragionare sul rapporto fra scoperte/invenzioni e bisogni che le hanno determinate: *Se dovevano coltivare i campi, di che cosa avevano bisogno?* (scheda 4), *Per conservare gli alimenti e i semi per l'anno successivo, che cosa serviva loro?* (scheda 6), *Che tipo di cibo avevano a disposizione?* (scheda 8). Si possono anche riprendere aspetti di vita del Paleolitico per confrontarli con quelli del Neolitico (scheda 5).

Il lavoro in gruppo

Varie schede si prestano a lavori a coppie o in gruppo. La scheda 7B suggerisce di predisporre domande di comprensione da sottoporre ai compagni. I testi e le relative attività delle schede 2, 3, 8 possono essere proposti suddivisi in coppie, con letture alternate o altre tecniche che favoriscano l'interdipendenza positiva fra due allievi (uno legge, l'altro propone la soluzione; si correggono reciprocamente gli esercizi, si esegue individualmente e si confrontano poi le risposte ecc.).

La riflessione metacognitiva

Varie attività offrono occasioni per riflettere sul ragionamento fatto. A titolo di esempio: nella scheda 5 si può chiedere agli allievi come hanno fatto a trovare la risposta alle domande dell'esercizio 2. Alcune schede forniscono spunti per tecniche di studio, per esempio nella scheda 7A è utile far riflettere sull'utilità della titolazione dei paragrafi per individuare la struttura logica di un testo e fissarne i contenuti.

Idee per la personalizzazione del percorso 4 • Dal Neolitico alla Storia

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
85	Scheda 2 Dalla caccia all'allevamento	– Materiali modificabili	Prima di far svolgere l'esercizio 1, proporre alla lavagna o sulla LIM solo le frasi collocate a sinistra e ragionare sulle conseguenze di questi cambiamenti.
86	Scheda 3 La nascita dell'agricoltura		Per semplificare il lavoro, prima di far ordinare le immagini far descrivere collettivamente le immagini e far leggere il testo da completare dell'esercizio 2.
87	Scheda 4 Gli strumenti del Neolitico		È opportuno premettere un <i>brainstorming</i> sugli strumenti necessari all' <i>Homo sapiens</i> del Paleolitico e sulla loro insufficienza rispetto alle nuove esigenze tecniche legate all'agricoltura. Se necessario potete riprendere la scheda a p. 72.
88	Scheda 5 Il villaggio del Neolitico	– Video	Mettere eventualmente a confronto il quadro di civiltà qui presentato con quello del percorso 3 relativo al Paleolitico (p. 73) per rilevare continuità e differenze. Anche il video nei materiali digitali può essere un utile spunto per rilevare continuità e differenze.
89	Scheda 6 Costruire contenitori		In tecnologia si può proporre la costruzione di vasi in creta con le varie tecniche di decorazione.
90-91	Schede 7A-7B La costruzione di Stonehenge	– Materiali modificabili	Per gli alunni in difficoltà, fornire i titoli da inserire in ogni paragrafo della parte A della scheda.
92	Scheda 8 Cambiamenti alimentari	– Video	È opportuno utilizzare la scheda anche per un arricchimento linguistico relativo all'uso dei connettivi (causa/effetto).

DALLA CACCIA ALL'ALLEVAMENTO

Alla fine del Paleolitico, alcune situazioni hanno favorito la nascita dell'allevamento.

1 Leggi le situazioni (a sinistra) e collegale alle loro conseguenze (a destra).

I grandi mammiferi erbivori (come il mammut o il cervo gigante) si erano estinti.

Erano animali più facili da addomesticare.

Nei boschi si erano diffusi animali più piccoli.

Era meno necessario spostare i villaggi per procurarsi il cibo.

Gli uomini cacciavano gli animali più piccoli, che non migravano, e praticavano la pesca e la raccolta dei frutti.

Non c'era più disponibilità di carne in grande quantità.

2 Completa il testo con le frasi dell'esercizio 1.

Alla fine del Paleolitico i grandi mammiferi erbivori (come il mammut o il cervo gigante) si erano estinti. Per le tribù, quindi,

In quell'epoca erano finite le grandi glaciazioni e molte zone si erano coperte di boschi, popolati di animali adatti al nuovo clima della Terra. Gli animali che vivevano nei boschi erano di piccola taglia, alcuni dei quali

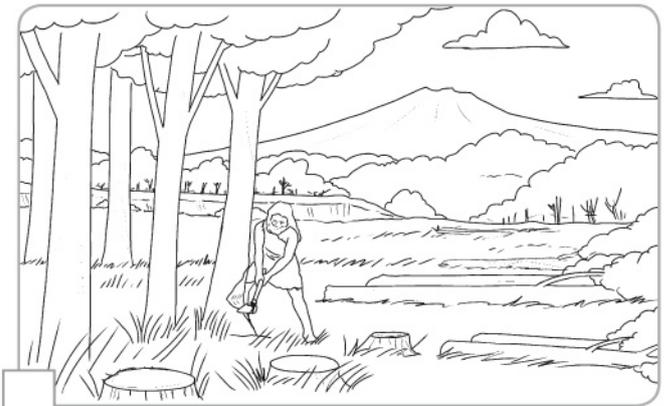
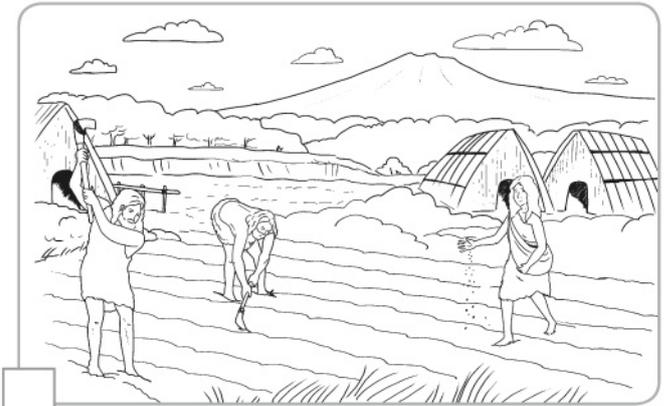
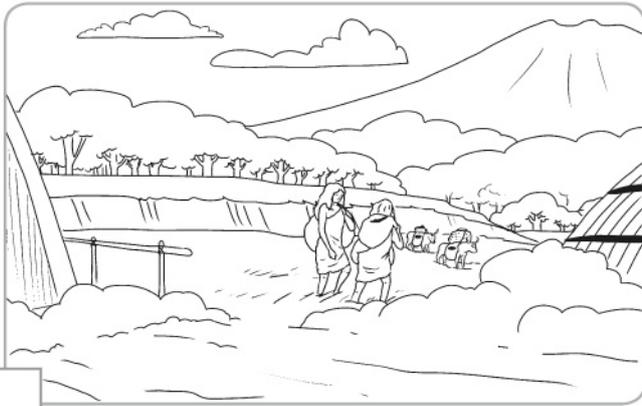
Forse gli uomini cominciarono a catturare questi animali vivi, per avere a disposizione la carne quando la caccia andava male.

Gli uomini cominciarono a poco a poco ad addomesticare questi animali, a praticare maggiormente la pesca e la raccolta dei frutti, quindi

LA NASCITA DELL'AGRICOLTURA

Nel Neolitico, gli uomini cominciarono a coltivare cereali come l'orzo e il grano. Dopo pochi anni, però, il terreno si impoveriva e non produceva più molte piante. Perciò dovevano spostarsi in altre zone ancora fertili: questo sistema si chiama **agricoltura itinerante**.

1 Osserva i disegni e numerali da 1 a 4. Aiutati con le frasi dell'esercizio 2.



DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

2 Ora completa la spiegazione dell'agricoltura itinerante.

1. Nel Neolitico i terreni erano coperti di boschi. Per ottenere dei campi, gli uomini
2. Per eliminare le erbacce e rendere più fertile il terreno,
3. Nei campi ottenuti, con strumenti di legno e pietra,
4. Dopo qualche anno, quando il campo non produceva più molte piante,

GLI STRUMENTI DEL NEOLITICO

LEGGERE LE FONTI

1 Che cosa sono questi strumenti preistorici? Scrivi il loro nome sopra al disegno.

vaso • zappa • telaio • aratro • falchetto

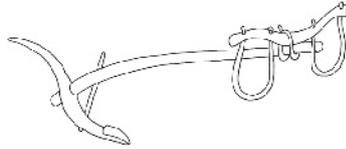
.....



Serviva per

.....
.....

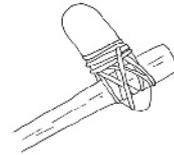
.....



Serviva per

.....
.....

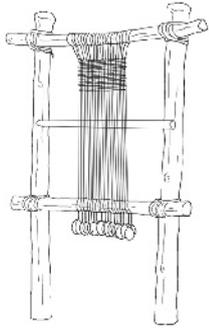
.....



Serviva per

.....
.....

.....



Serviva per

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

.....



Serviva per

.....
.....

DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

2 Discuti con i compagni e spiega a che cosa serviva ciascuno strumento. Poi scrivilo sui puntini.

IMPARARE A IMPARARE

3 Questi strumenti sono del Neolitico e non possono essere del Paleolitico. Perché? Spiega.

- ▶ Falchetto:
- ▶ :
- ▶ :
- ▶ :
- ▶ :

IL VILLAGGIO DEL NEOLITICO

Gli uomini del Neolitico erano allevatori e coltivatori, ma continuavano a essere anche cacciatori.

1 Osserva il disegno e completa i testi.



DAL NEOLITICO ALLA STORIA

Con i falcetti gli uomini
 Le donne macinavano Con la farina facevano il pane.
 Gli uomini gli animali.
 Alcune persone modellavano e intrecciavano
 e usavano il telaio per
 Gli uomini andavano ancora a caccia. Usavano

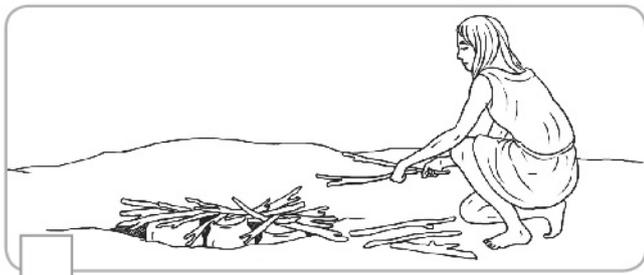
2 Leggi le seguenti frasi e indica con una X se sono vere (V) o false (F).

- ▶ Nel Neolitico gli uomini non andavano più a caccia.
- ▶ I vestiti erano solo di pelle.
- ▶ Nel Neolitico gli uomini usavano contenitori intrecciati.
- ▶ La caccia veniva fatta anche con l'arco.

V	F
V	F
V	F
V	F

COSTRUIRE CONTENITORI

1 Osserva la tecnica di fabbricazione dei vasi, metti in ordine le immagini e completa la spiegazione. L'esercizio è avviato.



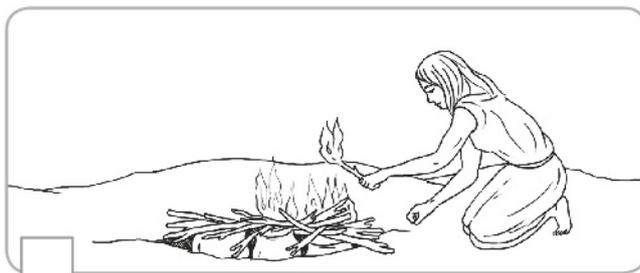
In una buca del terreno



Per costruire i vasi



I vasi cotti, per non rompersi, dovevano raffreddare lentamente. Per questo venivano coperti di sabbia.



Per renderli impermeabili e resistenti, i vasi venivano

DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

LEGGERE LE FONTI

2 I vasi erano decorati con varie tecniche. Osserva le decorazioni di questi pezzi di vaso e collegali alla descrizione corrispondente.



Il vaso viene decorato con colori

Sul vaso vengono fatte delle impronte

Si fanno delle parti in rilievo

Si tracciano delle linee o delle forme geometriche

LA COSTRUZIONE DI STONEHENGE • A

IMPARARE A IMPARARE

1 Leggi il testo e dai un titolo adatto a ogni paragrafo.

È un sito neolitico che si trova a Salisbury, in Gran Bretagna, ed è stato dichiarato patrimonio dell'umanità dall'Unesco nel 1986. È formato da enormi costruzioni di pietra e, per questo, è considerato un megalito, che vuol dire "grande pietra".

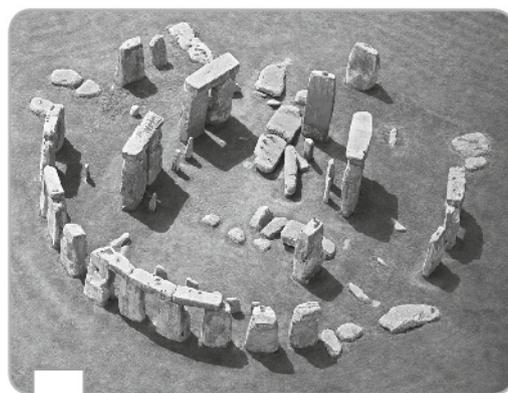
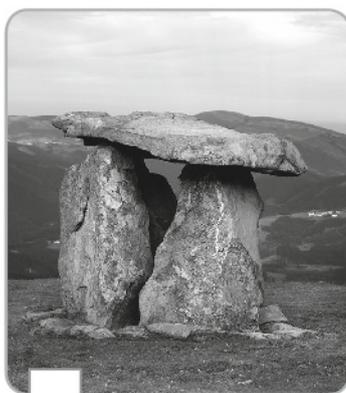
Il nome Stonehenge significa "cerchio di pietre": le pietre sono infatti disposte a cerchio e formano il cosiddetto cromlech. Il **cromlech** è formato da una serie di pietre infilate verticalmente nel terreno sulle quali si appoggia in orizzontale una grande lastra piatta. All'interno del cerchio ci sono altre pietre disposte a ferro di cavallo.

Secondo la leggenda, fu mago Merlino nel Medioevo (circa 1500 anni fa) a costruire Stonehenge. Oggi però sappiamo che Stonehenge è molto più antico: è stato realizzato in più fasi, la più antica risale a circa 5000 anni fa.

Non sappiamo con certezza a che cosa servisse questa costruzione: alcuni studiosi pensano che si tratti di un tempio dedicato al Sole, poiché la pietra più esterna è posizionata in modo da indicare il sorgere del Sole nel giorno in cui inizia l'estate. Altri studiosi pensano che fosse un modo per tenere traccia del trascorrere dei mesi, delle stagioni e degli anni: una specie di calendario, insomma. Altri ancora pensano che Stonehenge fosse usato per cerimonie legate al culto dei morti, dato che tutta la zona è ricca di tombe. Alcuni archeologi suppongono che Stonehenge fosse un luogo dove i fedeli affluivano in occasione delle feste religiose.

LA COSTRUZIONE DI STONEHENGE • B

2 Quale tra queste immagini rappresenta un cromlech? Indica con una X.



3 Leggi le frasi e indica con una X se sono vere (V) o false (F).

- ▶ Stonehenge è un sito paleolitico.
- ▶ Stonehenge è formato da pietre di piccole dimensioni.
- ▶ Il nome Stonehenge significa “cerchio di pietre”.
- ▶ La parte più antica di Stonehenge risale a circa 1500 anni fa.
- ▶ Oggi sappiamo con certezza a che cosa serviva la costruzione di Stonehenge.
- ▶ La pietra più esterna indica il sorgere del Sole nel giorno in cui inizia l'estate.
- ▶ Secondo alcuni studiosi, Stonehenge era un calendario.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

4 In gruppo, rileggete il testo e formulate alcune domande da sottoporre ad altri compagni: fate in modo che l'informazione richiesta sia presente nel testo o facilmente ricavabile con un piccolo ragionamento.

5 Leggi le domande preparate dagli altri gruppi, ricerca e sottolinea le informazioni nel testo e, infine, rispondi.

STORIA • PERCORSO 4 Dal Neolitico alla Storia • **UNITÀ 1**

OdA Comprendere un testo di studio e coglierne i punti nodali ricercando e selezionando le informazioni.
CC Imparare a imparare (partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni). **RD** Arte e immagine.

CAMBIAMENTI ALIMENTARI

Nel Neolitico, grazie alla graduale diffusione dell'agricoltura e dell'allevamento, cambiò il sistema di approvvigionamento e conservazione del cibo: gli uomini si nutrivano meglio e la loro alimentazione era più varia.

- 1** Colora di verde le nuove abitudini alimentari legate alla diffusione dell'agricoltura e di giallo quelle legate all'allevamento. Attenzione: alcune abitudini possono essere conseguenza di entrambi i fattori.

Consumavano cereali (orzo e grano) che erano nutrienti e potevano essere conservati per un tempo più lungo.	Impastavano i semi macinati con acqua. Ottenevano un impasto che veniva poi cotto: era il primo pane.	Grazie all'uso di vasi resistenti al fuoco, fu possibile cucinare cibi nuovi, come zuppe a base di cereali.
Avevano riserve di carne di bovini e suini, latte di pecora, capra e asino.	C'erano olive, mandorle, pere, fichi, uva... a seconda delle condizioni climatiche.	Avevano più cibo e potevano ottenerlo senza spostarsi continuamente.

- 2** Collega le frasi: scoprirai come gli uomini del Neolitico hanno risolto il problema della conservazione del cibo.

Il sale era usato non solo per condire i cibi, ma soprattutto per conservarli.

In questo modo, la carne si seccava e prendeva un sapore di fumo: diventava affumicata.

Tagliavano carne e pesce a strisce e le appendevano in una grotta con il fuoco acceso.

Forse qualcuno osservò che la frutta che rimaneva sugli alberi anche dopo la maturazione non marciva.

Si diffuse l'usanza di far seccare alcuni cibi per averli anche quando scarseggiavano.

Forse la scoperta di questa proprietà avvenne osservando che i pesci morti in acqua marina non deperivano facilmente.

DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

UNITÀ 2 – VERSO LA CITTÀ

Le schede di questa unità introducono l'argomento che verrà trattato in classe quarta, evidenziando la continuità storica fra Preistoria e prime civiltà. Vengono quindi affrontati alcuni concetti chiave di questo passaggio: la scoperta dei metalli (scheda 9), la progressiva specializzazione del lavoro con la nascita delle classi sociali (scheda 10), l'origine del commercio (scheda 11), la nascita della scrittura (scheda 12).

Il lavoro di gruppo può essere usato per passare dalle ipotesi individuali a una elaborazione di gruppo (esempio scheda 9). Si possono anche destrutturare le schede per creare attività di gruppo, per esempio dare a ogni allievo una parte del testo della scheda 13A (gruppi di 3) e chiedere poi, con le informazioni che ciascuno ha in suo possesso, di svolgere insieme gli esercizi proposti.

Tracce
di un percorso

Il lavoro in gruppo

Idee per la personalizzazione del percorso 4 • Dal Neolitico alla Storia

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
94	Scheda 9 La scoperta dei metalli: il rame		Per capire l'importanza della scoperta dei metalli, partire dall'individuazione degli oggetti in metallo utilizzati quotidianamente e immaginare come sarebbe la vita di tutti i giorni senza di essi.
95	Scheda 10 A ciascuno il suo lavoro	– Materiali modificabili	La scheda si presta anche come punto di avvio per creare una sceneggiatura con gioco di ruolo e simulare vita e scambi alla fine del Neolitico.
96	Scheda 11 I prodotti viaggiano		Si può utilizzare la scheda come spunto per lavorare su tematiche interculturali legate allo scambio di prodotti, tecniche, conoscenze fra popoli anche lontani.
97	Scheda 12 La nascita della scrittura		L'argomento è spunto per introdurre un argomento che verrà trattato ampiamente in classe quarta.
98-99	Scheda 13A-13B Gerico		Fare insieme delle ipotesi sugli errori prima di leggere il testo, in modo da motivare gli allievi alla lettura.

LA SCOPERTA DEI METALLI: IL RAME

1 Indica, in ogni coppia, quale oggetto è fatto di rame.



2 Perché il rame fu il primo metallo a essere usato dagli uomini?
Collega le frasi di sinistra con quelle di destra e scopriilo.

Si trova in natura allo stato puro.

Poteva essere fuso con forni abbastanza semplici da costruire.

È luccicante.

Gli uomini preistorici ne conoscevano l'esistenza da molti millenni.

Fonde a 1000 gradi: è il metallo che fonde alla temperatura più bassa.

Attrava l'attenzione e cominciò a essere usato per fare gioielli.

3 Secondo te, che vantaggi hanno i metalli rispetto alla pietra per costruire gli attrezzi?

.....

.....



4 Confrontati con i tuoi compagni e, alla luce delle vostre idee, formulate una risposta il più completa possibile.

.....

.....

A CIASCUNO IL SUO LAVORO

1 Leggi il testo, poi completa le frasi con le conseguenze della scoperta dei metalli.

	<p>Fino al Neolitico, ogni famiglia costruiva gli oggetti di cui aveva bisogno. Con la scoperta dei metalli questo non fu più possibile. La tecnica per ricavare i metalli dalle rocce richiedeva molto tempo, quindi chi si dedicava a questo lavoro non aveva tempo per altro. Era una tecnica complessa, che pochi conoscevano. Con un solo stampo si potevano fabbricare in metallo tanti oggetti uguali. In questo modo una sola persona poteva preparare zappe o lance per tutto un villaggio.</p>
	<p>Inoltre le rocce che contenevano i metalli non si trovavano dappertutto. Bisognava scavare a lungo per procurarsele. Nei luoghi dove ce n'erano, alcune persone cominciarono a occuparsi della loro estrazione.</p>
	<p>Con la scoperta dei metalli iniziò la specializzazione del lavoro: chi lavorava i metalli e chi cercava le rocce che li contenevano si dedicava solo a quel lavoro. Attraverso il baratto si procuravano poi le altre cose che servivano loro (come cibo, vestiti...).</p>

DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

- ▶ La tecnica per ricavare i metalli richiedeva molto tempo, perciò
- ▶ La fusione dei metalli era complessa:
- ▶ Chi fabbricava oggetti in metallo poteva fabbricarne in grande quantità, perciò
- ▶ Le rocce contenenti metalli non erano presenti ovunque; di conseguenza

PAROLE PER COMPRENDERE

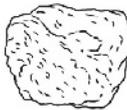
Baratto: atto di dare e di ricevere una cosa in cambio di un'altra; scambio di prodotti.

2 Rileggi il testo e scrivi sul quaderno una didascalia adatta per ogni disegno.

I PRODOTTI VIAGGIANO

In molti scavi gli archeologi hanno trovato oggetti fatti di materiali che non esistono nei luoghi in cui sono stati trovati.

- 1** Osserva la carta e completa le didascalie. Poi, per ogni oggetto, traccia il possibile percorso dal luogo di provenienza del materiale di cui è fatto a dove è stato ritrovato l'oggetto stesso. Usa colori diversi per oggetti differenti.

giadeite 

Trento

collana di 

Parma

ascia di  g.....

Livorno

punte di  o.....

conchiglie 

ossidiana 

- 2** Colora solo la frase che ti sembra spiegare più correttamente perché alcuni oggetti del Neolitico sono fatti con materiali che non esistevano dove sono stati trovati.

Nel Neolitico gli animali migratori trascinavano nei loro spostamenti diversi materiali che così potevano essere usati in luoghi diversi.

Nel Neolitico le persone si scambiavano oggetti o materiali con quelle dei villaggi vicini e, di mano in mano, questi oggetti arrivavano anche molto lontano dal luogo in cui erano partiti.

I fiumi e i laghi trasportavano molti materiali lontani dal luogo in cui si trovavano.

LA NASCITA DELLA SCRITTURA

L'invenzione della scrittura viene considerata così importante che gli storici hanno deciso che da quel momento dovesse iniziare una nuova epoca: la **Storia**.

1 Rifletti e formula le tue ipotesi.

► Perché secondo te fu così importante l'invenzione della scrittura?

.....

► Quali bisogni potrebbero aver portato all'invenzione della scrittura?

.....

2 Osserva le vignette per verificare le tue ipotesi.



3 Ecco alcuni motivi per cui è nata la scrittura. Scrivi accanto a ogni bisogno la lettera corrispondente alle vignette dell'esercizio 2.

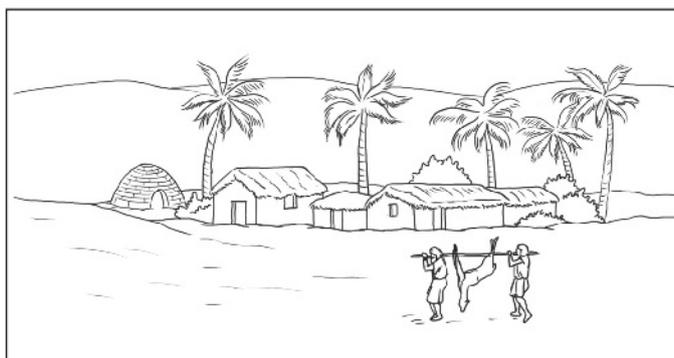
- Comunicare a distanza:
- Trasmettere informazioni e conoscenze nel tempo:
- Ricordare fatti ed eventi importanti: ► Registrare merci:

DAL NEOLITICO ALLA STORIA

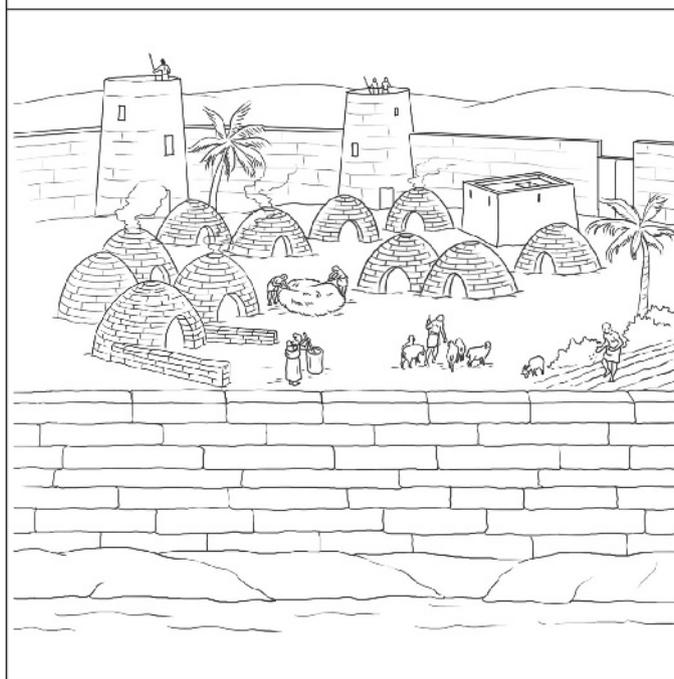
GERICO • A

Nel Neolitico la popolazione viveva in piccoli villaggi. In alcune zone, però, questi villaggi cominciarono a ingrandirsi e a organizzarsi. Un esempio fra i più antichi è Gerico.

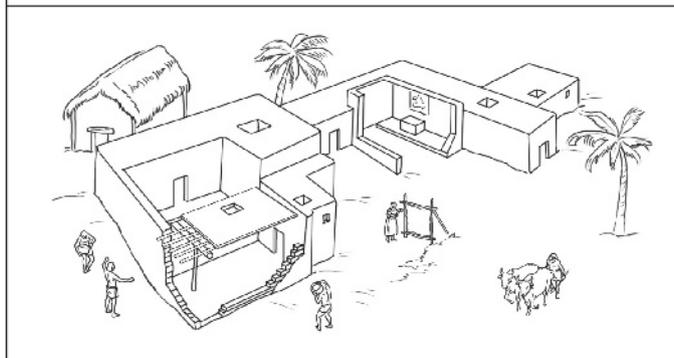
- 1** Leggi il testo e osserva i disegni. In ogni disegno c'è un'abitazione sbagliata: cancellala con una X.



Nel **Paleolitico**, nella zona dove sorse Gerico, crescevano piante da frutto e cereali e c'era acqua da bere. Era quindi facile per gli uomini procurarsi il cibo con la caccia e la raccolta. Qui si formò un primo villaggio con case in paglia.



All'inizio del Neolitico, in questa zona gli uomini cominciarono a coltivare la terra perché era fertile. Inoltre si poteva estrarre il sale, una sostanza molto preziosa ai tempi, dal vicino Mar Morto. Gli abitanti della zona cominciarono a fare scambi commerciali con popolazioni anche lontane. Le prime abitazioni erano tutte circolari, in mattoni. Per difendere le abitazioni costruirono una grande torre e delle mura in pietra circondate da un fossato.

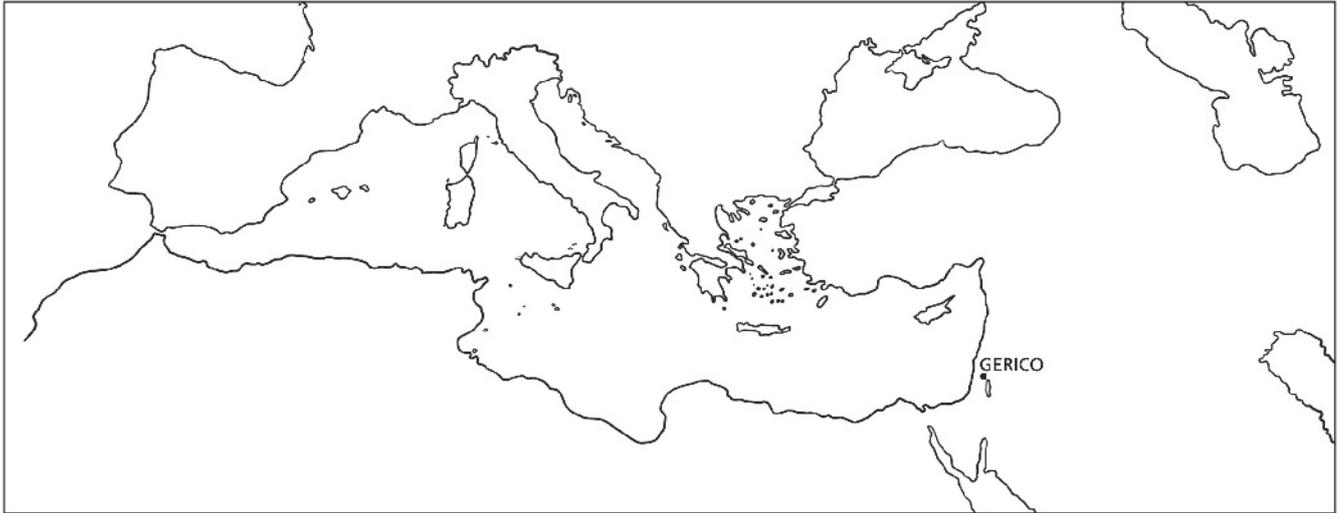


Fra 9 500 e 8 000 anni fa, nella città di Gerico, al posto delle case circolari vennero costruite case a pianta quadrata, più facili da ampliare con nuove stanze. Gli archeologi hanno trovato tracce di luoghi usati per riti sacri.

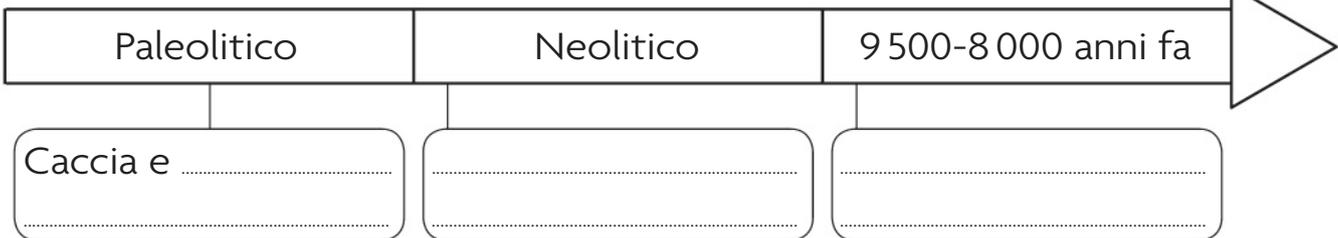
DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

GERICO • B

2 Dove si trova la città di Gerico? Cerchiala. Dove si trova l'Italia? Colorala.



3 Colora con colori diversi i tre periodi della storia di Gerico, poi scrivi sui puntini la caratteristica principale di quel periodo.



DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

4 Spiega il perché dei cambiamenti di Gerico: completa le frasi.

- ▶ Nel Paleolitico la zona di Gerico era adatta alla vita degli uomini perché
- ▶ All'inizio del Neolitico si sviluppò l'agricoltura perché
- ▶ Gli uomini cominciarono a svolgere attività commerciali perché
- ▶ Gli abitanti di Gerico costruirono una torre e delle mura perché
- ▶ A un certo punto cominciarono a costruire case a forma quadrata perché

DAL NEOLITICO
ALLA STORIA

PER CONCLUDERE

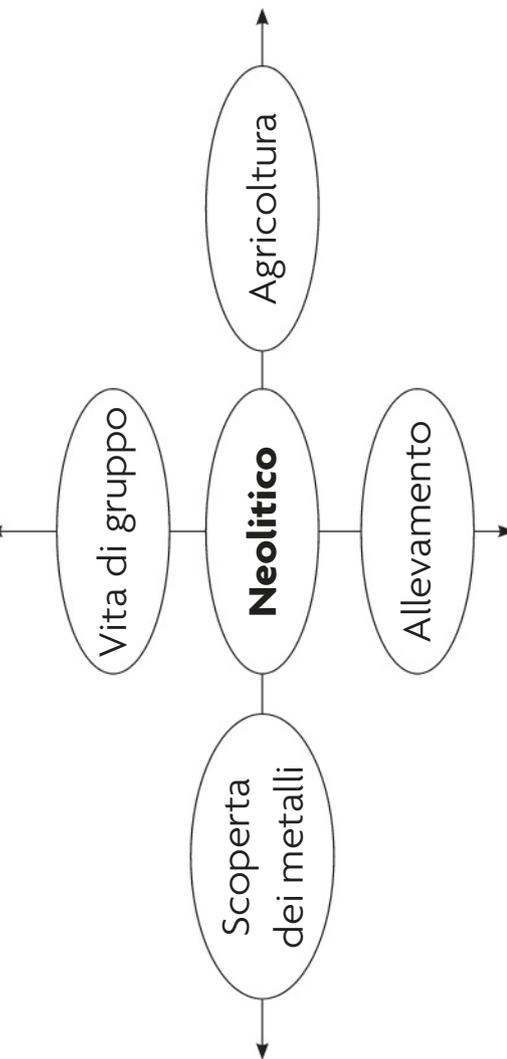
1 Completa la mappa: per ciascuna attività descrivi i vantaggi ottenuti dall'uomo del Neolitico, come e perché è cambiata in meglio la sua vita.

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A CIASCUNO IL SUO RUOLO

La tua classe è una comunità formata da alunni e ciascuno ha le proprie capacità.

1 Prova a pensare ai tuoi compagni e compagne e completa.

A chi ti rivolgi se...	Nome
hai bisogno di un aiuto per disegnare un dinosauro
hai bisogno di un consiglio sul libro da leggere
non riesci a sollevare lo zaino perché è troppo pesante
vuoi imparare a fare le capriole

Avete **caratteristiche differenti**, ma avete gli **stessi diritti**. Questo è stabilito nella **Costituzione**, che è la legge fondamentale dello Stato italiano.

All'articolo 3 si legge: *Tutti i cittadini hanno **pari dignità sociale** e sono **eguali** davanti alla legge.*

L'articolo 4 dice: *La Repubblica riconosce a tutti i cittadini il **diritto al lavoro**. Ogni cittadino ha il **dovere di svolgere**, secondo le proprie possibilità e la propria scelta, una attività o una funzione che concorra al progresso della società.*

La Costituzione italiana stabilisce i diritti e i doveri dei cittadini e indica i compiti dello Stato.

CITTADINANZA
E COSTITUZIONE



2 Rifletti e rispondi sul quaderno: esprimi le tue opinioni.

- ▶ Pensa ai tuoi compagni: è più importante chi disegna bene il dinosauro o chi sa fare le capriole?
- ▶ Pensa alla tua città: è più importante il panettiere o il benzinaio? Si potrebbe fare a meno di uno dei due? Prova a discuterne in classe.
- ▶ Che cosa vuol dire quindi che tutti i cittadini hanno *pari dignità sociale*?
- ▶ Che cosa vuol dire che tutti contribuiamo con il nostro lavoro allo sviluppo della società? Ci sono lavori più importanti di altri?

STORIA • PERCORSO 4 Dal Neolitico alla Storia • **UNITÀ 2**

OdA Acquisire la consapevolezza che i diversi ruoli dei membri di un gruppo hanno pari dignità e, conseguentemente, cogliere il senso dell'eguaglianza di tutti i cittadini. **CC** Competenze sociali e civiche (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale, in particolare alla vita in società sempre più diversificate).

DAL NEOLITICO ALLA STORIA • 1

1 Leggi le frasi e indica con una X se sono vere (V) o false (F).

- L'agricoltura rese migliori le condizioni di vita degli uomini. V F
- Nel Neolitico gli uomini si spostavano sempre da un luogo all'altro alla ricerca di cibo. V F
- Nel Neolitico gli esseri umani erano nomadi perché seguivano le migrazioni degli animali. V F
- Gli uomini del Neolitico erano sedentari, cioè vivevano per lunghi periodi di tempo in uno stesso luogo. V F
- Il primo metallo a essere utilizzato fu il bronzo. V F
- Improvvisamente nel Neolitico gli uomini smisero di cacciare. V F
- Nel Neolitico gli uomini usavano metalli per costruire oggetti utili. V F
- Nel Neolitico nacquero i primi villaggi. V F

2 Quali nuovi lavori nacquero nel Neolitico rispetto al Paleolitico? Colorali.

allevatore	nomade	artigiano	marinaio
cacciatore	fabbro	mercante	agricoltore

3 Scrivi chi svolgeva i seguenti lavori. Attenzione: alcuni potevano essere svolti da due tipi di persone specializzate.

Produzione di oggetti 
Produzione di cibo 
Scambio delle merci 

DAL NEOLITICO ALLA STORIA • 2

1 Completa il seguente testo con le parole mancanti.

Con la scoperta dell', la vita degli uomini del Neolitico cambiò. Da cacciatori diventarono e si organizzarono in : ebbero la necessità di trasformare l'ambiente in cui vivevano. Inoltre gli uomini del iniziarono ad capre, pecore e altri animali.

2 Collega i nuovi bisogni sorti nel Neolitico (in alto) con le soluzioni che sono state trovate (in basso).

Strumenti per coltivare e contenere cibi

Terreni da coltivare

Dedicarsi a una sola attività

Abitare per lunghi periodi in uno stesso luogo

Scambio di prodotti (baratto)

Taglio degli alberi dei boschi

Costruzione di strumenti e contenitori in pietra, argilla e metalli

Costruzione di abitazioni

3 Usa gli spunti presenti nell'esercizio 2 e le tue conoscenze: scrivi un testo dal titolo *I grandi cambiamenti nel Neolitico*.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PERCORSO 1

RAPPRESENTARE LO SPAZIO

Attività di avvio

I **punti di riferimento** e la **riduzione in scala** sono due concetti affrontati in classe prima, di cui è necessario verificare il possesso da parte dei bambini per poter allargare il discorso alla rappresentazione cartografica. Le schede sui prerequisiti possono essere utilizzate in momenti diversi: la scheda 1 per introdurre l'*Unità 1 – L'orientamento*; la scheda 2 per avviare il discorso dell'*Unità 2 – Le carte geografiche*.

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
105	Scheda 1 – Prerequisiti I punti di riferimento	– Didattica personalizzata	Per facilitare l'individuazione del percorso si possono cercare insieme i punti di riferimento presenti nella mappa. È utile utilizzare il materiale online per lavorare a coppie sui punti di riferimento.
106	Scheda 2 – Prerequisiti Rimpicciolire e ingrandire		L'esercizio 1 può essere ripreso successivamente per indicare la scala di ingrandimento utilizzata.

Cittadinanza e Costituzione

La lettura di mappe e segnali può accompagnarsi a un'uscita sul territorio per individuare e leggere segnali.

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
120	Scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione In bicicletta		Se possibile osservare un tratto di pista ciclabile e individuare i segnali presenti.

Verifica degli apprendimenti

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
119	Scheda 13 Per concludere		La scheda fornisce agli allievi una mappa già impostata da completare e utilizzare per ripetere in maniera guidata i concetti appresi. La mappa può essere utilizzata da tutti come traccia di studio e dagli allievi in difficoltà durante la verbalizzazione di quanto appreso.
121-122	Verifiche	– Materiali modificabili	Per verificare gli apprendimenti si possono utilizzare in maniera indipendente le due verifiche e usare il livello 2 solo per gli allievi più competenti.
195	Prova di competenza 1	– Materiali modificabili – Archivio disegni	La scheda relativa alle competenze richiede un utilizzo originale delle conoscenze acquisite nel percorso. Un'estensione dell'attività può consistere nell'utilizzare il testo di una previsione del tempo e una carta muta dell'Italia e far collocare i simboli dei fenomeni atmosferici sulla stessa.

I PUNTI DI RIFERIMENTO

1 Aiuta Carlotta a spiegare a Daniel dove si trova il nuovo cinema.



- Indica con una X l'incrocio in cui si trovano i due bambini.
- Cerchia il cinema.
- Traccia un percorso dalla posizione dei bambini fino al cinema.
- Elenca i punti di riferimento che incontrano sul percorso.

.....

.....

- Descrivi il percorso.

.....

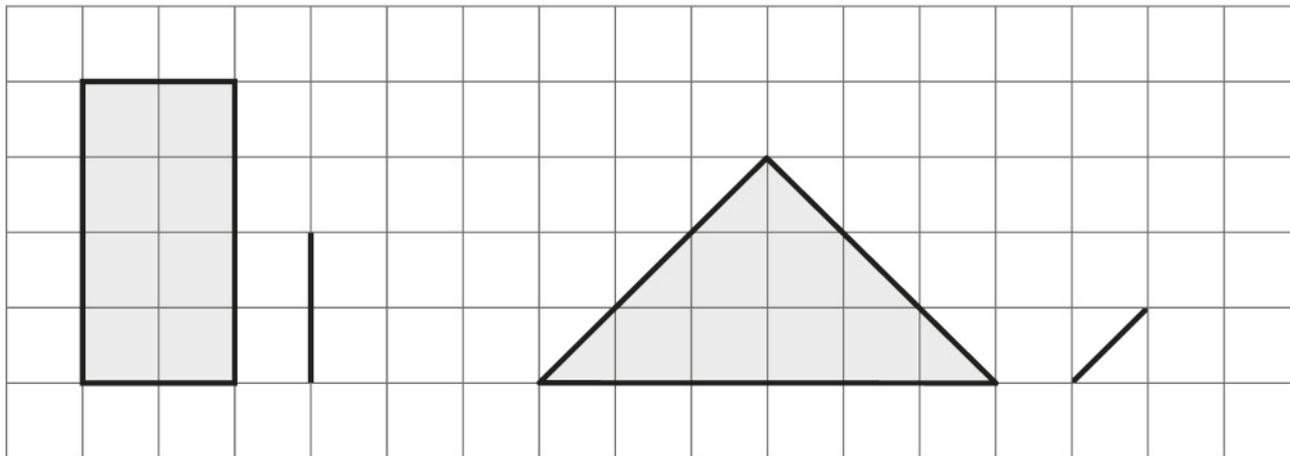
.....

.....

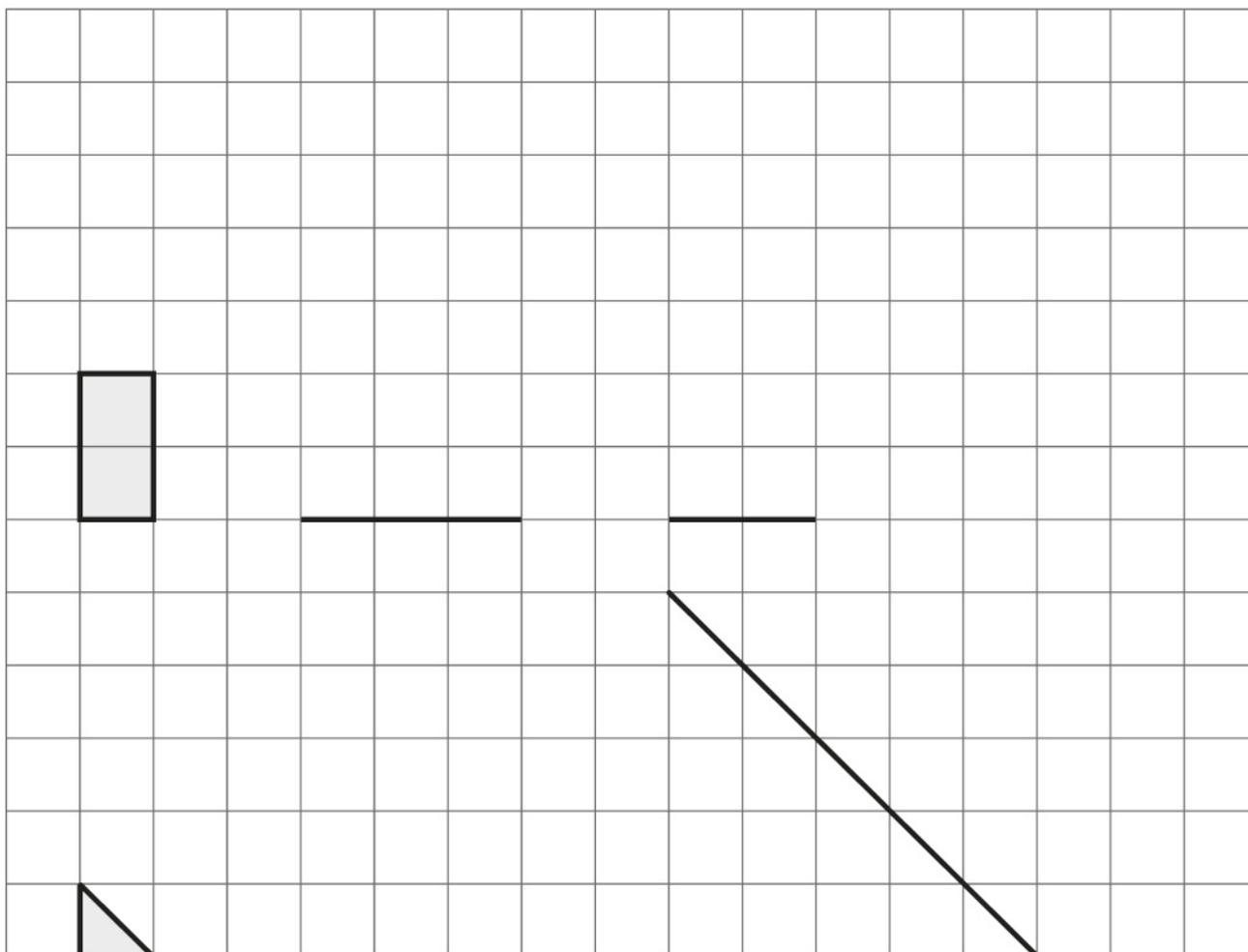
.....

RIMPICCIOLIRE E INGRANDIRE

1 Rimpicciolisci le figure. Un lato è già stato disegnato: continua tu.



2 Ingrandisci le figure in due modi diversi. Un lato è già stato disegnato: continua tu.



UNITÀ 1 – L'ORIENTAMENTO

L'unità parte dal concetto di geografia per affrontare la conoscenza dei **punti cardinali** e i vari **modi di orientarsi**, cioè di individuare la loro direzione. È fondamentale, per tradurre in competenze i concetti dell'unità, realizzare molte esperienze concrete di individuazione dei punti cardinali nella realtà prima di svolgere il lavoro sulle schede: individuare i punti cardinali nel cortile della scuola utilizzando il sole (scheda 4) o usare la bussola (scheda 7).

Il percorso è anche occasione di arricchimento lessicale, dal momento che consente di acquisire nuovi termini (scheda 4). La conoscenza della loro etimologia permette una più facile memorizzazione degli stessi e dei concetti collegati (es. levante = dove *si leva* il sole; orientarsi = rivolgersi a oriente...).

Il lavoro sulla scheda 3 può essere svolto in gruppo, anche con un numero maggiore di testimonianze di geografi (vedi espansione online), alternando lavoro individuale con lavoro di gruppo: lavoro individuale di ipotesi su che cos'è la geografia, confronto in gruppo per trovare un elenco comune, lavoro individuale su uno dei testi, confronto in gruppo per rispondere alle domande. Tutto il lavoro pratico sui punti cardinali, con uso di bussola e con osservazioni dirette, può essere fatto a coppie o a piccoli gruppi. Si può anche utilizzare la rosa dei venti (scheda 6) per giocare a coppie (uno indica un punto cardinale, l'altro deve ricordare il nome del vento relativo).

Tutte le esercitazioni condotte sull'individuazione dei punti cardinali partendo da punti di vista diversi richiedono una notevole capacità di decentrarsi. È fondamentale che gli allievi verbalizzino i ragionamenti che fanno, utilizzando i concetti di destra-sinistra/davanti-dietro e sviluppando la capacità di tener conto di due fattori per volta (se il sole è a destra della casa ed è mattina, a sinistra c'è...).

Idee per la personalizzazione del percorso 1 • Rappresentare lo spazio

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
108	Scheda 3 Indagare il mondo	– Didattica personalizzata – Approfondimento	A conclusione della scheda si può anche proporre l'esercizio 2 come simulazione di un'intervista a un geografo. Online è disponibile il materiale per svolgere la stessa attività in modo cooperativo.
109	Scheda 4 Orientarsi con il sole	– Archivio disegni	L'attività va accompagnata a esperienze concrete, da effettuare possibilmente in ore diverse del giorno.
110	Scheda 5 Orientarsi con gli elementi della natura		Per facilitare la scheda si può proporre collettivamente il completamento dei dialoghi e successivamente la ricerca individuale della spiegazione nel testo.
111	Scheda 6 La Rosa dei Venti	– Didattica personalizzata	Si può chiedere il completamento della tabella senza fornire i nomi da inserire. Prima di scrivere i nomi dei venti, si può giocare a coppie: un allievo con la tabella dei venti dà all'altro le indicazioni su dove collocare il nome sulla rosa dei venti (es. "Il Maestrale è a nord-ovest").
112	Scheda 7 Orientarsi in aula		Prima di utilizzare la bussola, si può chiedere agli allievi di fare delle ipotesi su dove siano in vari punti cardinali rispetto all'aula.

Tracce di un percorso

Il lavoro in gruppo

La riflessione metacognitiva

INDAGARE IL MONDO

1 Rifletti e scrivi quattro attività che, secondo te, fa un geografo.

.....

.....

2 Leggi queste testimonianze di veri geografi e individua le seguenti informazioni.

- ▶ Che cosa faceva il geografo nel passato? Sottolinea in blu.
- ▶ Chi è il geografo oggi e che cosa fa? Sottolinea in verde.
- ▶ Che cosa studia la geografia oggi? Sottolinea in rosso.

LA PAROLA AI GEOGRAFI!

Un tempo, il geografo contribuiva alla scoperta del mondo, era allo stesso tempo biologo, botanico, naturalista ed esploratore. Oggi, opera nel campo dell'urbanismo, della pianificazione del traffico e del territorio e in altri ancora. *Gabrio Baldi - geografo*

Il geografo è colui che osserva il territorio, lo descrive, ricerca le cause e gli effetti di particolari fenomeni che in esso si verificano, i loro cambiamenti nel tempo e, infine, ne prevede le possibili conseguenze.
Cristina Marchioro - geografa

Ora che il mondo è stato rappresentato largamente nelle carte e fotografato in abbondanza, compito del geografo non è più quello di scoprire terre nuove, quanto piuttosto di comprendere come la società umana possa risolvere i molti problemi dello spazio causati dal popolamento della Terra e dal suo sviluppo. La geografia oggi studia problemi come la sovrappopolazione, il sottosviluppo, l'estensione dei centri urbani ecc. *Robert Graves, geografo*

da *Geografia creativa, La guida alla Geografia* di Urbano Creativo



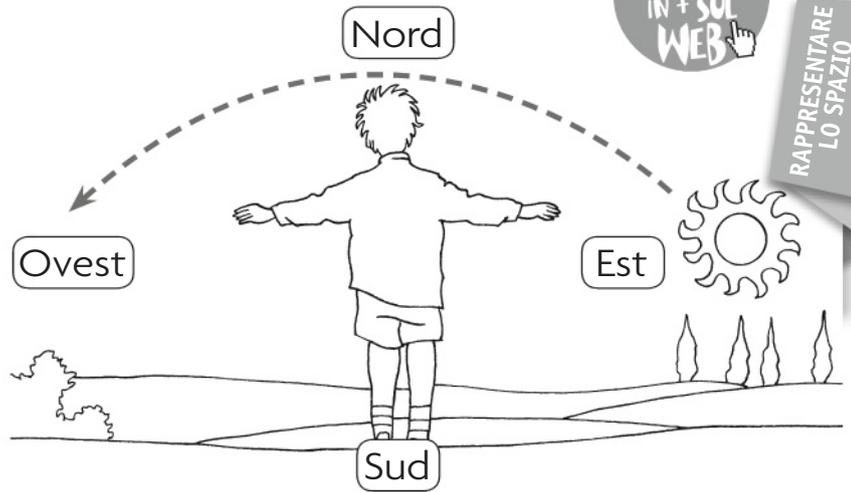
3 Rileggete le vostre ipotesi, confrontatele con le informazioni che avete sottolineato e scrivete un elenco condiviso sulle attività che fa un geografo.

ORIENTARSI CON IL SOLE

1 Osserva il disegno e completa il testo.

Per trovare i punti cardinali, possiamo prima di tutto cercare l'....., chiamato anche **Levante**.

Ora sappiamo che alla nostra sinistra c'è l'....., chiamato anche **Ponente**. In questa posizione avremo davanti a noi il e dietro di noi il



PAROLE PER COMPRENDERE

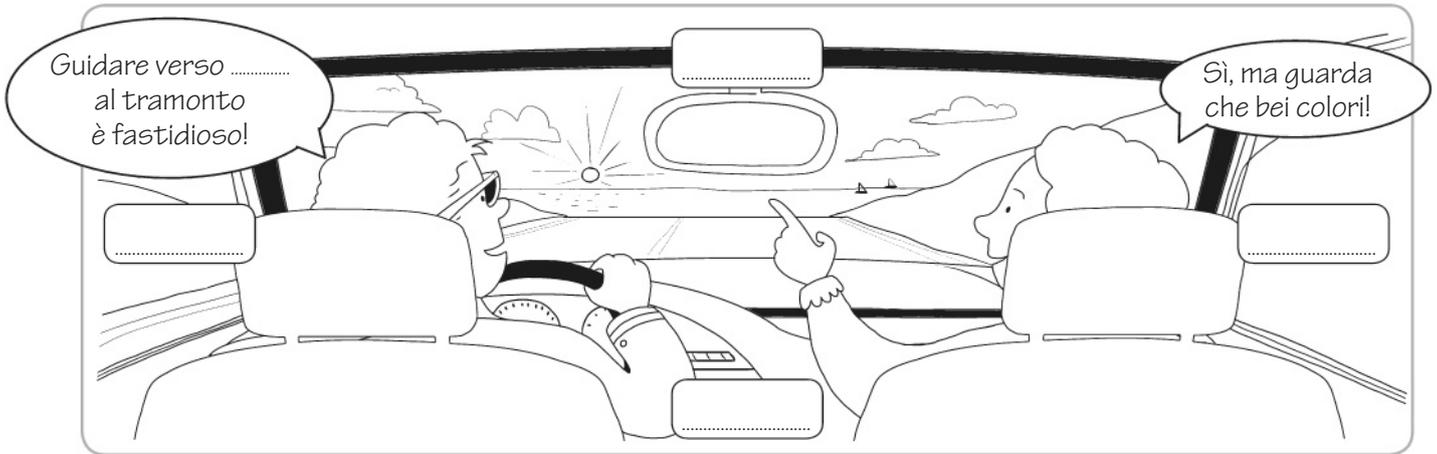
Levante è il punto dove il sole sorge al mattino (si leva).
Ponente è il punto dove il sole tramonta (si pone, si posa).

2 Osserva le illustrazioni e completa.

AL MATTINO	AL TRAMONTO
- Dove sarà il sole? Disegnalo. - Completa con i nomi dei punti cardinali mancanti.	- Immagina la stessa situazione al tramonto: disegna il sole e le ombre. - Scrivi i nomi dei punti cardinali.

ORIENTARSI CON GLI ELEMENTI DELLA NATURA

1 Leggi il testo, poi completa i fumetti e i cartellini con i nomi dei punti cardinali corretti.



LA ROSA DEI VENTI

IMPARARE A IMPARARE

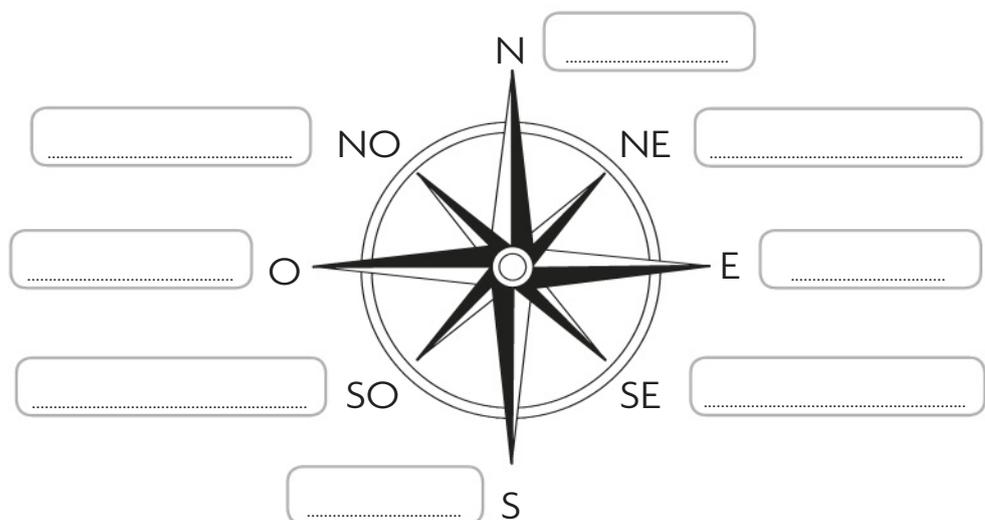
1 Leggi il testo, sottolinea i nomi dei venti indicati e poi completa la tabella.

I popoli antichi che vivevano intorno al Mar Mediterraneo avevano dato dei nomi ai venti che soffiavano sempre dalla stessa direzione. Per esempio, chiamavano Tramontana il vento freddo che arrivava da Nord, oppure Scirocco il vento caldo che arrivava da Sud-Est. Erano soprattutto i marinai a osservare questi venti e a usarli per orientarsi.

Alcuni venti, come il Ponente o il Levante, avevano gli stessi nomi dei punti cardinali. Gli studiosi antichi rappresentavano la direzione dei venti rispetto ai punti cardinali su una specie di stella, chiamata **Rosa dei Venti**.

PUNTO CARDINALE	SIGLA DEL PUNTO CARDINALE	VENTO
nord	N
nord-est	NE	Grecale
est	E
sud-est	SE
sud	S	Austro
sud-ovest	SO	Libeccio
ovest	O
nord-ovest	NO	Maestrale

2 Osserva la tabella, poi scrivi vicino a ogni punta della Rosa dei Venti il nome del vento corrispondente.



ORIENTARSI IN AULA



1 Preparate quattro cartelli con i nomi dei punti cardinali e incollateli sulle pareti corrispondenti della vostra aula. Per individuare i punti cardinali, potete usare anche la **bussola**.

PAROLE PER COMPRENDERE

La **bussola** è uno strumento che serve per individuare i punti cardinali: è dotata di un ago calamitato, che indica sempre il nord.



2 Osserva la tua aula e scrivi che cosa si trova sulla parete:

- ▷ nord:
- ▷ sud:
- ▷ est:
- ▷ ovest:

3 Disegna in pianta le pareti della tua aula e alcuni elementi: la lavagna, la cattedra e il tuo banco. Segna i quattro punti cardinali, poi colora di rosso la parete su cui si trovano le finestre e di verde la parete su cui si trova la porta.

Ricorda: per convenzione, sulle mappe e sulle carte il **nord** si mette **sempre in alto**.

UNITÀ 2

LE CARTE GEOGRAFICHE

Anche per questa parte del percorso è fondamentale l'**esperienza pratica**: si può ripartire dalla scheda 2 dei prerequisiti per misurare con un righello le dimensioni e capire di quanto i disegni sono stati rimpiccioliti o ingranditi.

Le schede 8 e 9 introducono il **concetto di scala**. In particolare le proposte della scheda 9 possono essere prima svolte praticamente, misurando il materiale scolastico e disegnandolo in scala 1:1 su fogli grandi a quadretti, per fare poi il disegno in scala.

Si può poi passare al lavoro sulle **carte geografiche** (schede 10-11), partendo da carte della propria regione da analizzare in classe e all'interno delle quali individuare legenda e scala, leggere dati relativi a luoghi noti (n. di abitanti di una città, montagne, colline, pianure esistenti, altitudini di alcuni rilievi...).

A coppie si possono anche proporre esercizi di lettura delle carte (uno dice un luogo e l'altro deve individuarlo).

Tutto il lavoro sull'orientamento richiede la capacità di decentrarsi e di operare una serie di ragionamenti del tipo *se-allora*. L'esercizio 1 della scheda 10 comporta una riflessione su informazioni contrastanti (alcuni toponimi - Col Visentin, Monti Berici - e la loro altezza) per definire di che tipo di rilievo si tratta.

Idee per la personalizzazione del percorso 1 • Rappresentare lo spazio

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
114	Scheda 8 Riduzione in scala	– Strumenti compensativi BES	Per gli allievi in difficoltà può essere opportuno, anziché far disegnare in scala, proporre più immagini e chiedere quale corrisponde alla scala indicata (vedi scheda online).
115	Scheda 9 Misure reali		Con gli allievi più competenti è possibile chiedere di disegnare gli stessi oggetti in scala diversa. In questo caso è opportuno partire dagli oggetti reali.
116	Scheda 10 Leggere una carta fisica	– Video – Archivio disegni	Per una corretta esecuzione dell'esercizio 1, è opportuno richiamare agli allievi la convenzione secondo cui i rilievi si considerano colline fino a un'altitudine di 600 m. Insieme in classe fate individuare le tre fasce di altitudine: scegliete un'area tra quelle disegnate sulla carta partendo dai rilievi più alti, e fatela colorare. Procedete passo passo fino a riempire la carta.
117	Scheda 11 Leggere una carta politica	– Archivio disegni	Per questa, come per la precedente scheda 10, sarebbe utile fare prima un lavoro analogo sulla carta della propria regione.
118	Scheda 12 Leggere le carte tematiche	– Archivio disegni	Proporre agli allievi la lettura di varie carte tematiche dell'Italia e della propria regione.

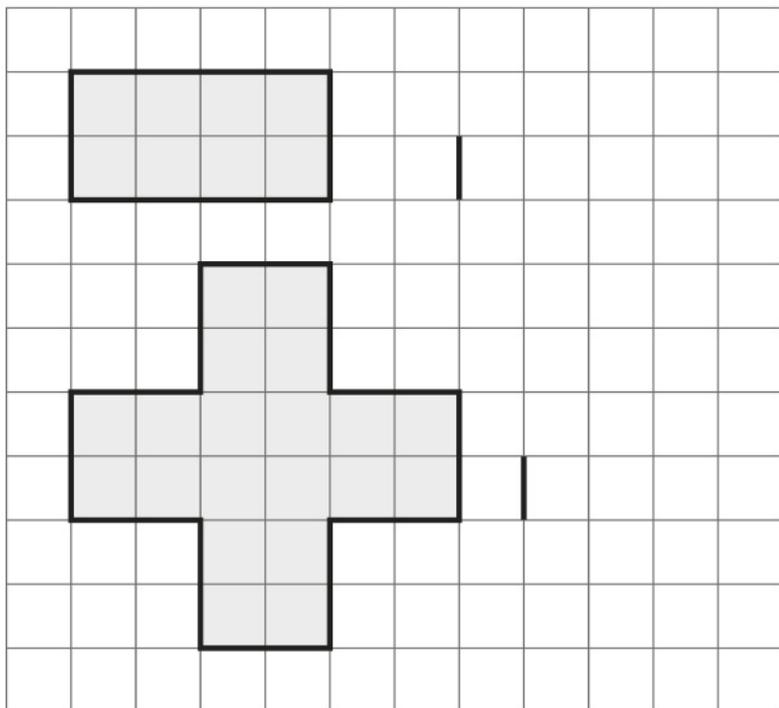
Tracce di un percorso

Il lavoro in gruppo

La riflessione metacognitiva

RIDUZIONE IN SCALA

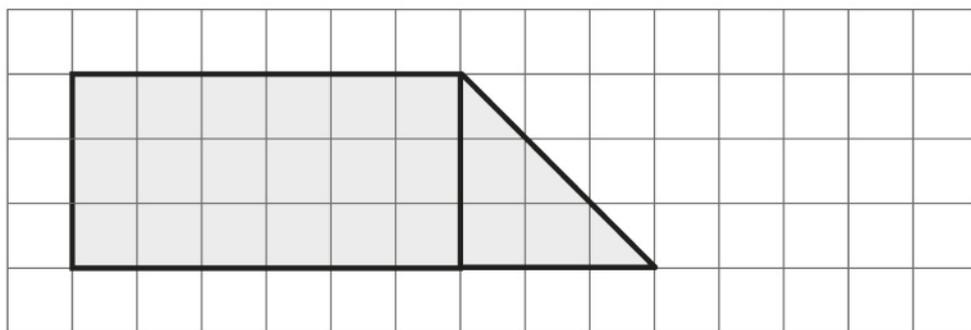
- 1** Rimpicciolisci il disegno: ogni linea deve essere **la metà** di quella del disegno di partenza. L'esercizio è avviato.



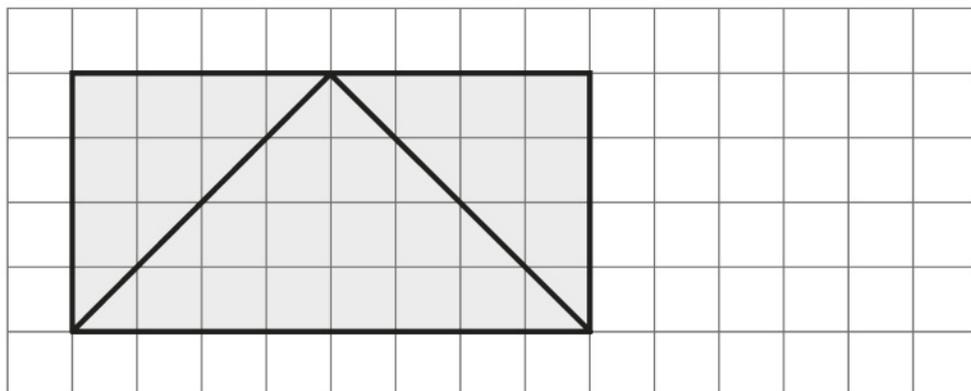
Hai disegnato in **scala 1:2**. Questo vuol dire che ogni quadretto che hai disegnato corrisponde a 2 quadretti del disegno di partenza.

- 2** Rimpicciolisci le figure in base alla scala indicata.

Riduci in **scala 1:3**: ogni quadretto che disegni corrisponde a quadretti.

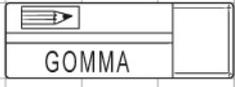
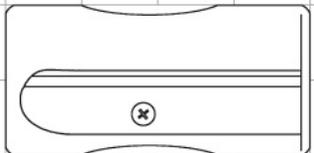
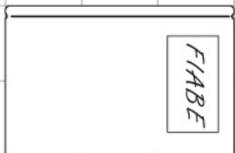


Riduci in **scala 1:4**: ogni quadretto che disegni corrisponde a quadretti.



MISURE REALI

1 Questi oggetti sono stati ridotti in base alla scala indicata. Conta quanti quadretti misurano i lati e calcola le misure reali. Poi disegna gli oggetti a misura reale su fogli con quadretti di 1 centimetro.

OGGETTI	SCALA	CALCOLO DELLE MISURE REALI
	1:3	- base: $2 \text{ cm} \times 3 = 6 \text{ cm}$ - altezza: $4 \text{ cm} \times 3 = \dots\dots\dots \text{ cm}$
	1:4	- base: $2 \text{ cm} \times 4 = \dots\dots\dots \text{ cm}$ - altezza: $\dots\dots\dots \text{ cm} \times 4 = \dots\dots\dots \text{ cm}$
	1:2	- base: $\dots\dots\dots \text{ cm} \times 2 = \dots\dots\dots \text{ cm}$ - altezza: $\dots\dots\dots \text{ cm} \times \dots\dots\dots = \dots\dots\dots \text{ cm}$
	1:1	- base: $\dots\dots\dots \text{ cm} \times \dots\dots\dots = \dots\dots\dots \text{ cm}$ - altezza: $\dots\dots\dots \text{ cm} \times \dots\dots\dots = \dots\dots\dots \text{ cm}$
	1:10	- base: $\dots\dots\dots \text{ cm} \times \dots\dots\dots = \dots\dots\dots \text{ cm}$ - altezza: $\dots\dots\dots \text{ cm} \times \dots\dots\dots = \dots\dots\dots \text{ cm}$

IMPARARE A IMPARARE

2 Quale fra questi oggetti è stato disegnato con le stesse misure reali? Da che cosa lo puoi capire?

.....

.....

.....

LEGGERE UNA CARTA FISICA

LEGGERE LE CARTE

1 Colora la carta del Veneto: segui la legenda.
Attenzione: di che colore farai i Monti Berici? E invece il Col Visentin? Perché?

.....

LEGENDA:

verde = pianura
(tra 0 e 200 metri)

giallo = collina
(sopra i 200 metri)

marrone = montagna
(sopra i 600 metri)



PAROLE PER COMPRENDERE

La **carta fisica** rappresenta gli elementi naturali di un territorio (montagne, fiumi, laghi...).

2 Osserva con attenzione la carta della Sardegna e completa la tabella con almeno un nome adatto.

montagna o collina
pianura
fiume
lago
mare
isola (I.)



LEGGERE UNA CARTA POLITICA

LEGENDA

TOSCANA nome della regione

- capitale di Stato
- confine di Stato
- capitale di regione
- capoluogo di regione
- città



PAROLE PER COMPRENDERE

La **carta politica** rappresenta i confini politici, i centri abitati...

LEGGERE LE CARTE

1 Osserva attentamente la carta e la legenda, poi indica se le frasi sono vere (V) o false (F).

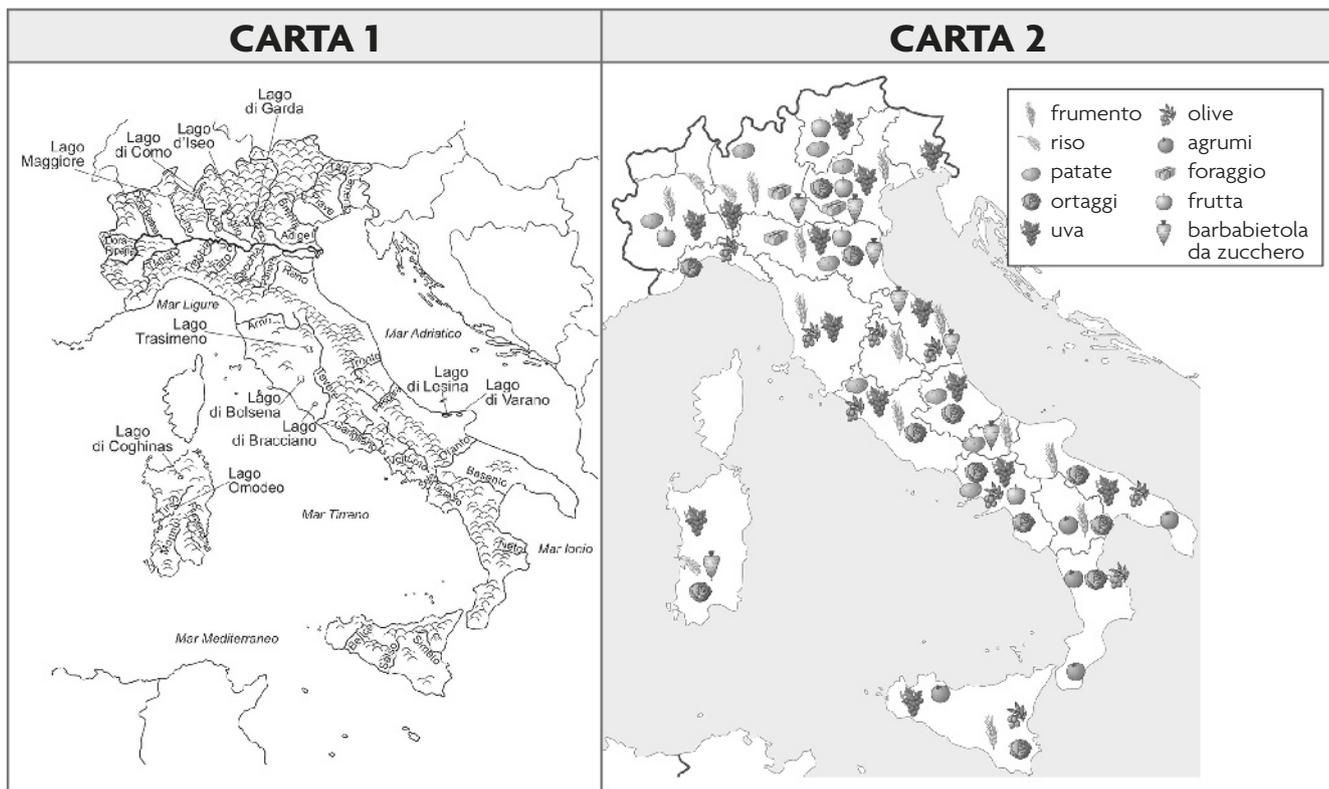
- ▶ La città più importante del Lazio è Frosinone.
- ▶ Latina è capoluogo di regione.
- ▶ Isernia si trova nella regione Lazio.
- ▶ Il Lazio confina a nord con l'Umbria.
- ▶ Terni non si trova nella regione Lazio.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

2 Osserva la carta e completa con i nomi adatti.

- ▶ La capitale dello Stato italiano è
- ▶ La città più a sud del Lazio è
- ▶ Roma è attraversata dal fiume
- ▶ Il Lazio confina con regioni.
- ▶ La città di si trova a sud del Lago di Bolsena.
- ▶ Il capoluogo della regione Abruzzo è

LEGGERE LE CARTE TEMATICHE



LEGGERE LE CARTE

1 Indica da quale carta ricavi le seguenti informazioni.

- ▶ Gli agrumi vengono coltivati principalmente al Sud. 1 2
- ▶ Non ci sono grandi laghi nel Sud Italia. 1 2
- ▶ Il Po e il Reno si gettano nel Mar Adriatico. 1 2
- ▶ Le olive sono una coltivazione tipica del Sud Italia. 1 2

2 Quale carta useresti per sapere:

- ▶ dove scorre il fiume Tevere. 1 2
- ▶ se in Calabria si coltiva l'uva. 1 2

3 Osserva attentamente la cartina, poi indica se le frasi sono vere (V) o false (F).

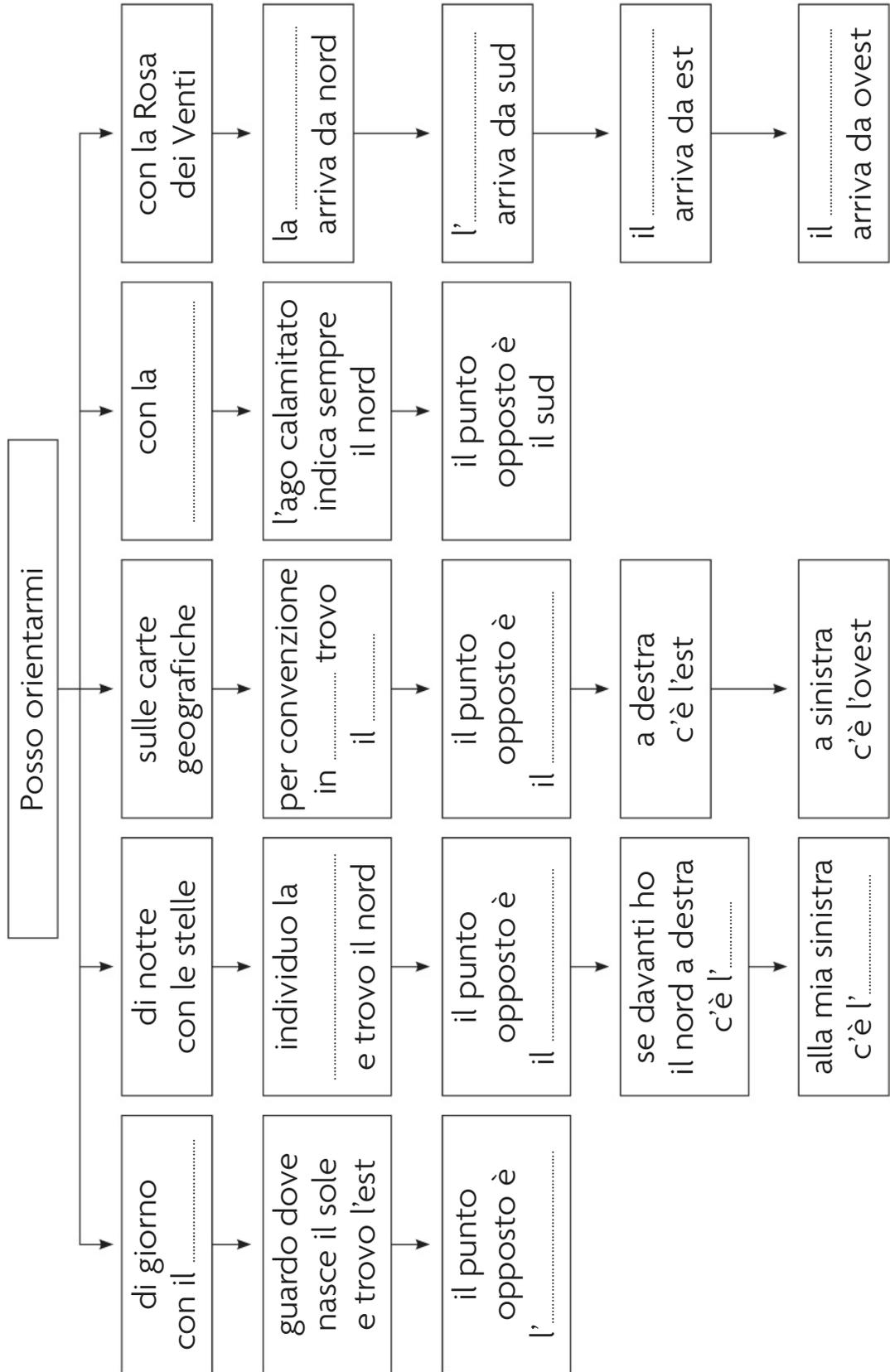
- ▶ Ogni carta mette in evidenza un aspetto particolare dell'Italia. V F
- ▶ Ogni carta mette in evidenza tutti gli aspetti dell'Italia. V F
- ▶ Nessuna delle due carte è giusta. V F

PER CONCLUDERE

IMPARARE A IMPARARE

1 Completa la mappa con le seguenti parole.

- est • Ponente • sud • bussola • sole • ovest • stella polare • Austro
- alto • sud • Tramontana • ovest • Levante • nord



IN BICICLETTA

Per andare in bicicletta è importante conoscere e rispettare i **segnali stradali rivolti ai ciclisti**.

1 Indica con una X i tre segnali stradali che regolano la circolazione dei ciclisti.

<p>A</p>  <p><input type="checkbox"/></p>	<p>B</p>  <p><input type="checkbox"/></p>	<p>C</p>  <p><input type="checkbox"/></p>	<p>D</p>  <p><input type="checkbox"/></p>
<p>E</p>  <p><input type="checkbox"/></p>	<p>F</p>  <p><input type="checkbox"/></p>	<p>G</p>  <p><input type="checkbox"/></p>	<p>H</p>  <p><input type="checkbox"/></p>

2 Associa la spiegazione al giusto segnale stradale: scrivi la lettera corrispondente tra quelli dell'esercizio 1.

- ▶ : indica la fine di una pista ciclabile.
- ▶ : indica l'inizio, o il proseguimento, di una pista, una corsia, un percorso, un itinerario, riservato alle biciclette.
- ▶ : indica l'inizio o il proseguimento di una pista o corsia riservata alle biciclette, vicina e parallela a un marciapiede o a un percorso riservato ai pedoni.
- ▶ : fare attenzione all'attraversamento dei pedoni sulle strisce.

3 Osserva e spiega perché entrambi i bambini **NON** seguono le corrette regole della strada.

Lucia sbaglia perché

Marco sbaglia perché



RAPPRESENTARE LO SPAZIO • 1

1 Indica sulla cartina:

- ▶ il nord
- ▶ il sud
- ▶ l'est
- ▶ l'ovest



2 Consulta la carta dell'esercizio 1 e completa il testo con le seguenti parole:

- nord • sud •
est • ovest

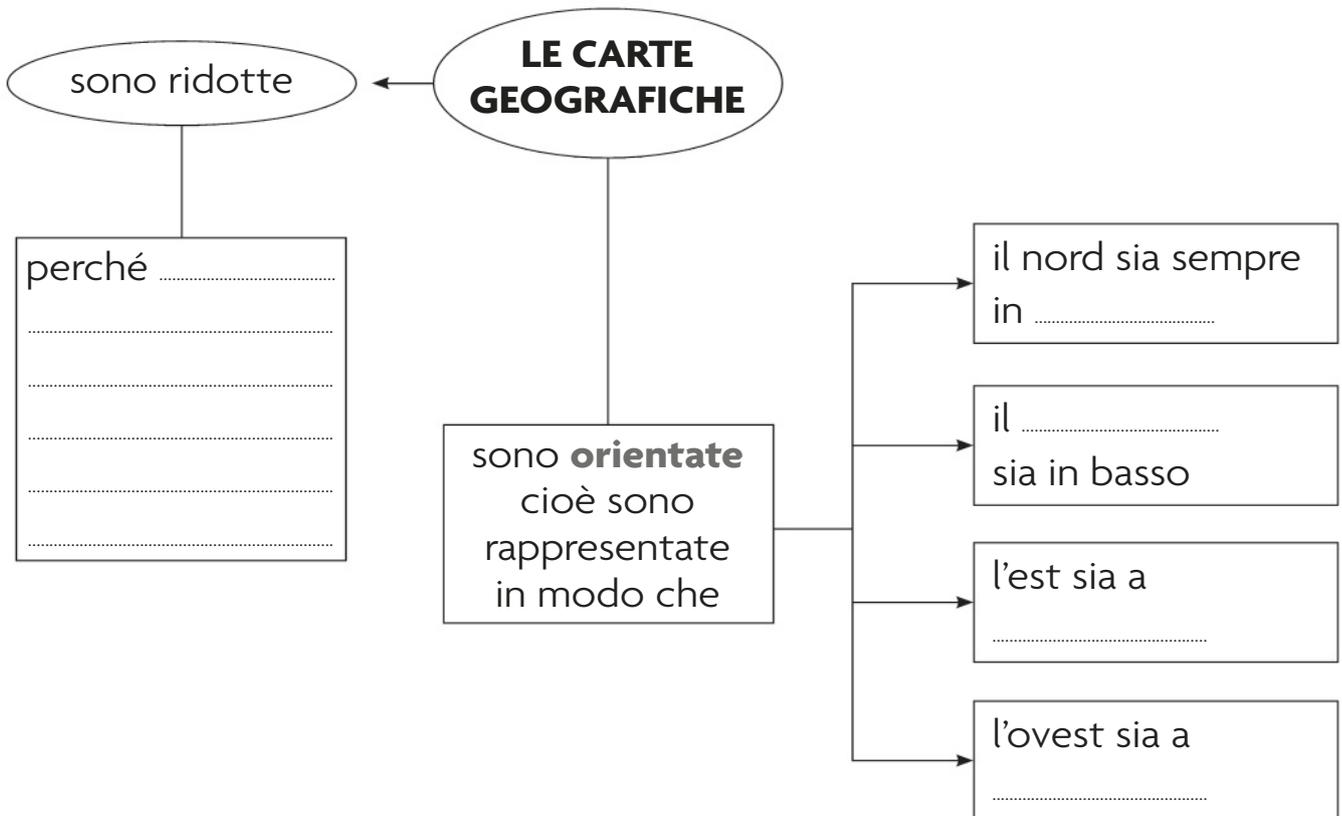
- ▶ La Toscana si trova a rispetto alle Marche.
- ▶ Il Molise è a dell'Abruzzo.
- ▶ Il Friuli Venezia Giulia si trova a rispetto al Veneto.
- ▶ L'Umbria è a del Lazio.

3 Leggi e indica di che tipo di carta si tratta: fisica, politica o tematica?

- ▶ Una carta geografica che rappresenta gli elementi antropici del territorio (continenti, Stati, regioni...) è una carta
- ▶ Una carta geografica che rappresenta un solo elemento in particolare (ad esempio clima, coltivazioni...) è una carta
- ▶ Una carta geografica che rappresenta gli elementi naturali del territorio (monti, fiumi, pianure, colline, laghi) è una carta

RAPPRESENTARE LO SPAZIO • 2

1 Completa la mappa.



2 Indica quale carta useresti: fisica, politica o tematica?

Di quale tipo di carta ti serviresti per:

- ▮ rilevare quante e quali sono le province del Piemonte?
- ▮ vedere le coltivazioni della Sicilia?
- ▮ vedere se c'è una linea ferroviaria tra Roma e Bari?
- ▮ vedere dove si trova la Pianura Padana?
- ▮ individuare i confini del Lazio?
- ▮ individuare le Dolomiti?
- ▮ individuare i fiumi dell'Italia meridionale?
- ▮ capire dove si coltivano gli agrumi?
- ▮ individuare il capoluogo di regione della Toscana?

PERCORSO 2

IL PAESAGGIO E L'UOMO

Nelle attività di avvio è necessario riprendere il concetto di **funzionalità degli spazi**, con riferimento allo spazio vissuto dell'allievo ([scheda 1](#)). Allo stesso modo è importante verificare il possesso del concetto di **elementi antropici** del paesaggio, evidenziando che elementi come giardini o campi non sono naturali, ma frutto dell'azione antropica sul territorio.

Il percorso è costituito da una sola unità, che consente di affrontare il tema della **trasformazione del paesaggio** ad opera dell'uomo e le ragioni di tali trasformazioni, individuando la funzionalità degli spazi. Le schede consentono anche di evidenziare il **legame tra storia e geografia**, in particolare con riferimento all'avvio della trasformazione del paesaggio nel Neolitico.

Nell'analisi delle trasformazioni del paesaggio è bene lavorare sull'osservazione diretta dell'ambiente in cui sono inseriti gli allievi o almeno dall'osservazione di immagini. La configurazione particolare di colline, montagne, valli, rocce può consentire di dedurre l'azione degli agenti atmosferici su cambiamenti lenti (fenomeni erosivi determinati dal vento e dall'acqua) o rapidi e violenti (alluvioni, frane...). È importante anche lavorare sulla concatenazione delle cause e sull'interazione uomo-natura (es. la mancata manutenzione degli alvei dei fiumi può aumentare i danni determinati da fenomeni naturali come le alluvioni).

L'attenzione va poi portata sul **perché l'uomo trasforma il paesaggio**, riprendendo l'analisi della funzione degli elementi antropici del paesaggio e collegando l'analisi geografica a quella storica (il Neolitico come avvio dell'antropizzazione dello spazio). A seconda del contesto in cui si vive, è poi importante aiutare gli allievi a leggere il proprio territorio: analizzare la posizione della città, la presenza di corsi d'acqua, la struttura del centro rispetto alla periferia... ([schede 6-7](#)).

I lavori svolti individualmente possono essere poi corretti a coppie, sia per confrontarsi su soluzioni diversi date a questioni aperte ([scheda 1](#)) sia per sviluppare la capacità di autocorrezione.

Sia il lavoro di osservazione diretta del paesaggio sia le attività proposte dalle schede devono mirare a sviluppare negli allievi un atteggiamento cognitivo attivo, potenziare cioè la capacità non solo di descrivere un dato, ma di **interrogarsi sul perché** è così.

La riflessione sull'azione dell'uomo sul paesaggio offre molti spunti di lavoro per le tematiche di Cittadinanza e Costituzione: lo sfruttamento eccessivo o sbagliato del territorio (disboscamento, mancato controllo degli alvei dei fiumi, edificazione in zona di esondazione dei fiumi...) e gli effetti che questo ha; l'inquinamento; la deturpazione della bellezza del paesaggio... In questo percorso viene proposto solo il **tema dell'inquinamento**, ma è opportuno che vengano affrontati anche gli altri temi, in concomitanza con le attività proposte dalle varie schede che trattano le trasformazioni antropiche ([schede 2, 3, 5, 6, 7](#)).

Attività di avvio

Tracce
di un percorso

Il lavoro in gruppo

La riflessione
metacognitivaCittadinanza
e Costituzione

Idee per la personalizzazione del percorso 2 • Il paesaggio e l'uomo

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
125	Scheda 1 – Prerequisiti Gli spazi intorno a noi	– Archivio disegni	Per consentire a tutti gli allievi di completare la scheda è opportuno leggere con loro la pianta, individuare tutti i luoghi riprodotti e indicarne la funzione (<i>La libreria serve per...</i>).
126	Scheda 2 – Prerequisiti Elementi naturali e antropici		Il lavoro può essere fatto precedere da un'analisi di più fotografie, dividendole in due gruppi (ambienti molto e poco antropizzati), per individuare con più facilità il perché della maggior o minor presenza dell'uomo.
127	Scheda 3 Il paesaggio cambia	– Archivio disegni	Si può partire dall'osservazione di una sequenza di immagini per ragionare sulle cause di trasformazione del paesaggio.
128-129	Schede 4A-4B L'acqua trasforma il paesaggio	– Archivio disegni	È utile svolgere questa unità in contemporanea allo studio in scienze dei passaggi di stato dell'acqua.
130	Scheda 5 L'uomo trasforma il paesaggio		Attività da proporre in contemporanea con lo studio dell'evoluzione umana in Storia. L'esercizio 3 può essere reso più facile fornendo le frasi mancanti da inserire al posto giusto.
131	Scheda 6 Dove sono sorte le città?	– Approfondimento – Galleria immagini	La riflessione della scheda può essere applicata alla propria città/paese.
132	Scheda 7 Centro storico e periferia	– Materiali modificabili	Lo svolgimento dell'esercizio 2 può essere preceduto dal confronto con i compagni.
133	Scheda 8 Per concludere		Utilizzare la scheda come traccia di esposizione orale e di sintesi del percorso svolto.
134	Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione Il paese di Biliardino		L'attività può essere lo spunto per affrontare i problemi del traffico e dell'inquinamento della propria città/paese.
135-136	Verifiche	– Materiali modificabili	Proporre agli allievi in difficoltà solo il livello 1 e agli altri entrambe le pagine di verifica.
196	Prova di competenza 2	– Materiali modificabili	La prova può essere arricchita con la collocazione sulla mappa della città o del quartiere dei servizi presenti, l'analisi delle zone di espansione urbana...

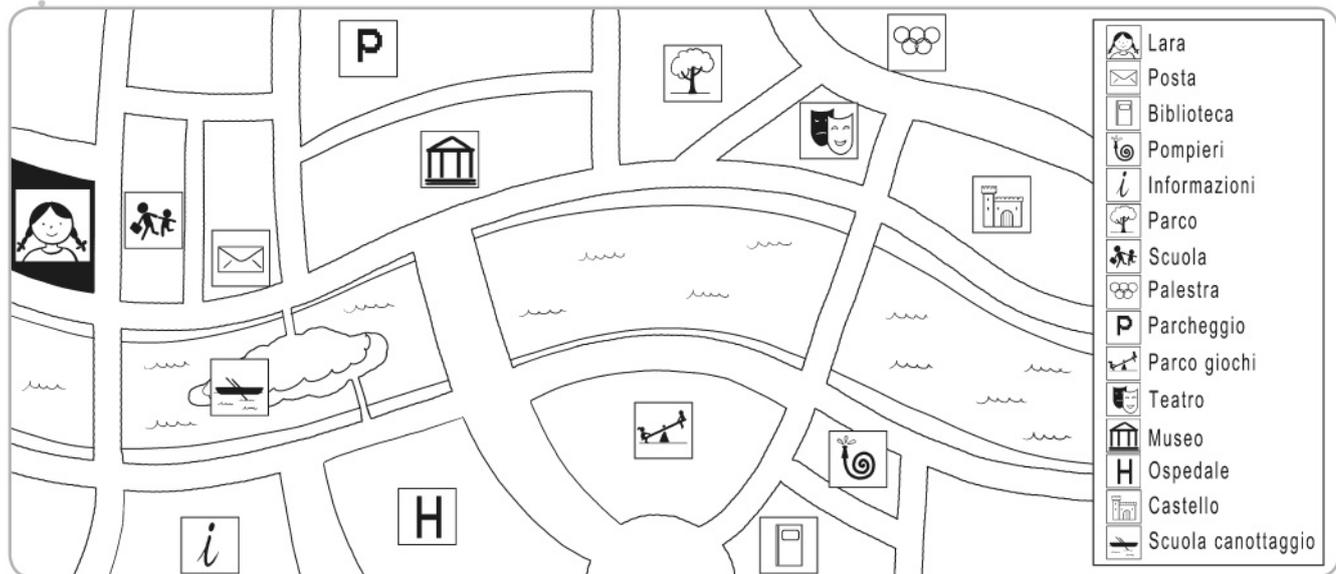
GLI SPAZI INTORNO A NOI

1 Lara deve uscire per fare alcune commissioni.
Scrivi in quali luoghi della città andrà per:

- spedire una cartolina:
- recuperare le scarpe da ginnastica che ha dimenticato ieri dopo l'allenamento di pallavolo:
- restituire un libro, perché il prestito è scaduto:

LEGGERE LE CARTE

2 Osserva la pianta della città di Lara e indica con una X i luoghi che hai individuato nell'esercizio 1.



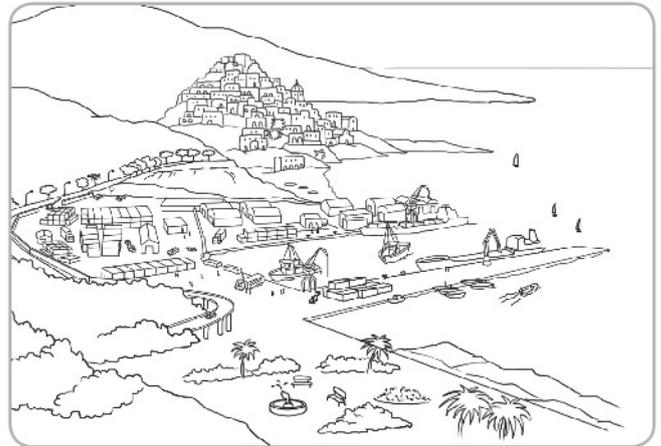
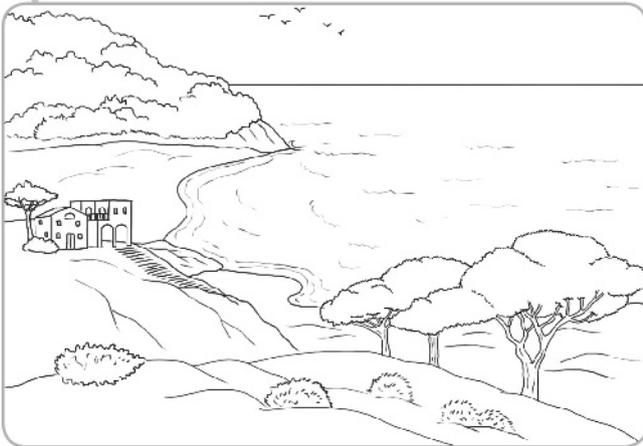
- ▶ Traccia uno dei percorsi che potrebbe fare Lara da casa per eseguire tutte le commissioni. In quale ordine esegue le commissioni? Scrivi i numeri nei quadretti dell'esercizio 1.
- ▶ Sul quaderno descrivi il percorso che hai tracciato: usa i punti di riferimento.

3 Confronta il tuo percorso con quello di un compagno. Ci sono delle differenze? Se sì, spiega quali e perché.

ELEMENTI NATURALI E ANTROPICI

IMPARARE A IMPARARE

1 Osserva questi due paesaggi e rispondi alle domande.



- ▶ Quali sono gli elementi naturali di questi due paesaggi?
.....
- ▶ Quali sono gli elementi **antropici** di questi due paesaggi?
.....
- ▶ Quali elementi del secondo paesaggio potrebbero sembrare naturali, ma non lo sono?
.....
- ▶ Dove ci sono più elementi naturali? Dove più elementi antropici?
.....
- ▶ Perché?
.....

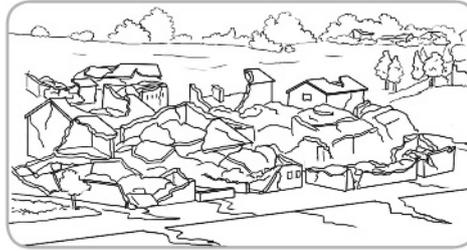
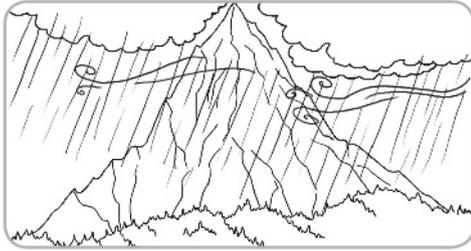
2 Descrivi i due paesaggi.
.....
.....
.....
.....
.....
.....

PAROLE PER COMPRENDERE

La parola **antropico** deriva dal greco antico *ánthrōpos*, che significa "uomo".

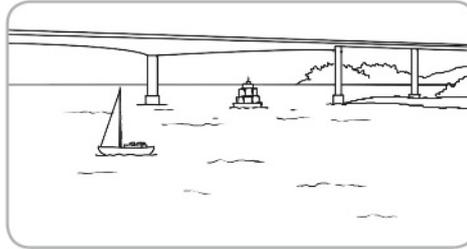
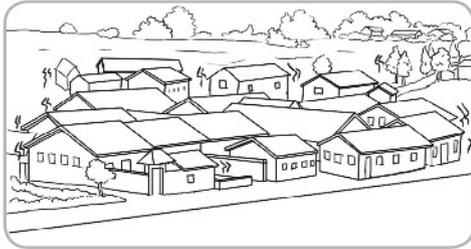
IL PAESAGGIO CAMBIA

- 1** Che cosa ha provocato la trasformazione del paesaggio?
Collega le immagini di sinistra con quelle di destra, poi scrivi
per ogni disegno la causa della trasformazione.
Scegli tra: erosione • uomo • terremoto.



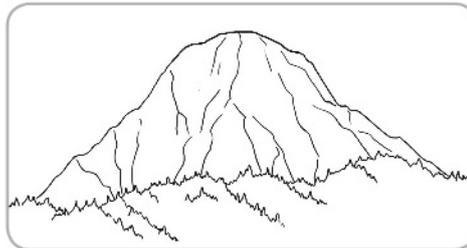
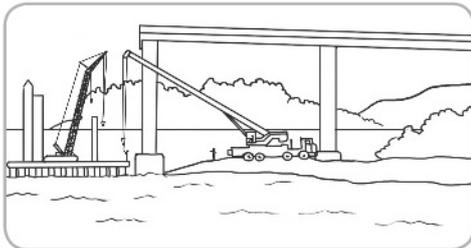
È stata
provocata da

.....



È stata
provocata da

.....



È stata
provocata da

.....

- 2** Con l'aiuto dei disegni, completa il testo con parole adatte.
Attenzione: ci sono più modi per completare il testo in modo corretto.

In alcuni casi i cambiamenti del paesaggio sono naturali, in altri casi sono provocati dall'..... . Alcuni cambiamenti naturali sono molto lenti: l'acqua o il modificano colline e montagne oppure scavano valli. Altri cambiamenti naturali sono rapidi e violenti, come nel caso di

Alcune trasformazioni del paesaggio fatte dagli uomini rendono l'ambiente più adatto alla loro vita, per esempio quando costruiscono strade, ferrovie o In altri casi, però, gli uomini possono causare trasformazioni dannose per l'ambiente. Per esempio quando disboscano o provocano frane.

L'ACQUA TRASFORMA IL PAESAGGIO • A

L'acqua può trasformare il paesaggio: a volte i cambiamenti provocati dall'acqua sono molto lenti, come la formazione delle pianure provocata dai detriti che si accumulano per l'erosione dei fiumi; altre volte i cambiamenti sono molto rapidi, come nel caso di un'alluvione.

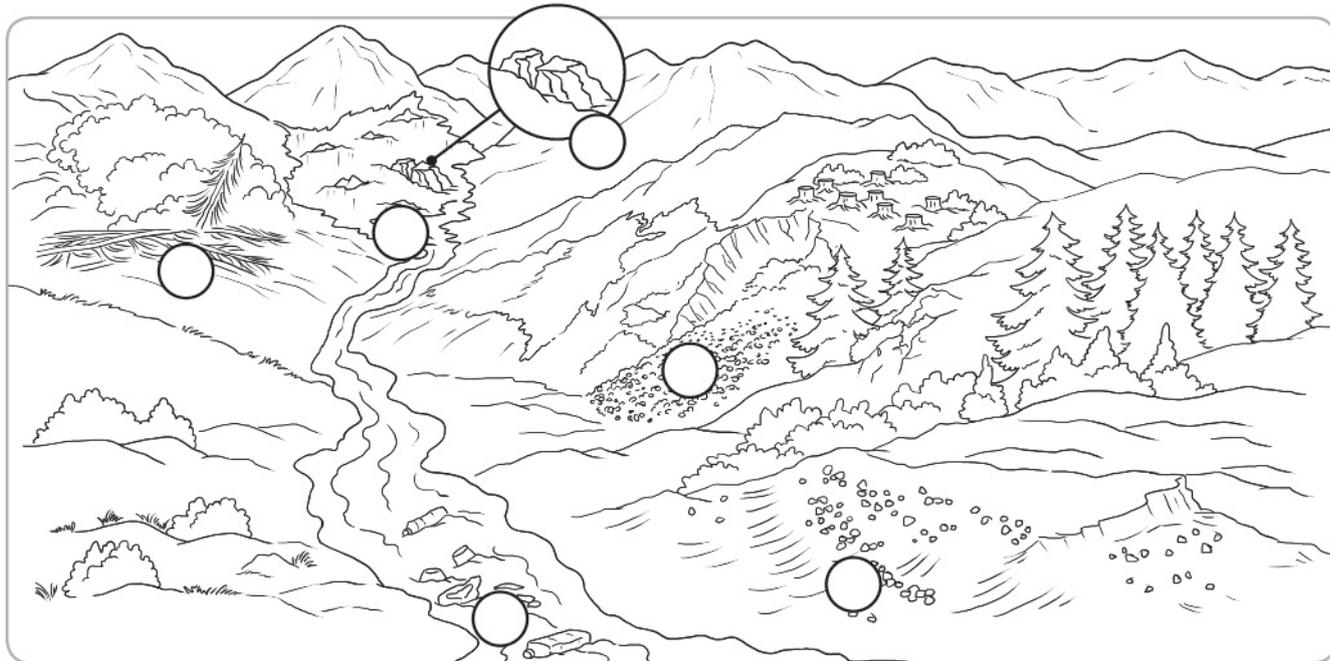
IL PAESAGGIO
E L'UOMO

1 Osserva il disegno, leggi le frasi e inserisci nei cerchi i numeri corrispondenti alle spiegazioni dei fenomeni.

① L'acqua ghiaccia e spezza le rocce.

② L'erosione del ghiacciaio forma le valli.

③ La pioggia asporta piccole quantità di terreno.



④ Il taglio dei boschi può favorire le frane.

⑤ Le valanghe possono distruggere i boschi.

⑥ I fiumi in piena trasportano a valle grandi quantità di detriti.

GEOGRAFIA • PERCORSO 2 Il paesaggio e l'uomo

OdA Individuare il ruolo dell'acqua e dei fenomeni atmosferici nella trasformazione del paesaggio.

CC Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (usare l'insieme delle conoscenze possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche).

RD Scienze.

L'ACQUA TRASFORMA IL PAESAGGIO • B

IMPARARE
A IMPARARE

IL PAESAGGIO
E L'UOMO

2 Indica con una X la frase corretta.

- ▶ L'acqua, quando gela, occupa più spazio. Quindi in montagna, dove fa molto freddo:

 - può provocare spaccature nelle rocce.
 - può far scivolare le rocce verso valle.
- ▶ Il ghiacciaio scivola verso il basso e:

 - liscia le pareti della montagna.
 - scava una valle nel terreno, trascinando sassi e detriti.
- ▶ La forza delle grandi quantità di neve che formano una valanga:

 - può abbattere interi boschi.
 - può far nascere una pista da sci.
- ▶ I fiumi trasportano detriti:

 - che vengono portati tutti fino al mare.
 - che in parte vengono depositati nelle zone pianeggianti e formano le pianure.
- ▶ L'azione della pioggia sui terreni inclinati:

 - può provocare una lenta erosione del terreno.
 - provoca sempre delle frane.
- ▶ Il taglio del bosco può causare frane perché:

 - le radici non trattengono più il terreno e, soprattutto in caso di piogge violente, si possono staccare dei pezzi di montagna.
 - se non ci sono più alberi, il vento può staccare grandi pezzi di montagna.

3 Ora scrivi un testo: usa le informazioni che puoi ricavare dal disegno della scheda 4A e le frasi che hai indicato nell'esercizio 2. Otterrai un riassunto sulle trasformazioni del paesaggio causate dall'acqua.

GEOGRAFIA • PERCORSO 2 Il paesaggio e l'uomo

OdA Individuare il ruolo dell'acqua e dei fenomeni atmosferici nella trasformazione del paesaggio.

CC Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (usare l'insieme delle conoscenze possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche).

RD Scienze.

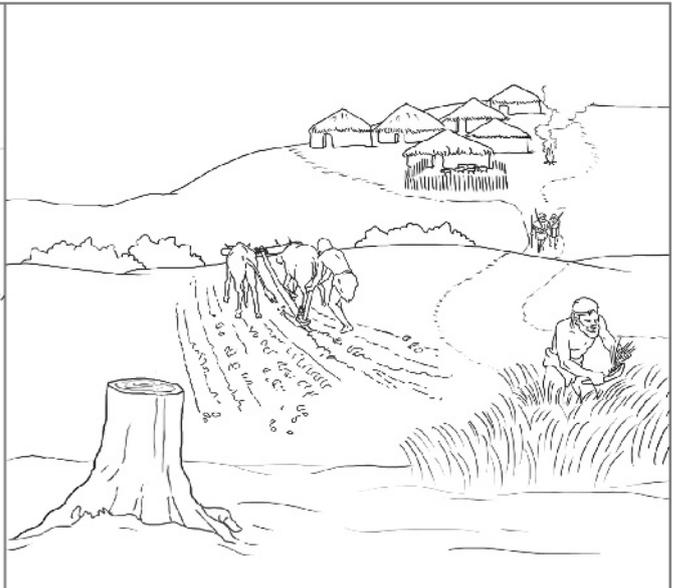
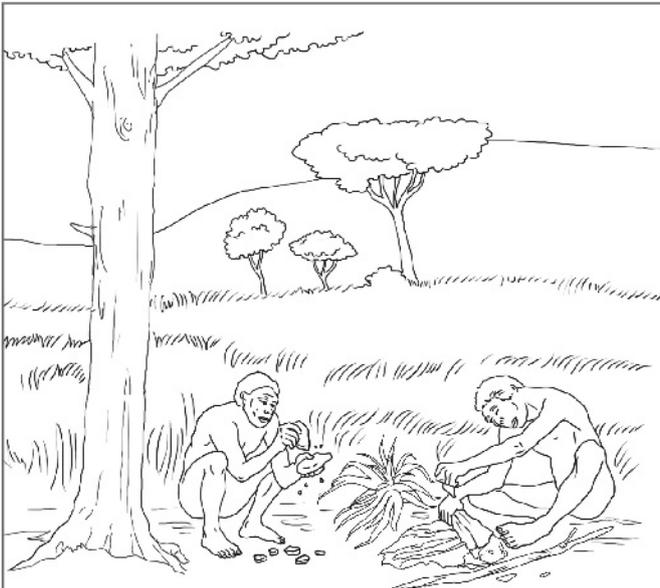
L'UOMO TRASFORMA IL PAESAGGIO

LA STORIA NELLA GEOGRAFIA

1 Osserva questi due disegni e completa le didascalie con le seguenti parole:

Neolitico • uomo • naturale • paesaggio

IL PAESAGGIO E L'UOMO



L'..... viveva in un ambiente

Nel gli uomini hanno modificato il

2 Indica le differenze che vedi fra i due disegni.

.....

.....

.....

.....

3 Completa le frasi che spiegano perché l'uomo ha modificato il paesaggio.

Nel Neolitico, gli uomini hanno modificato il paesaggio per soddisfare i propri bisogni.

Per esempio hanno per potersi spostare più facilmente da un posto all'altro.

Hanno anche per far posto alle coltivazioni.

Per ripararsi e dormire in un luogo protetto hanno

DOVE SONO SORTE LE CITTÀ?

LA STORIA

NELLA GEOGRAFIA

Le prime città si sono sviluppate in zone fertili e pianeggianti, vicino a grandi fiumi o a punti che costituivano passaggi obbligati delle vie commerciali, in zone che permettevano di avvistare i nemici e difendersi meglio.

1 Osserva le città rappresentate in queste immagini e abbinale al motivo per cui sono state costruite proprio in quel sito (luogo).

.....

.....

.....



Su un'altura perché
.....
.....
.....

Lungo un corso d'acqua perché
.....
.....
.....

Vicino a importanti vie commerciali perché
.....
.....
.....

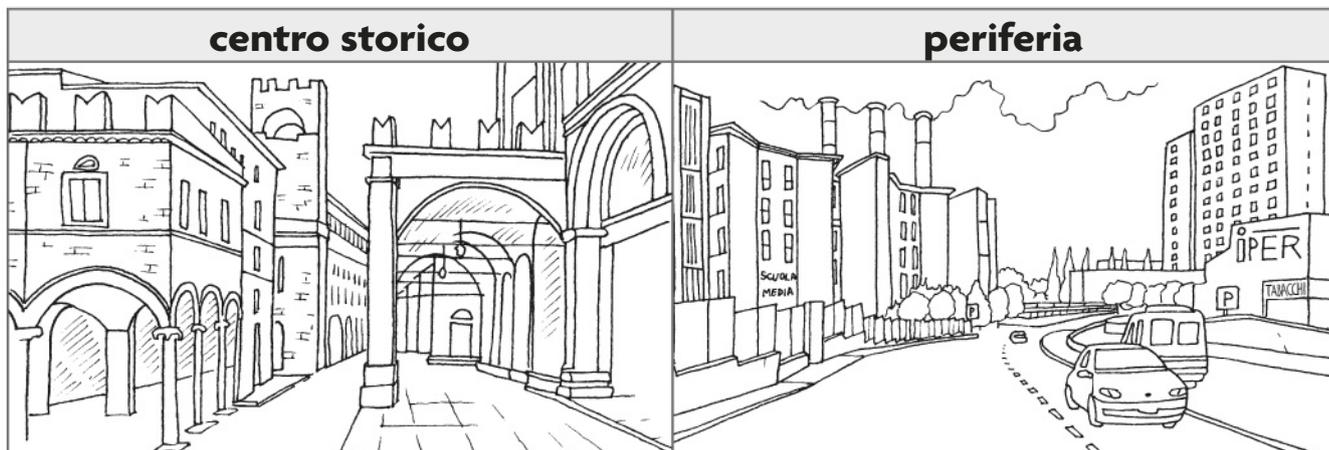
2 Leggi le seguenti descrizioni e scrivi sopra a ogni fotografia il nome della città rappresentata.

- ▶ PAVIA: città di origine romana, sorge sulle sponde del fiume Ticino. Era chiamata la città delle cento torri.
- ▶ NAPOLI: si trova in una posizione strategica, da cui controlla l'accesso al golfo e ai territori circostanti.
- ▶ ENNA: è una città collinare, che si trova a quasi mille metri di altezza. Per la sua posizione strategica le è stato dato il nome di *Urbs Inexpugnabilis*, che vuol dire "città imprendibile".

IL PAESAGGIO E L'UOMO

CENTRO STORICO E PERIFERIA

1 Osserva queste immagini poi indica se le frasi si riferiscono al centro storico (CS) oppure alla periferia (P).



- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------------------------|----|--------------------------|---|--------------------------|----|--------------------------|---|--------------------------|----|--------------------------|---|--------------------------|----|--------------------------|---|--------------------------|----|--------------------------|---|--------------------------|----|--------------------------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▶ È la zona più antica della città. ▶ Ci sono anche palazzi molto alti. ▶ Molti edifici sono in cemento con vetri a specchio. ▶ Quasi tutti gli edifici sono in pietra o in mattoni. ▶ Le strade sono strette. ▶ Le strade sono larghe. | <table border="0"> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>CS</td><td><input type="checkbox"/></td><td>P</td></tr> </table> | <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P |
| <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | CS | <input type="checkbox"/> | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

2 Rifletti su queste frasi e collegale alle spiegazioni corrette.

In periferia ci sono anche palazzi molto alti...

per permettere il passaggio di automobili e camion.

Nel centro storico le strade sono strette...

per favorire la circolazione dei pedoni e ridurre l'inquinamento.

Nel centro storico alcune zone sono chiuse al traffico...

per sfruttare meglio lo spazio disponibile.

In periferia le strade sono larghe...

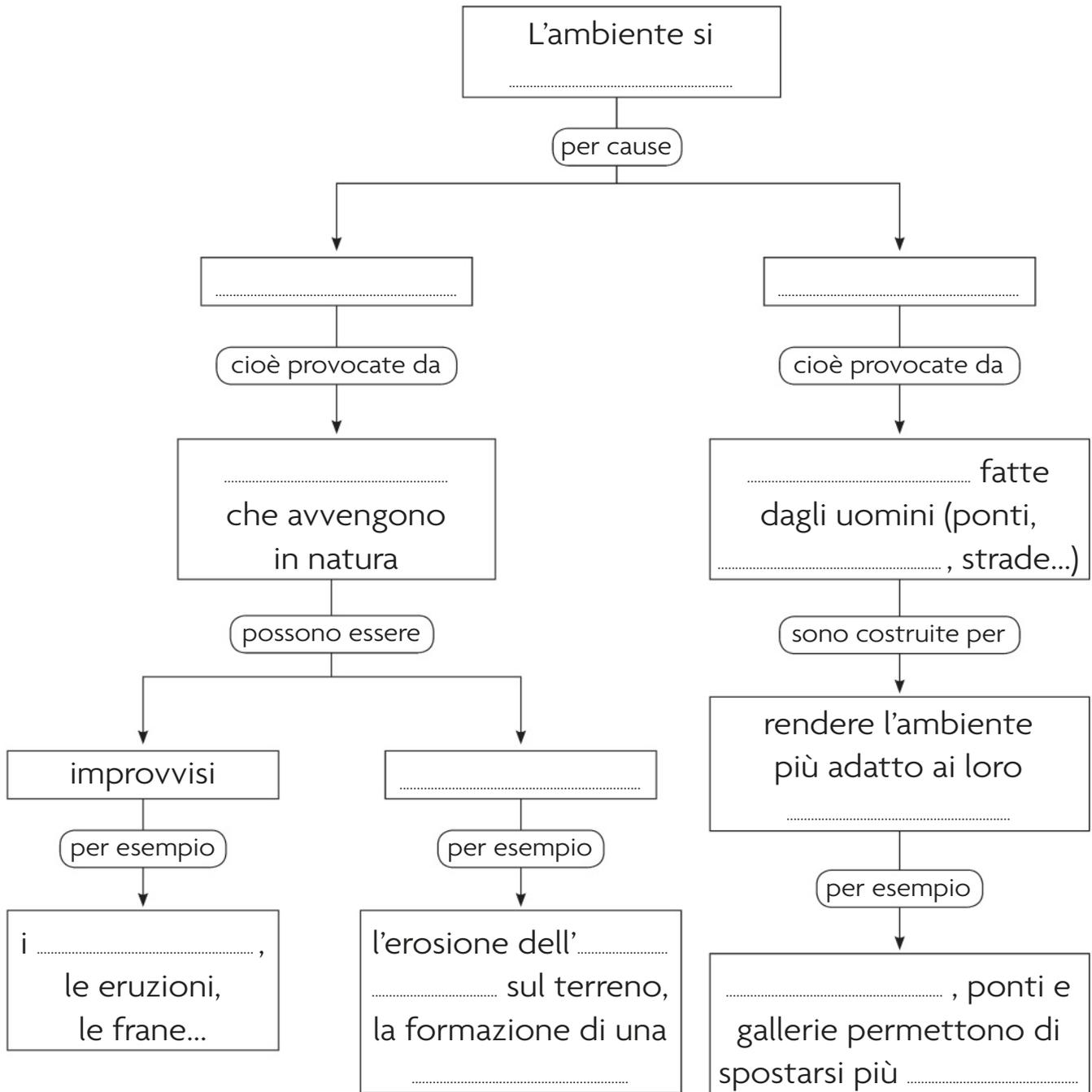
perché, quando sono state costruite, non esistevano le automobili e i camion.

PER CONCLUDERE

1 Completa la mappa con le parole adatte.

bisogni • acqua • lentissimi • naturali • terremoti •
fenomeni • trasforma • costruzioni • antropiche • pianura •
strade • città • rapidamente

IL PAESAGGIO
E L'UOMO



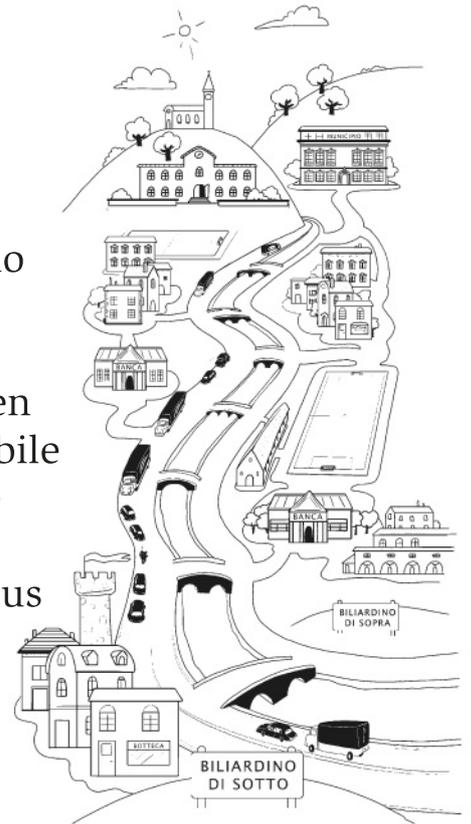
IL PAESE DI BILIARDINO

- 1** Leggi il brano, poi sottolinea nel testo gli elementi antropici presenti nel paese di Biliardino.

Il paese prende il nome dal torrente Biliardo, che lo attraversa da nord a sud e lo divide in due parti quasi uguali: a sinistra c'è Biliardino di Sotto, a destra Biliardino di Sopra.

In realtà, però, il paese non è tanto diviso da questo piccolo corso d'acqua, perché ci sono ben sette ponti che lo attraversano, quanto dall'orribile strada statale accanto al fiume. Lungo la statale ruggiscono camion, sfrecciano e sibilano le automobili e le motociclette, rombano gli autobus e le automotrici. Spesso chi vuole attraversare la strada statale deve aspettare per un bel po'. Per questo, chi sta a Biliardino di Sotto rimane quasi sempre dalla sua parte e così fa chi abita a Biliardino di Sopra.

Di scuole, in paese, ce n'è una sola, come c'è un'unica chiesa e un unico municipio. Di tutto il resto esistono due esemplari: uno a Biliardino di Sotto e uno a Biliardino di Sopra: due botteghe, due banche, due campi di pallone per i bambini.



Jo Pestum, Tobi e i diavoli rosa, Franco Panini ragazzi

- 2** Quale elemento antropico crea problemi a Biliardino?
- 3** Quali sono i problemi che questo elemento provoca agli abitanti di Biliardino?

.....

.....



- 4** Insieme ai tuoi compagni, cerca possibili soluzioni al problema di Biliardino.

GEOGRAFIA • PERCORSO 2 Il paesaggio e l'uomo

OdA Riconoscere in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relativi alla tutela dell'ambiente (compatibilità, sostenibilità ecc.). • **CC** Competenze sociali e civiche (capacità di mostrare solidarietà e interesse per risolvere i problemi che riguardano la collettività locale e la comunità allargata).

L'UOMO E IL PAESAGGIO • 1

1 Per ogni situazione, indica con una X la causa che ha provocato la trasformazione.



Le piogge violente hanno fatto franare il terreno sulla strada.

Uno scalatore, arrampicandosi, ha fatto cadere le pietre sulla strada.

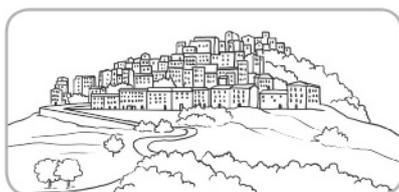


Il fuoco acceso da un turista ha scatenato un incendio.

Un vulcano è esploso e ha distrutto il bosco intorno.

2 Rileggi le cause delle trasformazioni dell'esercizio 1 e colora di verde quella naturale e di rosso quella antropica.

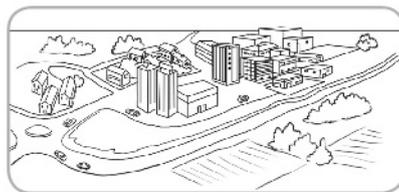
3 Osserva le immagini e spiega quali sono i motivi per cui ogni città è stata costruita proprio in quella posizione.



Perché

.....

.....



Perché

.....

.....



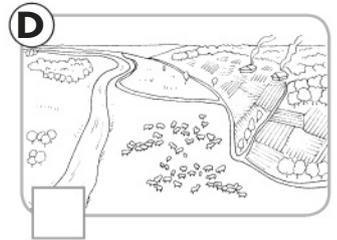
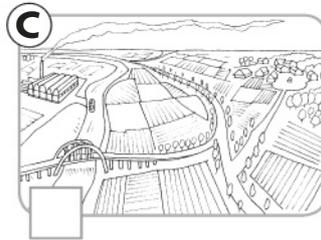
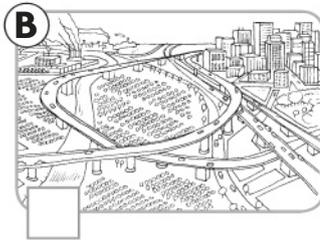
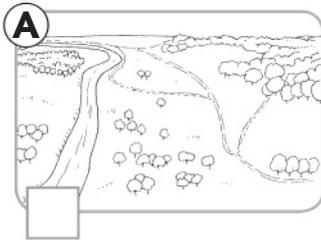
Perché

.....

.....

L'UOMO E IL PAESAGGIO • 2

1 Osserva le immagini, in cui è rappresentato lo stesso paesaggio ad anni di distanza, poi svolgi gli esercizi.



- ▶ Numera le vignette dalla più antica (1) alla più recente (4).
- ▶ Quale vignetta rappresenta il paesaggio più antico? **A B C D**
Perché?

2 Elenca gli elementi antropici e quelli naturali che vedi nella vignetta D.

ELEMENTI NATURALI	ELEMENTI ANTROPICI
.....
.....

3 Osserva la vignetta B e completa la tabella.

INTERVENTI COMPIUTI DALL'UOMO	MOTIVO DELL'INTERVENTO
.....
.....
.....
.....

PERCORSO 3

MONTAGNA, COLLINA, PIANURA

Il percorso è strutturato in tre unità: la **montagna** (schede 3-7), la **collina** (schede 8-12) e la **pianura** (schede 13-16). Questa sequenza, però, non è obbligatoria: il punto di partenza da preferire è quello corrispondente al tipo di paesaggio di cui gli allievi hanno esperienza in rapporto al loro ambiente di vita. Le tre unità forniscono materiale per affrontare gli aspetti naturali dei paesaggi (origine, flora, fauna...) e quelli antropici (l'attività dell'uomo, le modifiche apportate al paesaggio).

In fase di avvio è opportuno riprendere concetti già affrontati in classe seconda (elementi antropici ed elementi naturali dei vari paesaggi, [scheda 1](#)) e contenuti sviluppati nei precedenti percorsi di classe terza, in particolare il significato del codice colore nelle carte geografiche ([scheda 2](#)).

Attività di avvio

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
138	Scheda 1 – Prerequisiti A ogni paesaggio i suoi elementi	– Archivio disegni	Il lavoro può essere fatto a gruppi: ognuno disegna su un foglio elementi antropici e naturali adatti a ogni paesaggio. I disegni vengono poi ritagliati e incollati su fotocopia ingrandita del paesaggio.
139	Scheda 2 – Prerequisiti La carta fisica	– Archivio disegni	Se necessario riprendere le schede fatte nel percorso <i>Rappresentare lo spazio</i> .

L'argomento proposto consente di lavorare, oltre che sul contenuto specifico della scheda, anche sulle ragioni delle regole da seguire in montagna, in riferimento al rispetto degli altri e dell'ambiente, nonché alla sicurezza.

Cittadinanza e Costituzione

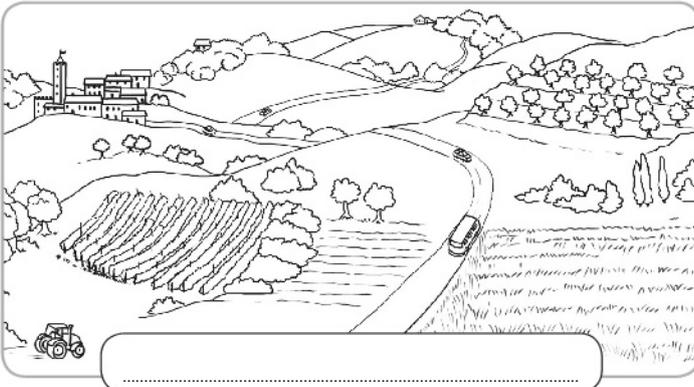
SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
161	Scheda 18 – Cittadinanza e Costituzione Le regole in montagna	– Materiali modificabili	A gruppi si possono creare dei cartelloni per rappresentare in maniera descrittiva o simbolica le regole indicate nella scheda.

Verifica degli apprendimenti

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
159-160	Schede 17A-17B Per concludere		Utilizzare le schede come traccia di esposizione orale e di sintesi del percorso svolto.
162-165	Verifiche	– Materiali modificabili	Le verifiche di livello 1 sono indirizzate a tutti gli allievi. Per gli allievi con maggiori competenze si possono proporre entrambe le verifiche.
197	Prova di competenza 3	– Materiali modificabili – Archivio immagini	Il lavoro può essere svolto a gruppi.

A OGNI PAESAGGIO I SUOI ELEMENTI

- 1 Osserva i disegni e scrivi se si tratta di un paesaggio di pianura, di collina o di montagna.
- 2 Elenca gli **elementi antropici** e **naturali** di ogni paesaggio.

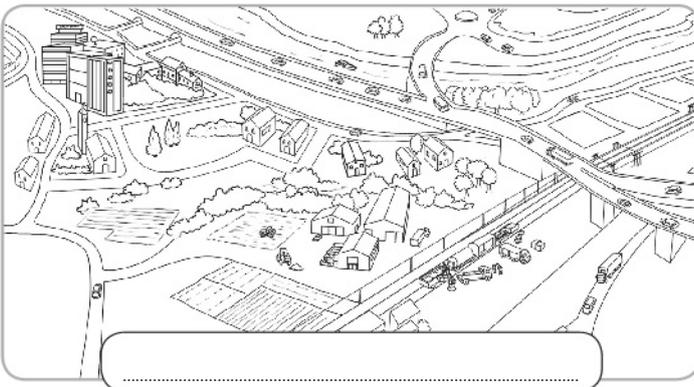


Elementi antropici:

.....
.....

Elementi naturali:

.....
.....

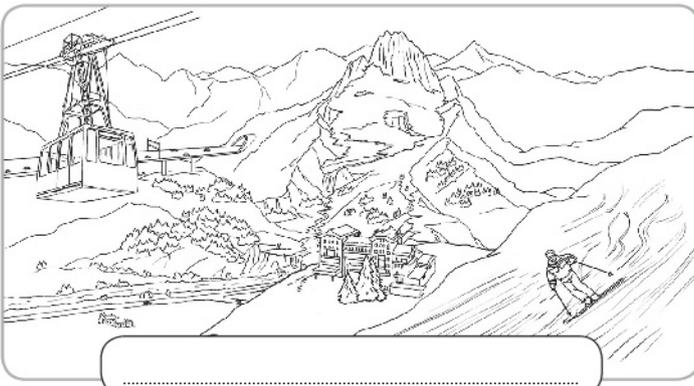


Elementi antropici:

.....
.....

Elementi naturali:

.....
.....



Elementi antropici:

.....
.....

Elementi naturali:

.....
.....

- 3 Aggiungi (scrivi o disegna) a ogni paesaggio un elemento antropico e un elemento naturale.

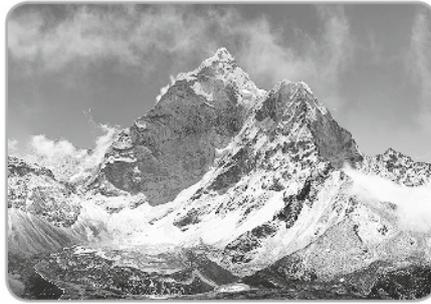
LA CARTA FISICA

LEGGERE LE CARTE

- 1 Scrivi sotto a ogni fotografia quale paesaggio rappresenta. Colora la carta con i colori adeguati: segui la legenda. Infine collega con una freccia i paesaggi all'area corrispondente sulla carta.



.....



.....



.....

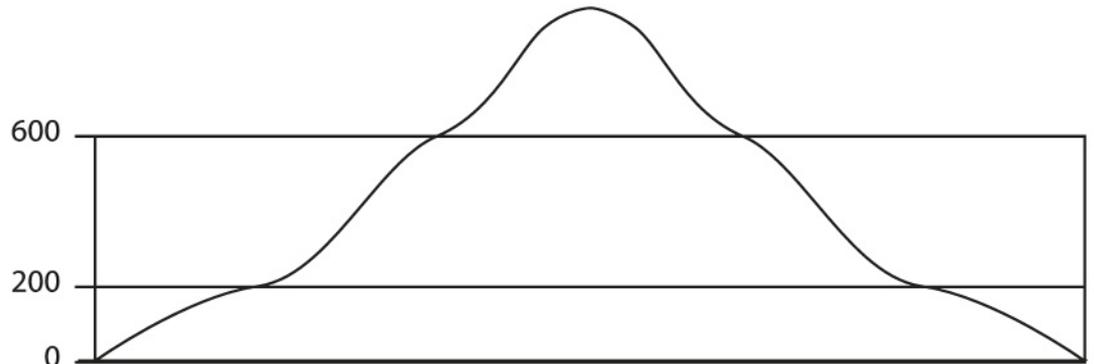
LEGENDA

- ▲ montagna
- ◐ collina
- * pianura



- 2 Colora la legenda e il grafico con i colori adeguati.

- = pianura
- = collina
- = montagna



UNITÀ 1 – LA MONTAGNA

Tracce di un percorso

Partendo dalla lettura della carta fisica dell'Italia si possono individuare le due catene montuose delle Alpi e degli Appennini e rilevare le conoscenze che gli allievi hanno delle stesse. Riprendendo concetti affrontati in storia (deriva dei continenti, p. 52) gli allievi vengono sollecitati a interrogarsi sull'origine delle montagne (schede 3A-3B).

È opportuno affrontare poi gli aspetti naturali della montagna, facendo progressivamente acquisire un **lessico specialistico** rispetto sia alla denominazione delle parti dei rilievi (scheda 4), sia rispetto alla flora e fauna (scheda 5). È utile infine che il lavoro sull'antropizzazione dell'ambiente renda consapevoli gli allievi delle ragioni di certi fenomeni: presenza solo di piccole città/paesi in montagna, scarsa popolazione, abbandono della montagna, turismo... (scheda 6).

Viene infine proposto un lavoro di "sguardo sul mondo", affrontando un tipo particolare di montagna: il vulcano (scheda 7).

Il lavoro in gruppo

Per abituare gli allievi a esporre le conoscenze acquisite, può essere utile, in piccoli gruppi, chiedere a turno di raccontare quanto appreso ai compagni, avendo come traccia una mappa (scheda 3B) o delle immagini (scheda 4).

La riflessione metacognitiva

Le schede forniscono spunti che possono guidare l'allievo a imparare a imparare:

- l'uso delle mappe per rappresentare le conoscenze possedute e per esporle in forma orale (scheda 3A-3B), oppure come traccia per costruire un testo (scheda 5);
- l'uso di strategie per fissare i concetti (per esempio: scheda 4, esercizio 3, verde = elemento naturale);
- l'abitudine a utilizzare strategie di anticipazione del testo prima della lettura, per attivare le preconoscenze e/o per fare ipotesi che guidino la lettura (scheda 6).

Idee per la personalizzazione del percorso 3 • Montagna, collina, pianura

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
141-142	Schede 3A-3B L'origine delle montagne	- Archivio disegni	Per rendere più difficile la scheda B si può dare la mappa da completare senza fornire le parole da inserire.
143	Scheda 4 Le parole della montagna	- Galleria immagini	Utilizzare le parole restanti per fare un lavoro analogo sul mare, disegnando direttamente l'ambiente.
144	Scheda 5 Flora e fauna in montagna	- Immagine commentata - Approfondimento	Far disegnare il profilo di una montagna, tracciare delle linee orizzontali che definiscano le diverse altitudini e far disegnare gli animali indicati nella scheda. L'immagine commentata online può fornire ulteriori spunti.
145	Scheda 6 I masi dolomitici		A seconda del luogo in cui si vive, si possono analizzare caratteristiche e usi di abitazioni tradizionali del proprio territorio.
146	Scheda 7 Una montagna particolare: il vulcano	- Materiali modificabili	Per aiutare lo svolgimento dell'esercizio, chiedere agli allievi di fare delle ipotesi circa il prima e il dopo l'eruzione, prima di leggere il testo.

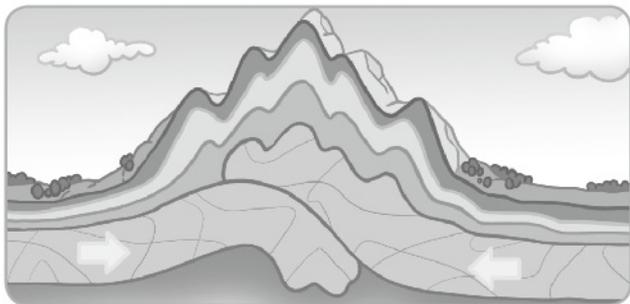
L'ORIGINE DELLE MONTAGNE • A

PAROLE PER COMPRENDERE

1 La parola **orogenesi** deriva da due termini in greco antico che vogliono dire “montagna” e “nascita”. Quindi: che cosa vuol dire “orogenesi”?

- È un sinonimo di montagna.
- È il termine tecnico che indica la formazione dell'oro.
- È il termine scientifico che indica come si sono formate le montagne.

2 Collega ogni tipo di montagna al disegno corrispondente.



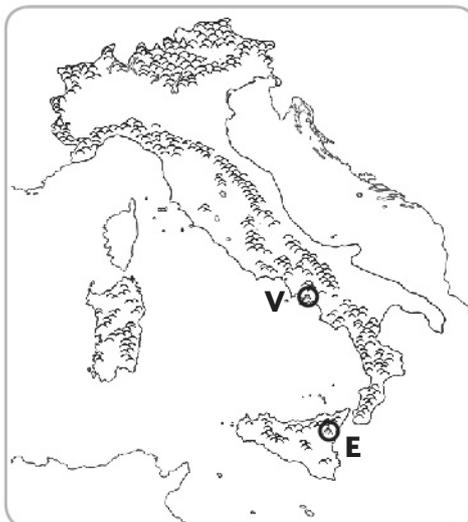
Montagna di origine tettonica

Montagna di origine vulcanica

IN ITALIA

3 Cerchia sulla carta:

- ▶ le Alpi in rosso
- ▶ gli Appennini in verde
- ▶ il Vesuvio (V) in blu
- ▶ l'Etna (E) in arancione

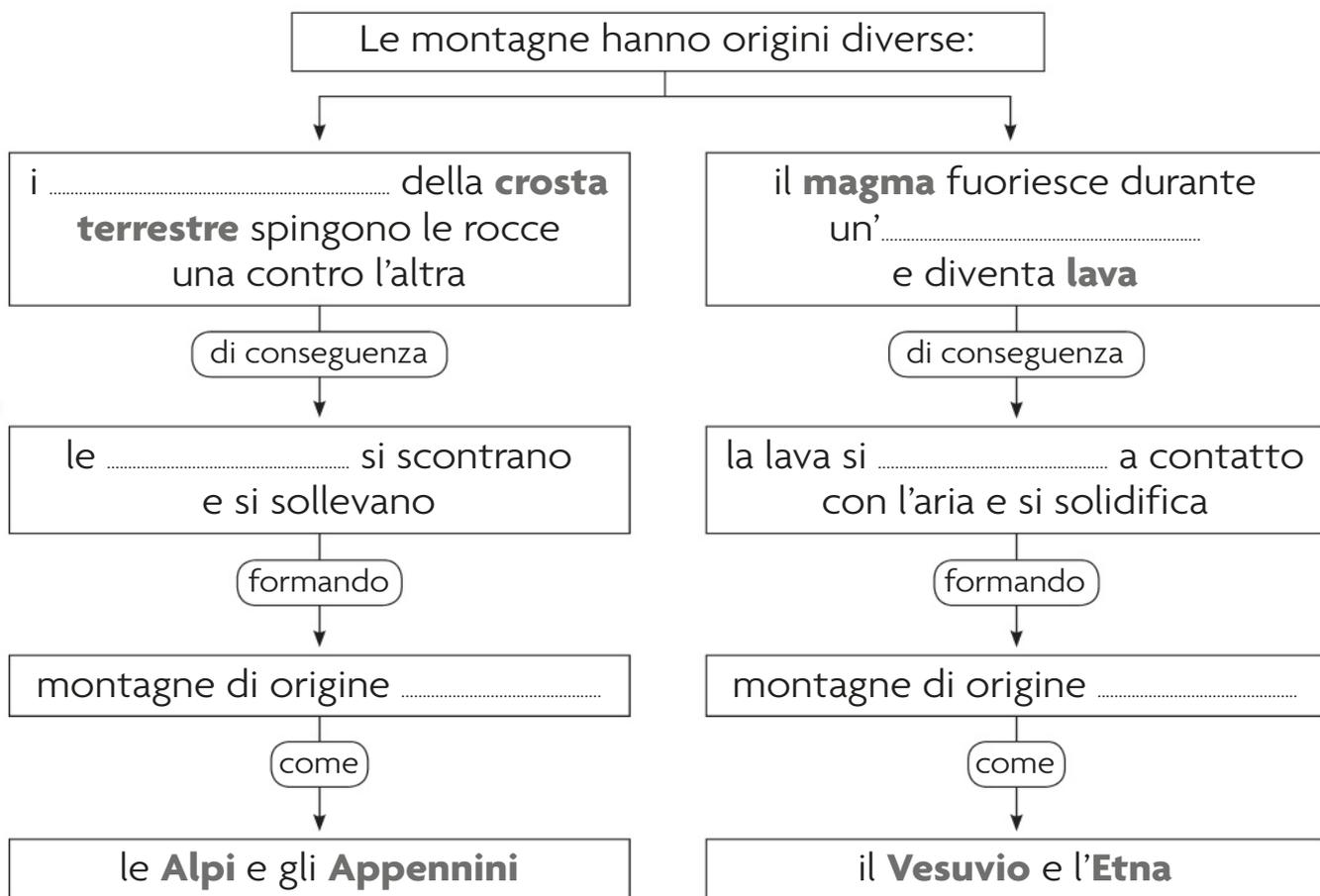


MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

L'ORIGINE DELLE MONTAGNE • B

1 Completa la mappa con le seguenti parole.

tettonica • raffredda • eruzione • rocce • vulcanica • movimenti



MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

PAROLE PER COMPRENDERE

La **crosta terrestre** è l'involucro esterno della Terra, formato da rocce solide e fredde. Sotto la crosta si trova il **magma**, formato da rocce fuse e incandescenti. Quando il magma fuoriesce dal cratere diventa **lava**. La lava si raffredda e diventa una roccia dura.

IMPARARE A IMPARARE

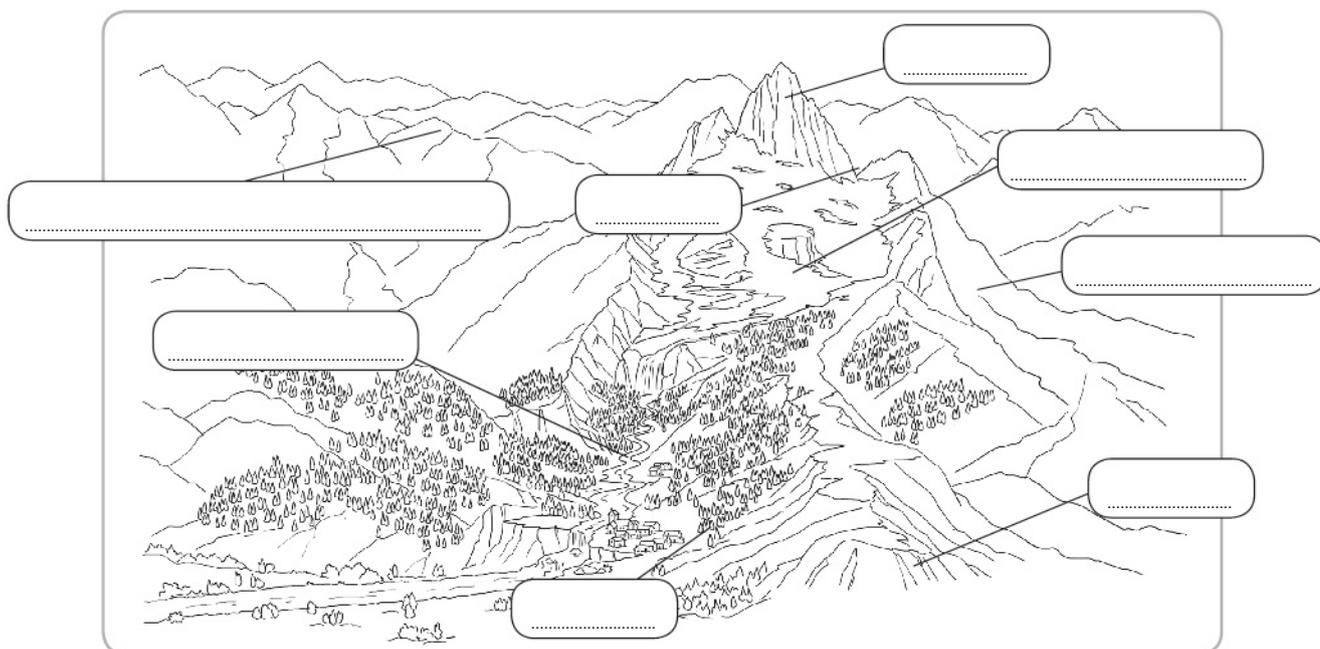
2 Usa la mappa per ripetere quello che hai studiato sull'origine delle montagne.

LE PAROLE DELLA MONTAGNA

1 Evidenzia solo le parole che riguardano l'ambiente della montagna.

arcipelago • versante • scoglio • cima • spiaggia • passo
 • baia • valle • isola • piede • sabbia • ghiacciaio • onda
 • torrente • golfo • catena montuosa

2 Ora scrivi le parole che hai evidenziato nell'esercizio 1 nel cartellino giusto.



MONTAGNA,
 COLLINA,
 PIANURA

3 Tra le seguenti parole della montagna, evidenzia in verde quelle che indicano **elementi naturali** e in rosso quelle che indicano **elementi antropici**.

seggiovia • parete rocciosa
 pista da sci • vetta • rifugio
 funivia • fondovalle • tornante
 ruscello • frana • galleria

4 Formula una frase con la parola **passo** per ognuno dei suoi cinque significati.

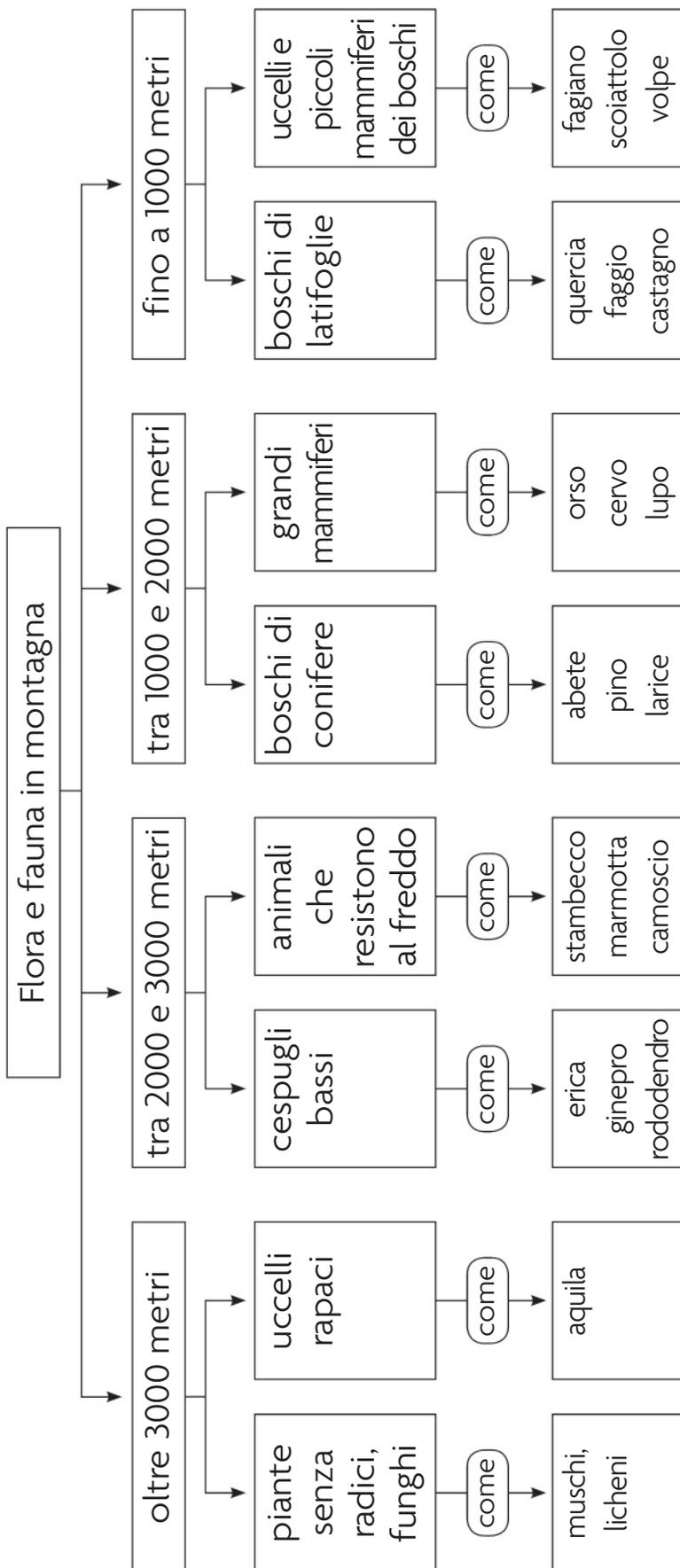
PAROLE PER COMPRENDERE

La parola **passo** può avere diversi significati:

- 1) ciascuno dei movimenti mediante i quali si cammina
- 2) parte di uno scritto o di un discorso
- 3) modo di procedere o di eseguire i movimenti relativi a diversi sport
- 4) valico montuoso attraverso il quale si può passare
- 5) il modo di camminare, l'andatura

FLORA E FAUNA IN MONTAGNA

1 Scrivi sul quaderno un breve testo su flora e fauna della montagna: usa le informazioni che puoi ricavare dalla mappa. Segui la traccia.



In montagna vivono molte piante e animali. Fino a 1000 metri, la vegetazione è abbondante e crescono...

Tra i 1000 e i 2000 metri, ci sono boschi di conifere, come...

Tra i 2000 e i 3000 metri, la vegetazione cambia molto...

Sopra i 3000 metri, l'unico animale.... La flora è....

I MASI DOLOMITICI

1 Che cosa vuol dire, secondo te, “masi dolomitici”?

.....

IERI
E OGGI

2 Leggi il testo, poi rispondi alle domande e completa la tabella.

– **Nel passato:** i masi erano le abitazioni tipiche dei contadini delle Dolomiti, le montagne a nord-est dell’Italia. Erano costruiti con materiali del luogo: i tetti erano ricoperti da tavolette di legno o da sottili lastre di pietra; anche le pareti erano di pietra. Erano caratterizzati da un grande fienile, una stalla per riparare gli animali e una cucina. Ogni maso comprendeva anche terreni, pascoli, boschi e spesso altri edifici. Il maso veniva costruito in un luogo riparato dal vento e dai cambiamenti climatici ed era orientato verso il sole. Soprattutto non si costruiva su terreni fertili, che servivano a coltivare.

– **Oggi:** molti masi sono stati trasformati in agriturismi, per far avvicinare le persone allo stile di vita dei contadini e per far sperimentare il contatto con la natura.

MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

	nel passato	oggi
Che cosa sono i masi dolomitici?
A che cosa servono?

IN ITALIA

3 Cerchia sulla carta la zona delle Dolomiti. Per capire dove si trovano, rileggi il testo in alto.



4 Le Dolomiti sono state dichiarate Patrimonio Naturale dell’Umanità da parte dell’UNESCO: informati su che cosa significa.

UNA MONTAGNA PARTICOLARE: IL VULCANO

NEL MONDO

- 1** Leggi il brano e le situazioni elencate sotto, poi indica con una X se sono accadute prima (P) o dopo (D) l'eruzione descritta.



Il giorno in cui la montagna saltò in aria

È la mattina del 18 maggio 1980 nello Stato di Washington. Da molti mesi il picco del monte St. Helens è scosso da una serie di terremoti. Per settimane gli scienziati hanno tenuto sotto controllo una protuberanza che cresce sul fianco del vulcano, un segno che il magma dalle profondità della Terra sta iniziando il suo viaggio verso l'alto. Alle 8:32 del mattino la montagna trema per un forte terremoto: la protuberanza esplode ed emette una nuvola nera di gas incandescente, cenere e lapilli. La cima del monte St. Helens è completamente distrutta. Per le successive nove ore, il monte continua a eruttare.

da "Violenti vulcani - Brutta Geografia" - Salani Editore

▶ Altezza: 2950 metri	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ Altezza: 2600 metri	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ Il calore fonde i ghiacciai in vetta.	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ Ghiacciai in vetta.	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ Territorio circostante: cenere, alberi sradicati.	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ Territorio circostante: foreste e laghi.	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ Da mesi si verificano piccoli terremoti.	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ Si solleva una nube di cenere nera.	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ L'acqua dei fiumi si surriscalda.	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D
▶ Gli scienziati analizzano la protuberanza sul fianco del vulcano.	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> D

UNITÀ 2 – LA COLLINA

L'unità può strutturarsi in maniera analoga a quanto proposto per la montagna:

- lettura della carta fisica dell'Italia per individuare le colline;
- origine delle colline (scheda 8);
- acquisizione un lessico specialistico (scheda 9);
- antropizzazione dello spazio (schede 10-11);
- il lavoro di “sguardo sul mondo” affronta un tipo particolare di collina: la duna del deserto (scheda 12).

La mappa fornita dalla scheda 8 consente di abituare gli allievi ad affrontare lo studio con strumenti che facilitino la memorizzazione e la strutturazione dei contenuti. Nella scheda 12 vengono forniti altri suggerimenti sul metodo di studio (usare le immagini come guida).

Idee per la personalizzazione del percorso 3 • Montagna, collina, pianura

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
148	Scheda 8 L'origine delle colline	– Archivio disegni	Si può rendere più difficile l'esercizio chiedendo il completamento autonomo della mappa, senza parole fra cui scegliere. Si può favorire la collaborazione fra allievi con un lavoro a coppie: uno ripete senza la mappa, l'altro controlla la correttezza usando invece la mappa.
149	Scheda 9 Le parole della collina	– Galleria immagini	Per consolidare il lessico della collina, si può chiedere agli allievi di descrivere l'immagine della scheda o una foto di zona collinare, utilizzando le parole inserite nel disegno. Le immagini dell'approfondimento online offrono una galleria di paesaggi collinari.
150	Scheda 10 Terrazzamenti • girapoggio • cavalcapoggio	– Archivio disegni	Per introdurre l'argomento è opportuno richiamare alla mente degli allievi quanto svolto nel percorso <i>Il paesaggio e l'uomo</i> , in relazione all'azione dell'acqua nella trasformazione del paesaggio.
151	Scheda 11 Le attività in collina	– Immagine commentata – Approfondimento	Si può partire dalla discussione su quelle che possono essere le difficoltà di coltivare in collina (terreno pendente, spazi ristretti) e ipotizzare che tipo di strumenti possono essere adatti alla coltivazione.
152	Scheda 12 Colline di sabbia: le dune		L'esercizio risulta più facile se, prima del lavoro individuale, vengono individuati insieme nei testi i nomi dei vari tipi di dune.

Tracce
di un percorso

La riflessione
metacognitiva

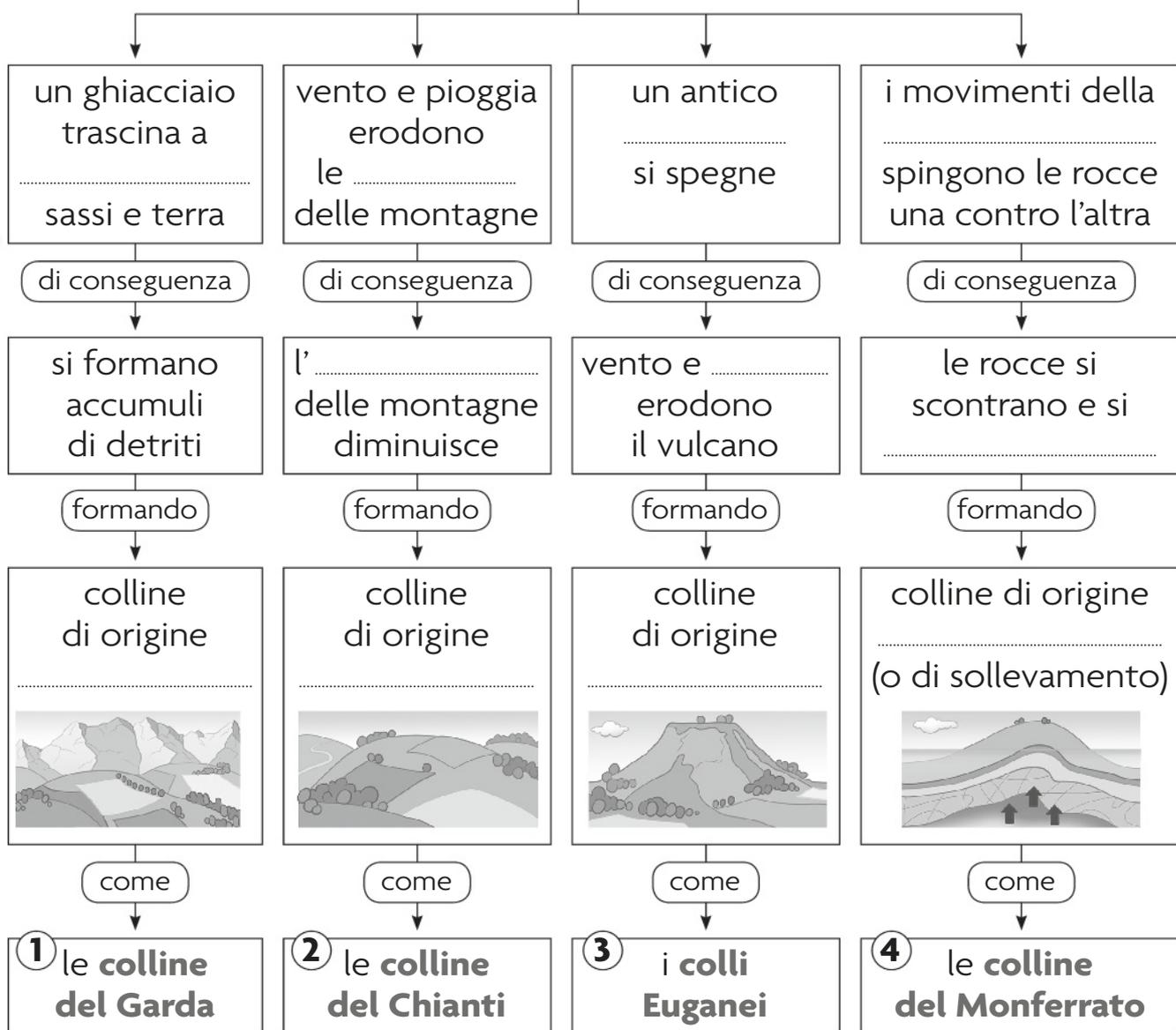
L'ORIGINE DELLE COLLINE



1 Completa la mappa con le seguenti parole.

pioggia • vulcanica • cime • morenica • sollevano • vulcano
• altezza • crosta terrestre • valle • tettonica • strutturale

Le colline hanno origini diverse:



MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

IMPARARE A IMPARARE

2 Usa la mappa per ripetere quello che hai studiato sull'origine delle colline.

GEOGRAFIA • PERCORSO 3 Montagna, collina, pianura • UNITÀ 2

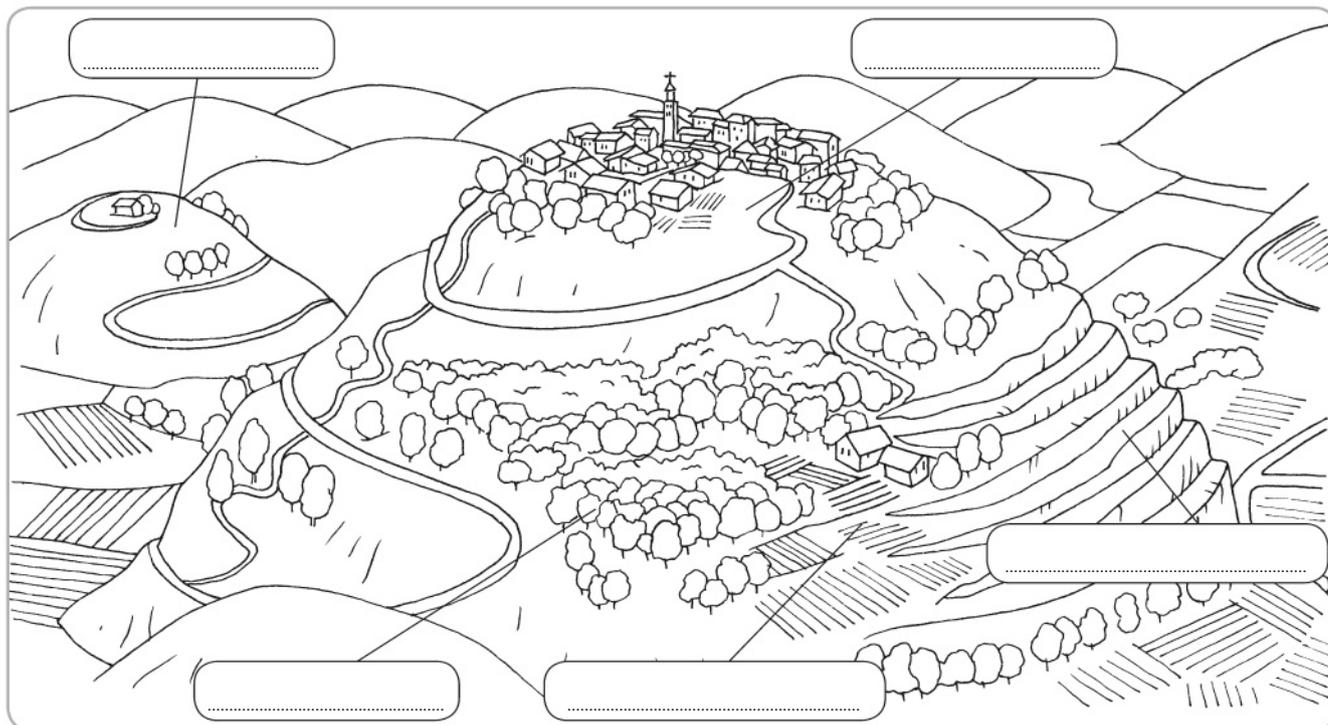
OdA Classificare le colline in base alla loro origine. CC Imparare a imparare (pianificare il proprio apprendimento mediante una organizzazione efficace delle informazioni). RD Italiano.

LE PAROLE DELLA COLLINA

1 Evidenzia solo le parole che riguardano l'ambiente della collina.

scoglio • pendici • ghiacciaio • arcipelago • terrazzamento
borgo • golfo • campi coltivati • sabbia • bosco

2 Ora scrivi le parole che hai evidenziato nell'esercizio 1 nel cartellino giusto.



MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

3 Quali parole della collina che hai evidenziato nell'esercizio 1 si riferiscono a elementi antropici? Scrivile qui.

..... • •

4 Leggi il testo, osserva il disegno e colora la casa di Giacomino.

Giacomino vive vicino a un piccolo borgo di una ventina di case. La sua casa è un po' isolata: si trova sul fianco di una luminosa collina, con alle spalle un grande bosco. Vicino alla casa, ci sono i campi coltivati e i terrazzamenti con i vigneti. Una piccola strada a curve la collega direttamente al borgo.

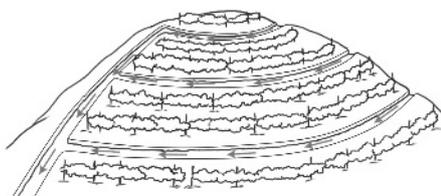
TERRAZZAMENTI • GIRAPOGGIO • CAVALCAPOGGIO

Quando piove troppo, il terreno in pendenza rischia di franare trascinato dall'acqua. Per questo motivo, gli agricoltori in collina hanno inventato alcuni sistemi per prevenire questo problema. Ecco i tre sistemi più utilizzati:

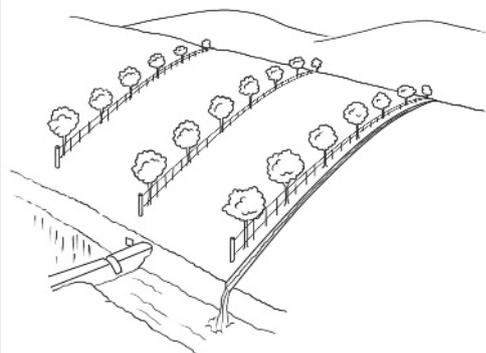
terrazzamento



girapoggio



cavalcapoggio



1 Osserva attentamente i disegni, leggi le spiegazioni e assegna a ogni testo il nome corretto (quello scritto sopra ogni disegno).

- **II**

Dove il terreno è molto in pendenza, gli uomini hanno costruito dei muri e spianato la terra fra un muro e l'altro. In questo modo la collina diventa una specie di enorme scalinata e i muri impediscono al terreno di franare. Questo permette anche di usare macchinari agricoli, perché il terreno è in piano.

- **II**

Questo sistema consiste nello scavo di canali che seguono linee orizzontali. L'acqua piovana raccolta da questi canali arriva in un altro canale che scende a valle, nel punto di massima pendenza.

- **II**

Questo sistema si usa quando la pendenza non è grande. I canali di scolo delle acque "scavalcano" la collina. Questi canali portano l'acqua piovana a valle, dove viene raccolta in un canale principale.

LE ATTIVITÀ IN COLLINA

Grazie al **clima mite** e al **terreno fertile**, l'uomo ha da sempre abitato in collina e vi svolge ancora oggi numerose attività.

1 Completa il testo con le seguenti parole.

materie prime • agriturismi • olio • ovini • bovini • ulivi • agricoltura

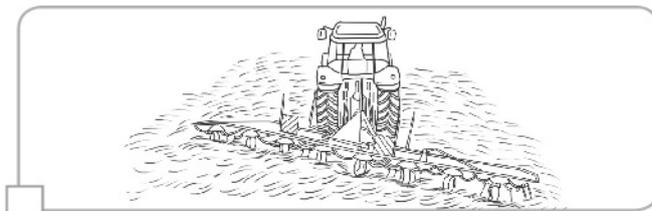
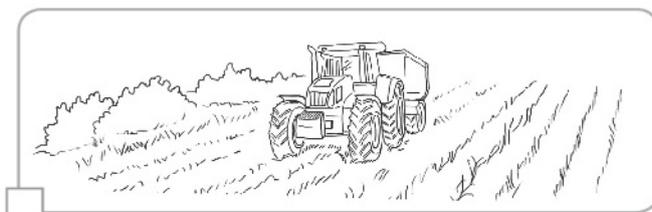
In collina, la principale attività è l'..... . Nelle zone più esposte al sole si coltivano viti, e alberi da frutto. Nelle zone più in ombra, invece, si pratica l'allevamento di (mucche) e (pecore e capre). Le aziende agricole trasformano poi le nei prodotti finiti: vino,, formaggi e carne.

Molto sviluppato è anche il turismo e ci sono oggi molti, cioè fattorie trasformate in piccoli alberghi dove le persone possono gustare i prodotti tipici.

2 Cancella le parole sbagliate.

- ▶ Le strade in collina sono molto larghe / strette e con curve / diritte.
- ▶ Le salite in collina sono molto ripide / dolci.

3 In base a ciò che hai segnato nell'esercizio 2, pensa a quali tra le seguenti macchine agricole sono più adatte alle coltivazioni in collina e indicale con una X.

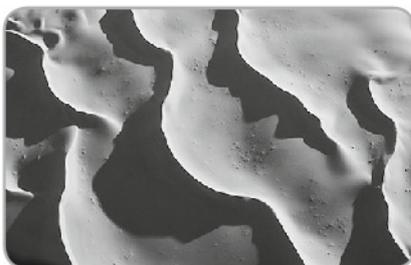


MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

COLLINE DI SABBIA: LE DUNE

NEL MONDO

- 1** Leggi il testo, sottolinea i nomi dei diversi tipi di dune, poi scrivi sotto alle immagini il nome corrispondente.



.....

Nei deserti, il vento sposta e accumula la sabbia, formando delle colline: le dune. A seconda del modo in cui soffia il vento, le dune possono avere forme diverse. Per esempio dove il vento soffia sempre in una sola direzione, si formano dune a mezzaluna. Dove invece il vento soffia da più parti, le dune hanno più fianchi laterali: sono le dune a stella. A volte si formano delle dune lunghe anche molti chilometri: le dune lineari. Esse si formano nelle zone dove i venti soffiano da due direzioni opposte.

- 2** Rileggi il testo e disegna sulle dune a stella, a mezzaluna e lineari le frecce per indicare la direzione del vento.

IMPARARE A IMPARARE

- 3** Ripeti quello che hai imparato: nascondi il testo con una carta, osserva le immagini e spiega che cosa rappresentano.

- 4** Secondo te, in Italia si possono vedere delle dune di sabbia? Sì No

Se sì, in quale di questi ambienti?

In montagna In collina In riva al mare

Tu hai mai visto delle dune di sabbia? Racconta.

Importante! Le dune sono degli ambienti "fragili", cioè è molto facile distruggerli: non calpestarle e non strappare le piante che vi crescono sopra!

UNITÀ 3 – LA PIANURA

Anche l'unità sulla pianura si può condurre in maniera analoga a quanto proposto per la montagna e la collina:

- lettura della carta fisica dell'Italia per individuare le pianure;
- origine delle pianure (schede 13A-13B);
- antropizzazione dello spazio (schede 14-15).

Viene poi proposto un lavoro di “sguardo sul mondo” attraverso l'analisi di pianure poco abitate, che costituisce occasione di lavorare sulle condizioni che favoriscono la presenza dell'uomo (scheda 16).

Anche in questa unità sono presenti mappe (scheda 13A) che non dovrebbero essere solo uno strumento per studiare, ma l'attività di avvio per abituare i bambini a costruire le proprie mappe e valutare i vantaggi legati all'uso delle stesse per lo studio. L'uso di domande che richiedono inferenze a conoscenze non presenti nel testo sono fornite nella scheda 16 come strumento per abituare gli allievi ad andare al di là di una conoscenza di contenuti, per chiedersi i perché dei fenomeni.

Idee per la personalizzazione del percorso 3 • Montagna, collina, pianura

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
154-155	Schede 13A-13B L'origine delle pianure	– Archivio disegni	Per rendere più difficile la scheda A, si può chiedere di completare autonomamente la mappa, anziché fornire le parole da inserire.
156	Scheda 14 Le attività in pianura	– Immagine commentata – Archivio disegni – Galleria immagini	Si può proporre anche l'esercizio contrario: partire dalla montagna e riformulare le frasi. Esempio: <i>In montagna è più difficile e lento trasportare le merci, infatti...</i>
157	Scheda 15 Evoluzione nell'agricoltura	– Archivio disegni	Per rendere più difficile l'esercizio, si possono dare i testi da completare senza le parole da inserire.
158	Scheda 16 Pianure quasi disabitate		La lettura delle domande prima della lettura del relativo paragrafo facilita l'individuazione della risposta, in quanto consente all'allievo di focalizzare l'attenzione sui dati essenziali.

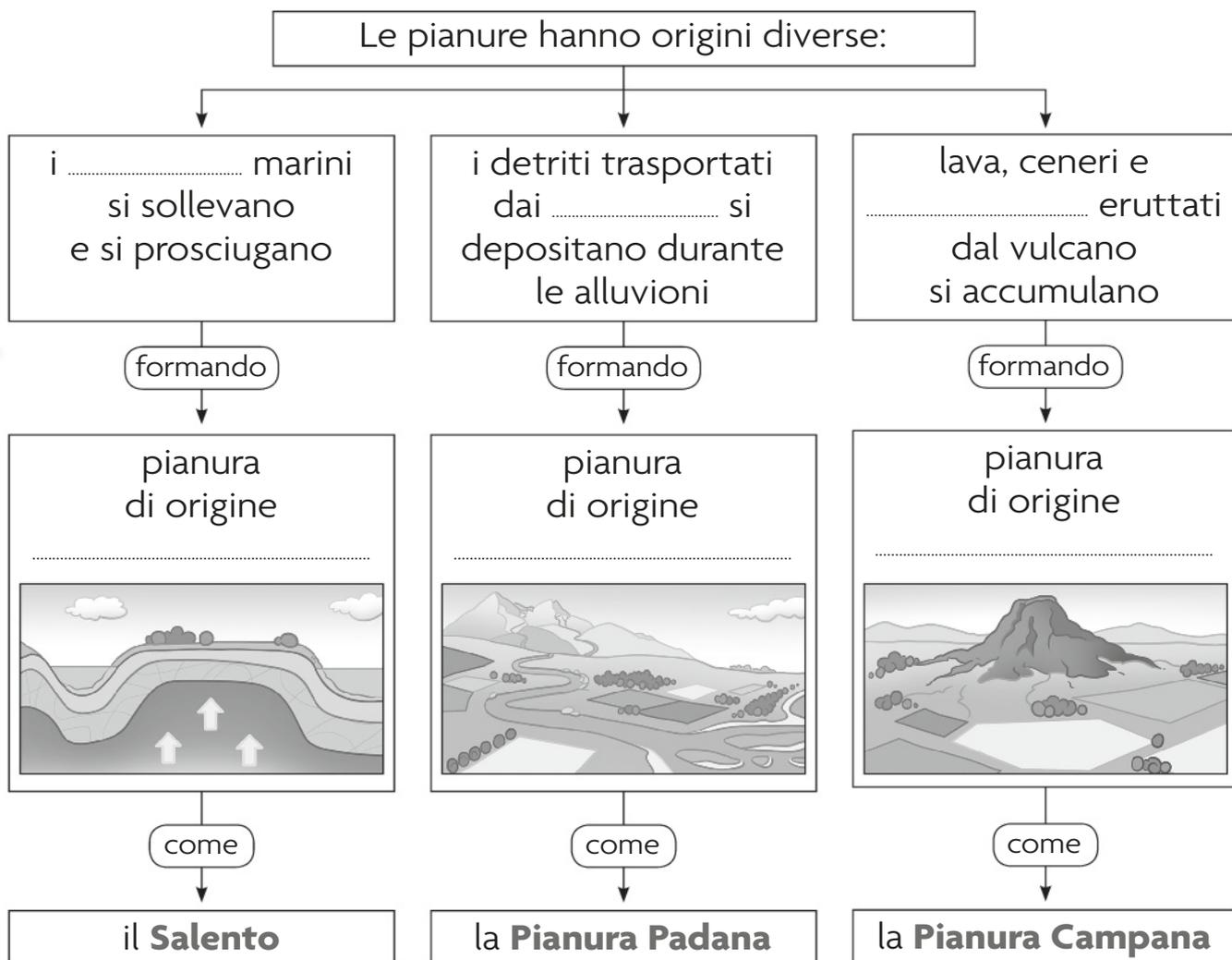
Tracce
di un percorso

La riflessione
metacognitiva

L'ORIGINE DELLE PIANURE • A

1 Completa la mappa con le seguenti parole.

lapilli • fiumi • alluvionale • fondali • tettonica • vulcanica



IMPARARE A IMPARARE

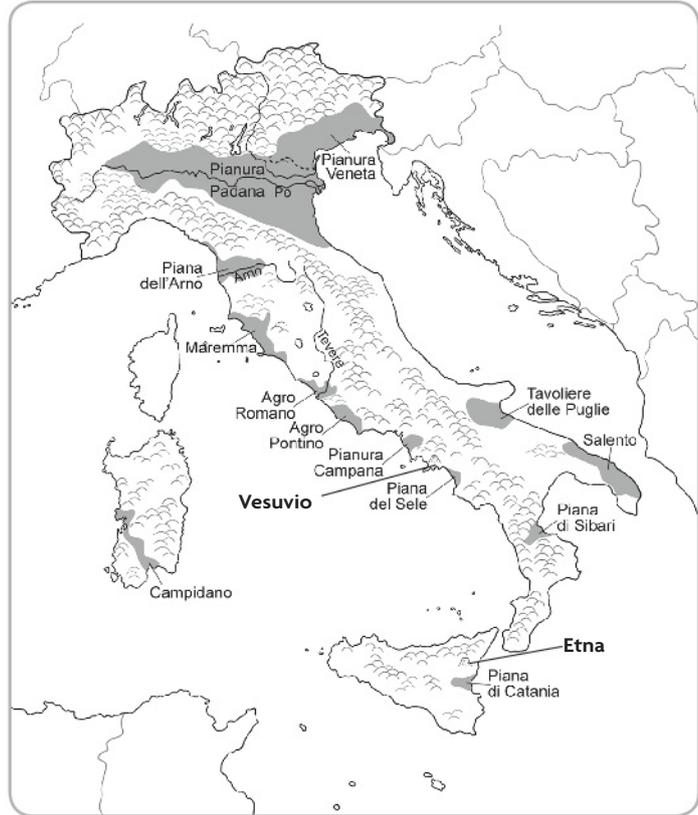
- 2 Usa la mappa per ripetere quello che hai studiato sull'origine delle pianure.
- 3 Scrivi sul quaderno un testo sull'origine delle pianure: usa le informazioni fornite dalla mappa.

L'ORIGINE DELLE PIANURE • B

IN ITALIA

1 Cerchia sulla carta:

- ▶ il Tavoliere delle Puglie (in arancione)
- ▶ la Pianura Padana (in verde)
- ▶ la Pianura Campana (in rosso)
- ▶ la Piana di Catania (in giallo)
- ▶ la Piana dell'Arno (in blu)
- ▶ il Salento (in azzurro)



MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

2 Indica l'origine delle seguenti pianure italiane: due sono alluvionali (A), due sono tettoniche (T), due sono vulcaniche (V). Aiutati con le tue conoscenze e con la carta dell'esercizio 1. Se ti serve, fai una ricerca.

- ▶ Tavoliere delle Puglie
- ▶ Pianura Padana
- ▶ Pianura Campana
- ▶ Piana di Catania
- ▶ Piana dell'Arno
- ▶ Salento

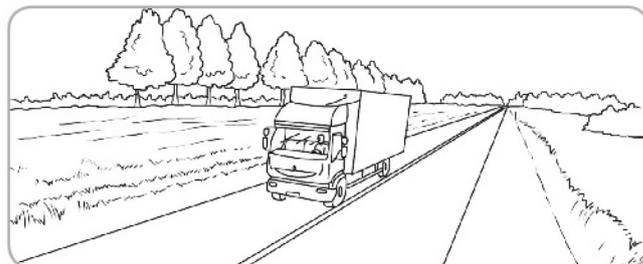
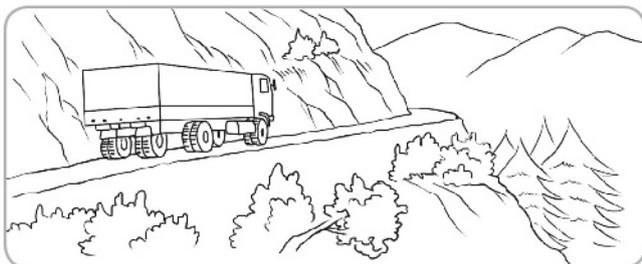
A	T	V
A	T	V
A	T	V
A	T	V
A	T	V
A	T	V

3 Spiega quali elementi ti hanno permesso di capire l'origine di queste pianure:

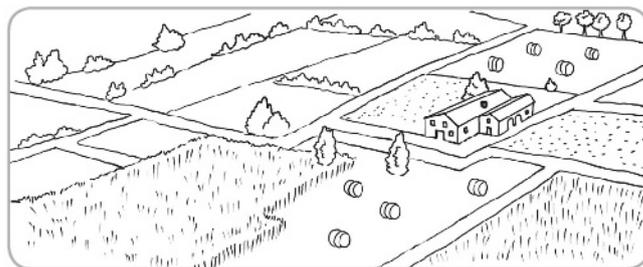
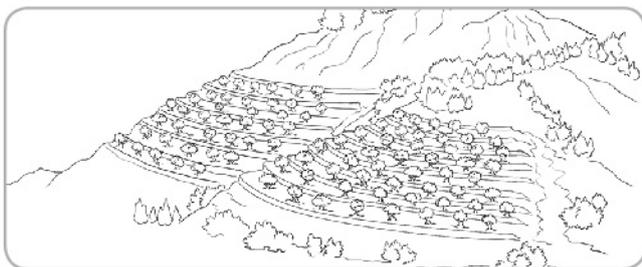
- ▶ pianure alluvionali: ho visto
- ▶ pianure : ho visto
- ▶ quindi per esclusione ho capito quali sono le pianure

LE ATTIVITÀ IN PIANURA

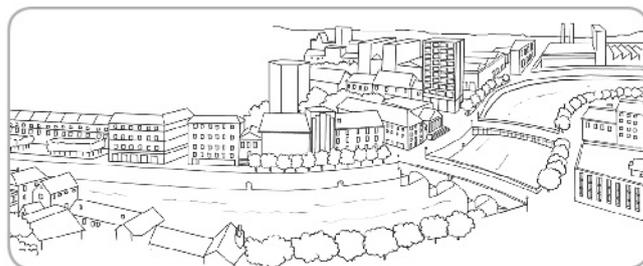
1 Osserva i disegni, poi completa le frasi.



In pianura è più facile e veloce trasportare le merci, infatti



La produzione agricola in pianura è maggiore che in montagna, perché



Siccome c'è più spazio ed è più facile costruire tanti e grandi edifici, in pianura

2 Leggi le frasi e cancella la parola sbagliata.

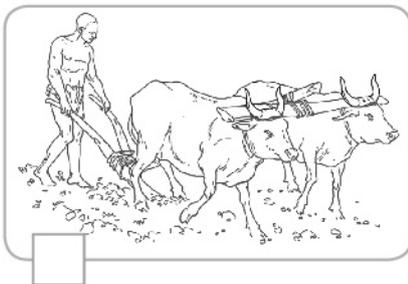
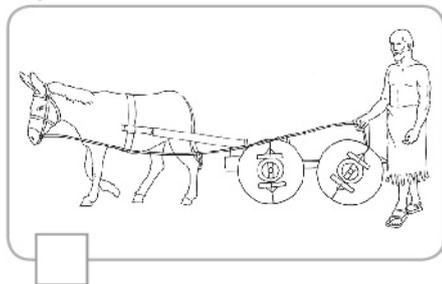
- ▶ Molte attività, come l'industria e l'agricoltura, si trovano soprattutto in pianura / montagna .
- ▶ In pianura / montagna di solito ci sono città più grandi che in montagna.

MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

EVOLUZIONE NELL'AGRICOLTURA

LA STORIA NELLA GEOGRAFIA

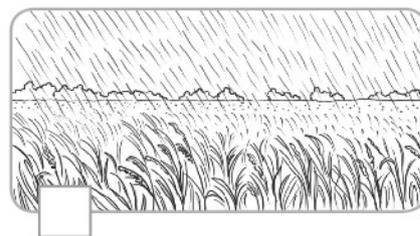
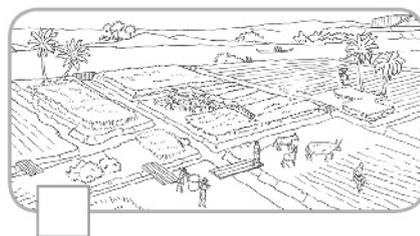
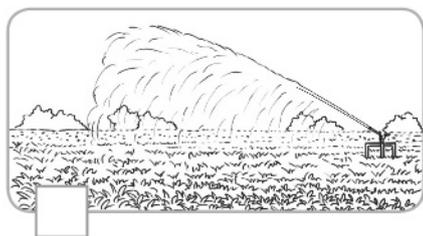
1 Numera i disegni in ordine cronologico. Poi completa i testi con le seguenti parole.



zappa • raccogliere • buoi • ruota • trattori • aratro

Nel Neolitico, gli uomini hanno cominciato a coltivare la terra per produrre il cibo, anziché frutti, bacche e germogli. All'inizio gli uomini preistorici utilizzavano dei pezzi di legno per piantare i semi, poi inventarono la Un grande progresso nell'agricoltura fu l'invenzione dell'..... : all'inizio era tirato dagli uomini stessi, poi dagli animali, come e cavalli. L'invenzione della rese ancora più semplice il processo di aratura.

Con l'invenzione del motore furono costruiti i primi, che sostituirono la trazione animale. Grazie a questa evoluzione, gli uomini poterono coltivare superfici sempre più grandi di terreno.



pioggia • irrigazione • fiumi • canali • non piove

L'irrigazione dei campi nel Neolitico era resa possibile dalla

Con il tempo, però, vicino ai gli uomini hanno imparato a costruire per portare l'acqua ai campi. Oggi gli agricoltori per irrigare usano sistemi di a goccia o a pioggia. Con questi sistemi, è possibile irrigare i campi anche quando

MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

PIANURE QUASI DISABITATE

NEL MONDO

- 1** Leggi il brano e prova a spiegare, da solo o con l'aiuto dell'insegnante, quello che viene detto. Dopo aver letto ogni paragrafo, rispondi sul quaderno alle domande.

Le pianure sono luoghi più favorevoli alla vita dell'uomo rispetto alle montagne. Nel mondo però esistono pianure poco abitate. Questo dipende dal clima e dall'acqua (troppa o troppo poca).	<i>Perché la presenza di troppa acqua non è favorevole alla vita dell'uomo? E la scarsità?</i>
Una delle pianure più estese al mondo è il Bassopiano della Siberia Occidentale: è una zona con un clima molto freddo. È ricca di corsi d'acqua, ma in inverno gelano; quando c'è il disgelo, si formano molti acquitrini e paludi.	<i>Quali problemi provoca la presenza di acquitrini e paludi?</i>
Nel Bassopiano della Siberia Occidentale si trovano diversi tipi di paesaggio. A sud c'è la steppa: è la sola zona coltivata, ma la maggior parte del terreno è inutilizzabile per l'agricoltura a causa delle paludi.	<i>Perché la presenza di paludi ostacola l'agricoltura?</i>
Al centro si trovano vaste foreste di conifere: la taiga.	<i>Perché ci sono foreste di conifere e non di latifoglie?</i>
A nord, nella zona più fredda, si estende la tundra. A causa delle basse temperature gli alberi non crescono e si trovano soprattutto muschi e licheni.	<i>Perché gli alberi non crescono in zone troppo fredde?</i>

- 2** Rileggi il testo e abbinati ogni disegno al nome adatto.



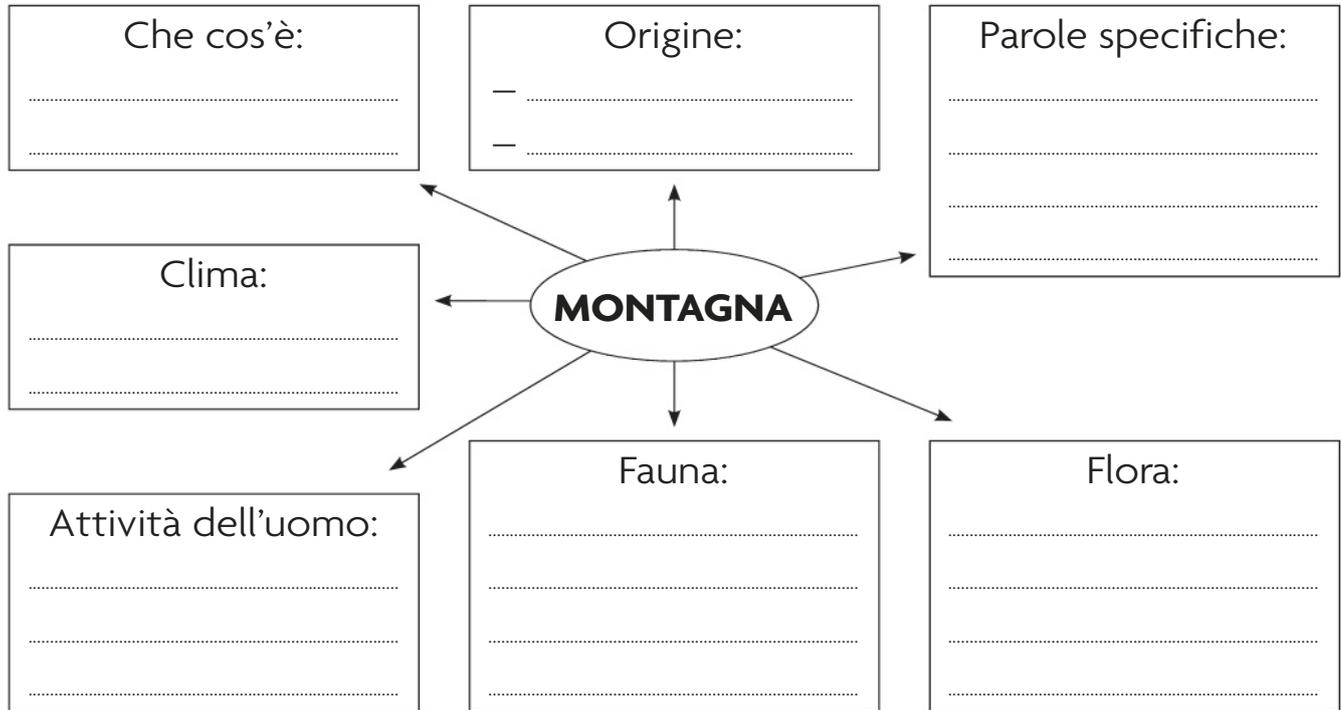
tundra

steppa

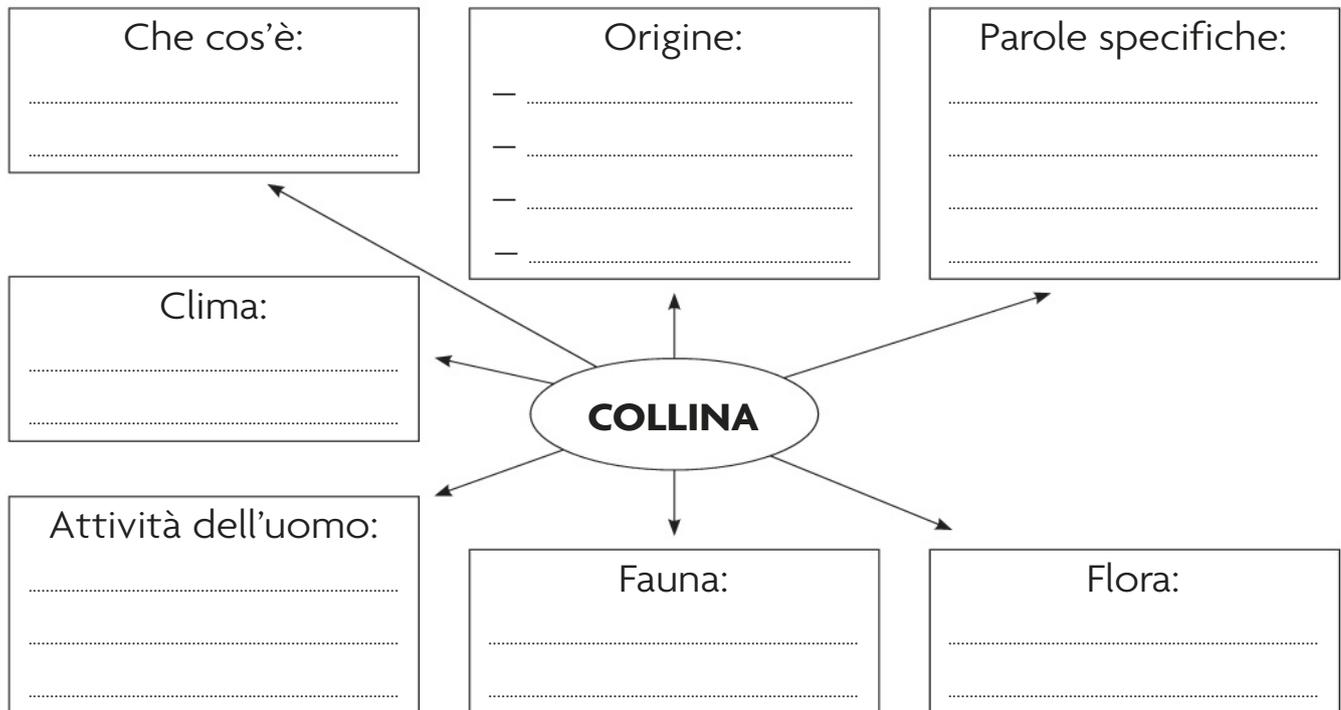
taiga

PER CONCLUDERE • A

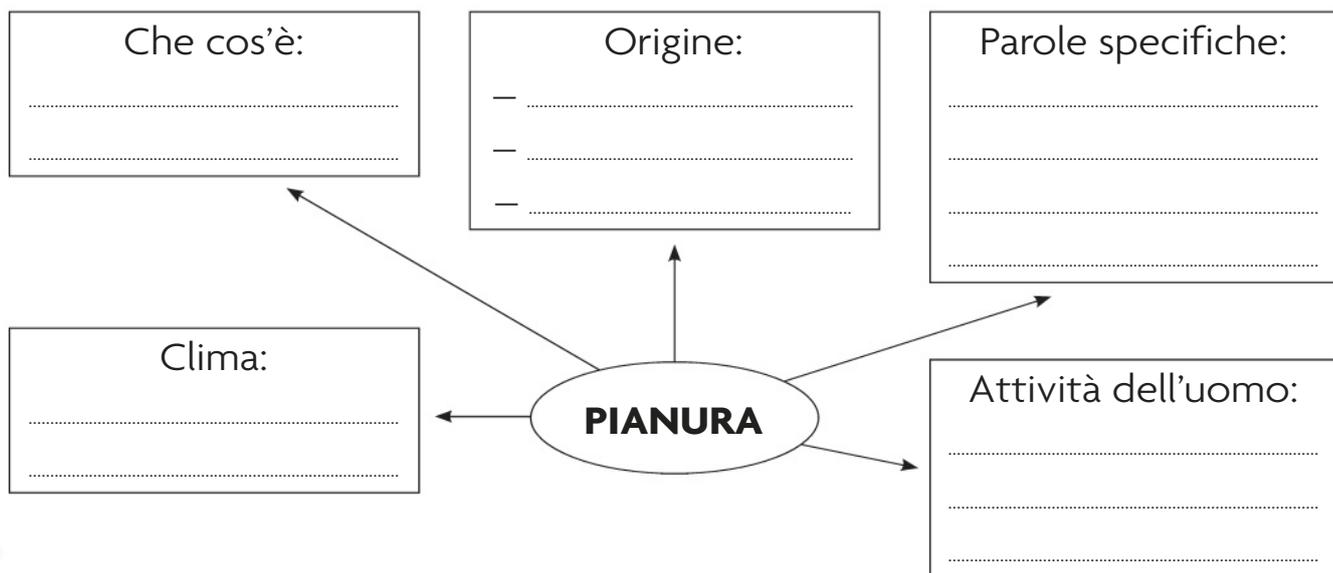
1 Completa le seguenti mappe con le informazioni che ricordi.



MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA



PER CONCLUDERE • B



MONTAGNA,
COLLINA,
PIANURA

2 Completa la tabella.

	ALTEZZA/ALTITUDINE	COLORE SULLE CARTE FISICHE
PIANURE	Da 0 a 200 metri
COLLINE	Da 200 a 600 metri
.....	Da 600 metri in su

3 Scegli uno dei tre ambienti, usa le informazioni che hai inserito nella mappa e nella tabella e scrivi un testo in cui descrivi le caratteristiche di quell'ambiente.

AMBIENTE SCELTO:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LE REGOLE IN MONTAGNA

1 Nella colonna di sinistra sono riportate alcune regole da rispettare in montagna; nella colonna di destra trovi la spiegazione della regola. Colora con lo stesso colore ogni regola e la relativa spiegazione.

Rispetta l'ambiente	Non spaventare gli animali, non toccare i cuccioli, tieni al guinzaglio i cani che ti accompagnano.
Rispetta gli animali	È sempre buona norma salutarle, perché qui nessuno è un estraneo; se ti vengono chieste informazioni, offri-le in modo chiaro e preciso.
Rispetta le persone che ti accompagnano	Comportati sempre con la massima prudenza, per evitare di provocare danni agli altri (fai attenzione ai sassi e, se ne fai precipitare qualcuno, avverti subito gridando chi potrebbe trovarsi sulla sua traiettoria).
Rispetta le persone che incontri	Prima di partire, informati sulle condizioni meteorologiche e ambientali e sulle caratteristiche del percorso che vuoi fare; evita percorsi troppo difficili per non esporre a inutili rischi te stesso e chi dovrebbe soccorrerti in caso di necessità.
Rispetta il lavoro di chi vive in montagna	Non fare rumori eccessivi che potrebbero anche provocare inutili allarmi o coprire le grida di chi si trova realmente in difficoltà.
Rispetta la tranquillità dei luoghi	Rispetta i pascoli e cammina accuratamente sui sentieri che li attraversano.
Rispetta te stesso e chi lavora per la tua sicurezza	Non abbandonare rifiuti, non strappare piante di specie protette, non provocare danni (soprattutto incendi), non danneggiare i cartelli e, più in generale, non compiere atti di vandalismo.

da <http://www.paesidivaltellina.it>

CITTADINANZA
E COSTITUZIONE



2 Hai compreso il motivo di queste buone regole di comportamento in montagna? Te ne vengono in mente altre? Discutine con i tuoi compagni.

GEOGRAFIA • PERCORSO 3 Montagna, collina, pianura

OdA Sviluppare un'etica di responsabilità. **CC** Competenze sociali e civiche (dimostrare senso di responsabilità, nonché comprensione e rispetto per i valori condivisi).

MONTAGNA, COLLINA, PIANURA • 1A

- 1** Leggi e colora: di giallo le frasi che si riferiscono alla collina;
di marrone le frasi che si riferiscono alla montagna;
di verde le frasi che si riferiscono alla pianura.

Sulle loro cime spesso sorgono piccoli paesi.
Sono poco abitate, soprattutto salendo verso la vetta.
Vi sorgono grandi città e numerose strade.

Hanno un'altezza maggiore di 600 metri.
Hanno un'altezza minore di 600 metri, ma maggiore di 200 metri.
Hanno un'altezza minore di 200 metri.

Sulle vette non c'è vegetazione.
Vi hanno costruito terrazzamenti per ottenere zone coltivabili.
Ci sono ampie zone coltivate con grandi macchinari.

Il clima è freddissimo in inverno e fresco anche in estate.
Il clima è in genere freddo in inverno e caldo e umido in estate.
Il clima è mite, cioè né troppo freddo né troppo caldo.

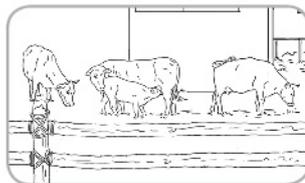
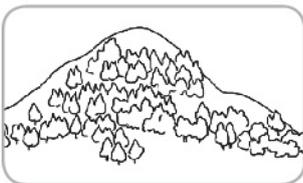
- 2** Collega ogni elemento all'ambiente in cui è più facile trovarlo.

boschi di pini
e abeti

grandi
allevamenti

impianti da sci

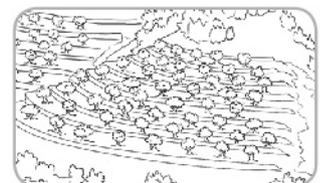
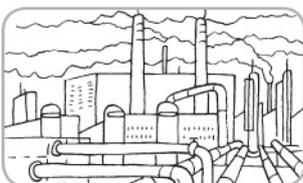
grandi campi
coltivati



montagna

collina

pianura



grandi industrie

piccoli borghi

vaste città

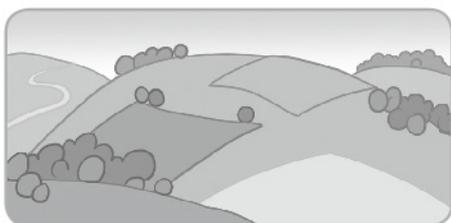
terrazzamenti

MONTAGNA, COLLINA, PIANURA • 1B

- 3** I disegni illustrano la formazione di alcuni paesaggi. Completa ogni definizione con la parola giusta, scegli tra: vulcanica • strutturale • alluvionale. Poi collega ogni vignetta alla sua didascalia.



Collina di origine :
vento e pioggia hanno eroso la cima
di una montagna



Pianura di origine :
formata dai detriti trasportati
da un fiume



Montagna di origine :
formata dalla lava fuoriuscita da un
vulcano in eruzione

- 4** Completa il testo: colora di verde i riquadri giusti.

Michela è andata in vacanza dai nonni in montagna: per raggiungere

il paesino / la grande città ha dovuto percorrere

una larga autostrada / stradina tutta curve che saliva

lungo i fianchi ripidi / il terreno pianeggiante. Durante il viaggio

ha attraversato una zona collinare / montuosa formata da bassi

rilievi: sulle loro cime c'erano piccoli borghi / grandi città

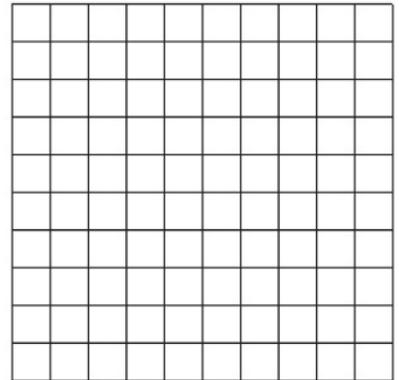
e sui fianchi vasti campi / terrazzamenti coltivati con piante di vite.

Il paese dei nonni, invece, era circondato da un bellissimo

bosco di abeti / filare di ulivi.

MONTAGNA, COLLINA, PIANURA • 2A

1 Questo areogramma quadrato rappresenta l'intera superficie dell'Italia. Completa la legenda e coloralo come indicato: usa i colori tipici delle carte fisiche.



Il territorio dell'Italia è formato:

- ▶ per 23 parti su 100 da pianure (fino a metri di altezza)
- ▶ per 42 parti su 100 da colline (tra i e i metri di altezza)
- ▶ per 35 parti su 100 da montagne (oltre i metri di altezza)

2 Classifica queste città in base all'altitudine: si trovano in pianura, in collina o in montagna?

Comuni	Altezza	Ambiente
1. Padova	12 metri
2. Torino	239 metri
3. Sestriere	2035 metri
4. Perugia	493 metri
5. Enna	931 metri
6. Viterbo	326 metri
7. Foggia	76 metri



MONTAGNA, COLLINA, PIANURA • 2B

- 3** Collega ogni pianura alla spiegazione della sua origine.
Attenzione: una frase NON descrive una possibile origine della pianura.

pianure di origine tettonica

Formate da ghiaia, sabbia e altri detriti trasportati dai fiumi.

pianure di origine vulcanica

Formate da un innalzamento dei fondali marini.

pianure di origine alluvionale

Formate dallo scontro tra parti della crosta terrestre.

Formate dalla lava e dalle ceneri fuoriuscite dai vulcani.

- 4** La spiegazione dell'esercizio 3 che NON riguarda l'origine della pianura in realtà a quale altro ambiente o a quali altri ambienti ti fa pensare?

- 5** Per ciascun elemento indica se lo trovi in montagna, collina o pianura e spiega perché.

► In ci sono gli impianti da sci perché qui

► In sorgono grandi città perché qui

► In ci sono delle zone terrazzate per

- 6** Spiega perché la pianura è più abitata rispetto alla montagna e alla collina.

.....
.....

PERCORSO 4

FIUME, LAGO, MARE

Il percorso è strutturato in tre unità: il **fiume** (schede 3-6), il **lago** (schede 7-10) e il **mare** (schede 11-15). Come per il percorso sui rilievi, questa sequenza non è obbligatoria: il punto di partenza da preferire è quello più vicino all'esperienza concreta degli allievi.

Attività di avvio

Le schede proposte in questa fase di avvio permettono di richiamare alcune conoscenze relative a laghi e mare (**scheda 1**) e al rapporto fra elementi naturali e relativo ambiente (**scheda 2**).

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
167	Scheda 1 – Prerequisiti Cartoline dalle vacanze		Si può partire da una carrellata di foto per rilevare assieme differenze e somiglianze fra mare e lago, prima di passare al lavoro individuale sulla scheda.
168	Scheda 2 – Prerequisiti Dove li trovi?		Si possono proporre approfondimenti di gruppo o individuali sugli ambienti specifici di alcuni degli animali indicati nell'esercizio 1 e 3.

Cittadinanza e Costituzione

In questo percorso sono presenti due schede che permettono di avviare due discorsi diversi: uno su **comportamenti e abitudini funzionali al benessere fisico** (pp. 182-183), l'altro sul problema della **tutela dell'ambiente** (p. 188). Per ampliare il discorso e collegare i due argomenti, analogamente a quanto proposto per il percorso 3 (scheda 18), si può creare una serie di regole da rispettare in spiaggia, alcune finalizzate alla sicurezza, altre al rispetto degli altri e dell'ambiente.

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
188	Scheda 17 – Cittadinanza e Costituzione Inquinamento delle acque	– Materiale modificabile	Accompagnare l'attività con la visione di video relativi a episodi di inquinamento marino che sono saliti alle cronache negli ultimi anni.

Verifica degli apprendimenti

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
186-187	Schede 16A-16B Per concludere		Si può far completare a gruppi di tre le tre mappe e poi insieme costruire un testo per ogni paesaggio.
189-190	Verifiche	– Materiali modificabili	Come per le precedenti unità, si può proporre ad alcuni allievi solo il livello 1 o in sequenza il livello 1 e 2.
198	Prova di competenza 4	– Materiali modificabili – Archivio disegni	Si possono prevedere analoghi lavori su altri paesaggi.

CARTOLINE DALLE VACANZE

1 Osserva queste due cartoline e rispondi.



- ▮ Rappresenta un paesaggio:
 di mare. di lago.
- ▮ Da che cosa lo hai capito?

.....

- ▮ Rappresenta un paesaggio:
 di mare. di lago.
- ▮ Da che cosa lo hai capito?

.....

- ▮ Dove collocheresti una grande nave da crociera? Mare Lago
 Perché?
- ▮ In quale paesaggio ci sono più spiagge? Mare Lago
 Perché?

2 Osserva il paesaggio di mare ed elenca gli **elementi antropici** che vedi.

.....

3 Quali differenze ci sono, secondo te, tra mare e lago? Prova a elencarle, poi confrontati con i tuoi compagni e scrivete insieme una lista di tutte le differenze che avete trovato.



DOVE LI TROVI?

1 Indica con una X gli animali che puoi vedere in un paesaggio di **mare**.

cinghiale granchio gabbiano aquila reale calamaro

2 In quale ambiente puoi trovare gli animali che **non** hai segnato?

.....

3 Indica con una X gli animali che puoi vedere sia al **fiume** sia al **lago**.

trota squalo gabbiano anatra rana

4 Leggi le parole e colora:

- di azzurro gli elementi che ti fanno pensare al fiume;
- di verde gli elementi che ti fanno pensare al lago;
- di rosso gli elementi che ti fanno pensare al mare.

Attenzione: alcuni elementi possono comparire in più ambienti.

In questo caso, usa più colori.

pescatore	isola	surf	ponte	foce
spiaggia	bagnino	faro	nuoto	sponde
squalo	nave	porto	campeggio	sub
diga	bar	cascata	molo	barca
alberghi	rana	onde	granchio	trota
scogli	grattacielo	conchiglie	sassi	pescherecci
piena	sabbia	sole	ombrellone	battelli



5 Confronta il tuo lavoro con i tuoi compagni: spiega loro le tue scelte e ascolta le loro. Hai cambiato idea su qualcosa? Perché?

.....

.....

UNITÀ 1 – IL FIUME

In fase di avvio dell'unità è utile, se possibile, realizzare uno studio di un corso d'acqua presente in prossimità del proprio paese o città, rilevando sia gli aspetti naturali (sorgente, foce, portata...) sia antropici (dove si collocano i centri abitati rispetto al fiume, che uso ne viene fatto ora, che uso in passato...). In alternativa si può fare analoga analisi su uno dei grandi fiumi italiani. L'attività si presta a introdurre o consolidare il lessico specifico, approfondito anche nella scheda 3. Le schede 4 e 5 consentono poi di lavorare su alcuni fiumi italiani e diventano occasione per familiarizzare con la lettura delle carte geografiche.

L'unità può essere intrecciata con il tema degli ambienti acquatici in scienze, attraverso gli spunti contenuti nella scheda sulla fauna del fiume (scheda 6).

Alcune schede si prestano a un lavoro a coppie o a gruppi. Per esempio la scheda sulla lunghezza dei fiumi (scheda 5) può essere condotta a coppie o a gruppi per un aiuto reciproco a trovare i fiumi sulla carta geografica.

Alcune schede di questa unità contengono indicazioni utili per l'acquisizione di un metodo di studio: ad esempio, l'uso di mappe (scheda 4) o la titolazione dei paragrafi di un testo (scheda 6). Oltre a far usare questi strumenti è però importante guidare gli allievi a un loro uso autonomo e alla riflessione sulla loro utilità come facilitatori dell'apprendimento.

Idee per la personalizzazione del percorso 4 • Fiume, lago, mare

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
170	Scheda 3 Le parole del fiume		Si può chiedere agli allievi una definizione autonoma dei termini proposti nella scheda, o una ricerca sul vocabolario.
171	Scheda 4 Il corso del fiume	– Galleria immagini – Approfondimento	Si può rendere più difficile l'esercizio chiedendo il completamento autonomo della mappa, senza fornire le parole fra cui scegliere.
172	Scheda 5 Fiumi a confronto		Far precedere il lavoro individuale da una lettura a piccoli gruppi di una carta fisica dell'Italia con "caccia ai fiumi" (nomi, dove nascono, dove sfociano...).
173	Scheda 6 Fauna lungo il fiume	– Immagine commentata	Per gli allievi in difficoltà, fornire già i titoli dei paragrafi da inserire al posto giusto.

Tracce di un percorso

Il lavoro in gruppo

La riflessione metacognitiva

LE PAROLE DEL FIUME

1 Come potrebbe essere definito il fiume, secondo te? Indica con una X.

Corso di acqua salata Corso di acqua dolce

Distesa di acqua dolce

► Che differenza c'è tra "distesa" e "corso"?
.....

PAROLE
PER COMPRENDERE

2 Collega ogni parola alla definizione giusta.

Letto

Riva o sponda

Foce

Sorgente

Affluente

È il punto in cui nasce il fiume.

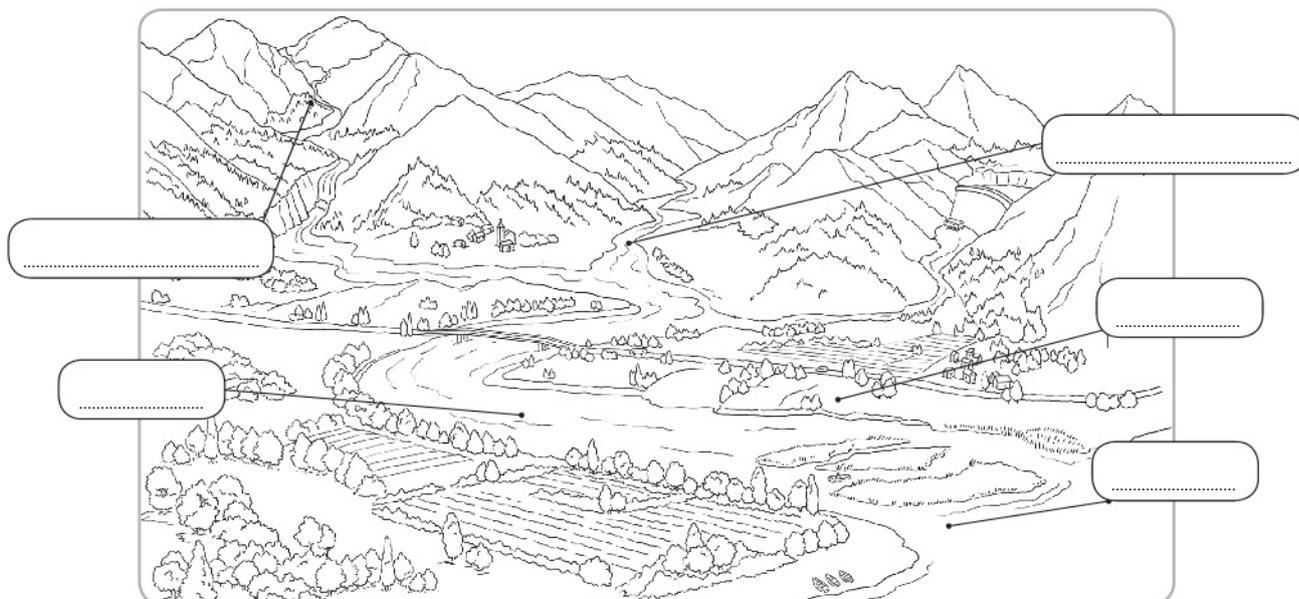
È il solco nel terreno dove scorre il fiume.

Terreno che delimita il corso del fiume.

Il fiume più piccolo che si unisce a un fiume più grande.

È il punto in cui il fiume si getta in mare, in un lago o in un altro fiume.

3 Ora scrivi le parole dell'esercizio 1 nel cartellino giusto.



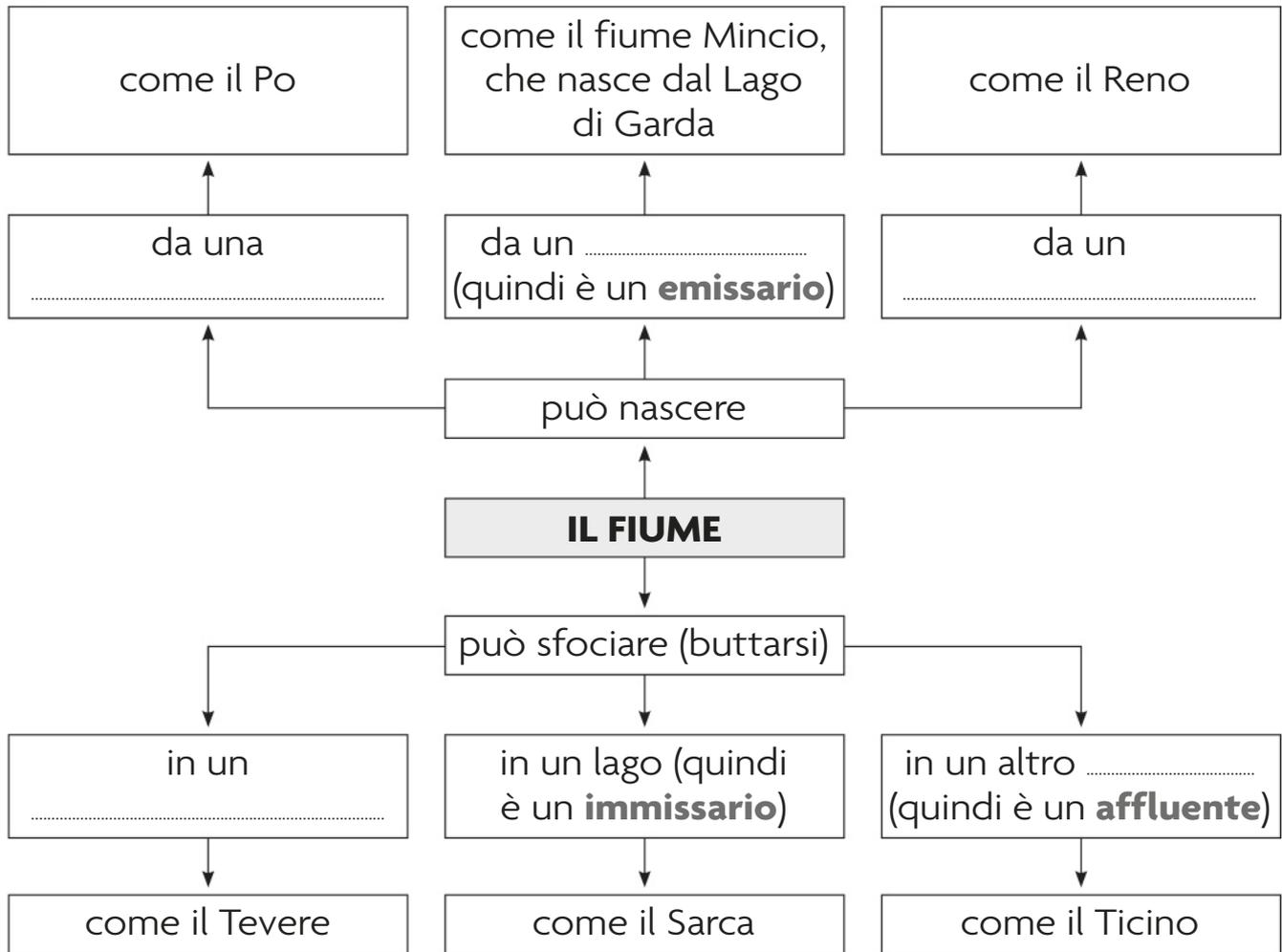
FIUME, LAGO,
MARE

IL CORSO DEL FIUME

IMPARARE A IMPARARE

1 Completa la mappa con le seguenti parole.

mare • ghiacciaio • sorgente • lago • fiume

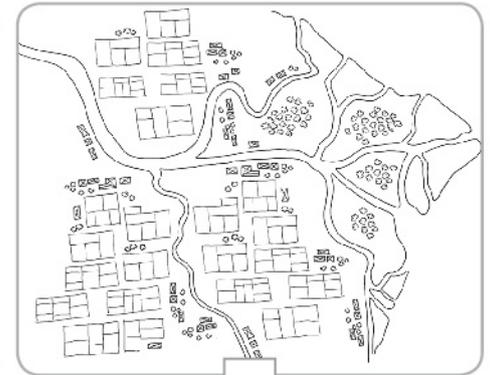


FIUME, LAGO, MARE

PAROLE PER COMPRENDERE

2 Leggi le definizioni e scrivi nel quadrato il numero corrispondente.

1. **Foce a delta:** il fiume si divide in tanti fiumi più piccoli
2. **Foce a estuario:** il fiume forma una specie di imbuto



FAUNA LUNGO IL FIUME

IMPARARE A IMPARARE

1 Leggi il testo e dai un titolo a ogni paragrafo.

Un fiume cambia aspetto durante il suo corso: è molto turbolento e veloce in montagna; diventa calmo in pianura, vicino alla foce. Di conseguenza anche la fauna cambia.

In montagna, vicino alla sorgente, si trovano animali che resistono alla forte velocità dell'acqua e al freddo: trote e altri piccoli pesci, vermi, libellule e gamberetti.

Man mano che si scende verso valle, la velocità dell'acqua diminuisce. La fauna qui è più simile a quella delle acque ferme: carpe, salamandre, rane, bisce e uccelli acquatici, come il martin pescatore.

Vicino alla foce, dove l'acqua dolce si mescola a quella salata, aumentano i pesci: orate, spigole, anguille. Sui fondali vivono animali "spazzini", che si nutrono di detriti, e lungo le rive si trovano topi, zanzare e molte specie di uccelli (germani reali, aironi, anatre).

FIUME, LAGO, MARE

2 Segui i titoli dei paragrafi e spiega a un compagno il contenuto del testo letto.

3 Rileggi il testo, poi collega gli animali al punto corrispondente del corso del fiume.

trota

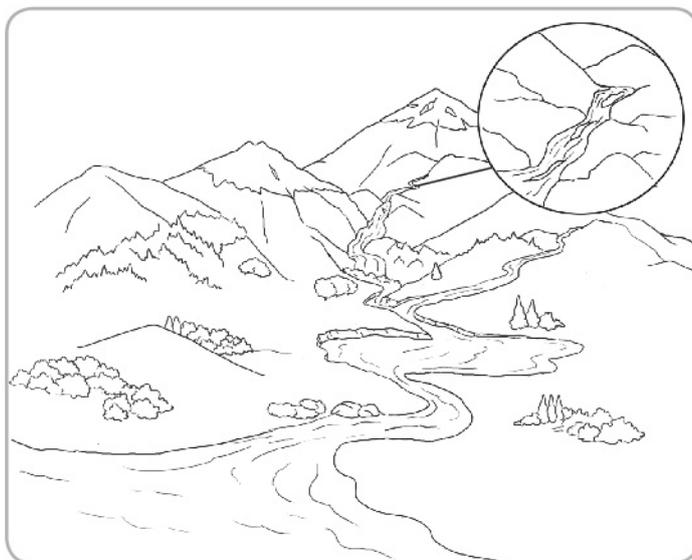
biscia

anguilla

carpa

airone

orata



UNITÀ 2 – IL LAGO

Tracce di un percorso

Le conoscenze sui laghi possedute dagli allievi o l'osservazione di immagini proposte nelle risorse online sono il punto di partenza per un'analisi della forma dei laghi, delle loro caratteristiche, de prodotti coltivati sulle loro sponde... Come per la precedente unità sul fiume, alcune schede (schede 7-8) fanno riferimento ad alcuni laghi italiani e consentono di sviluppare negli allievi competenze nella lettura delle carte geografiche.

Il lavoro in gruppo

A gruppi, con la tecnica del Jigsaw, si può condurre una ricerca sui quattro laghi indicati come esempio nella scheda 8: ogni gruppo ricerca informazioni su uno dei quattro laghi, quindi si formano dei gruppi misti di quattro bambini e ognuno illustra ai compagni le informazioni raccolte relative al lago assegnato al gruppo di partenza.

La riflessione metacognitiva

La mappa (scheda 8) costituisce un utile strumento sia per organizzare le informazioni sia per memorizzarle. Per arrivare all'uso di mappe come strategia di studio è importante non solo far ricorso a mappe già predisposte, ma iniziare anche a costruirle. A tal fine si può partire da una scheda con contenuto più semplice e costruire una mappa relativa al suo contenuto (per esempio scheda 10: mappa su attività del lago e loro motivi).

Idee per la personalizzazione del percorso 4 • Fiume, lago, mare

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
175	Scheda 7 I laghi in Italia		È opportuno partire da una lettura della carta fisica dell'Italia.
176	Scheda 8 L'origine dei laghi	– Archivio disegni	Si può favorire la collaborazione fra allievi con un lavoro a coppie: uno ripete senza la mappa, l'altro controlla la correttezza delle informazioni, usando invece la mappa.
177	Scheda 9 Il clima del lago	– Didattica personalizzata	La scheda online presenta un testo più difficile, utile come arricchimento lessicale.
178	Scheda 10 Le attività del lago		È utile far emergere le preconoscenze degli allievi, con richiesta di dire che attività hanno visto o pensano ci siano vicino a un lago.

I LAGHI IN ITALIA

1 Come potrebbe essere definito il lago, secondo te?
Indica con una X.

- Distesa di acqua salata
- Corso di acqua dolce
- Distesa di acqua dolce

IN ITALIA

2 Cerchia sulla carta:

- ▶ il Lago di Garda (in rosso)
- ▶ il Lago di Bracciano (in verde)
- ▶ il Lago di Lesina (in blu)
- ▶ il lago Omodeo (in arancio)



LEGGERE LE CARTE

3 Scrivi sulla carta i punti cardinali, poi completa il testo.

- ▶ I laghi di Garda, Maggiore, di Como e d'Iseo si trovano nel Italia, vicino alla catena montuosa delle
- ▶ A ovest degli Appennini ci sono i laghi:,
- ▶ In Sardegna ci sono il lago e il lago
- ▶ Nel sud-est d'Italia ci sono il lago e il lago

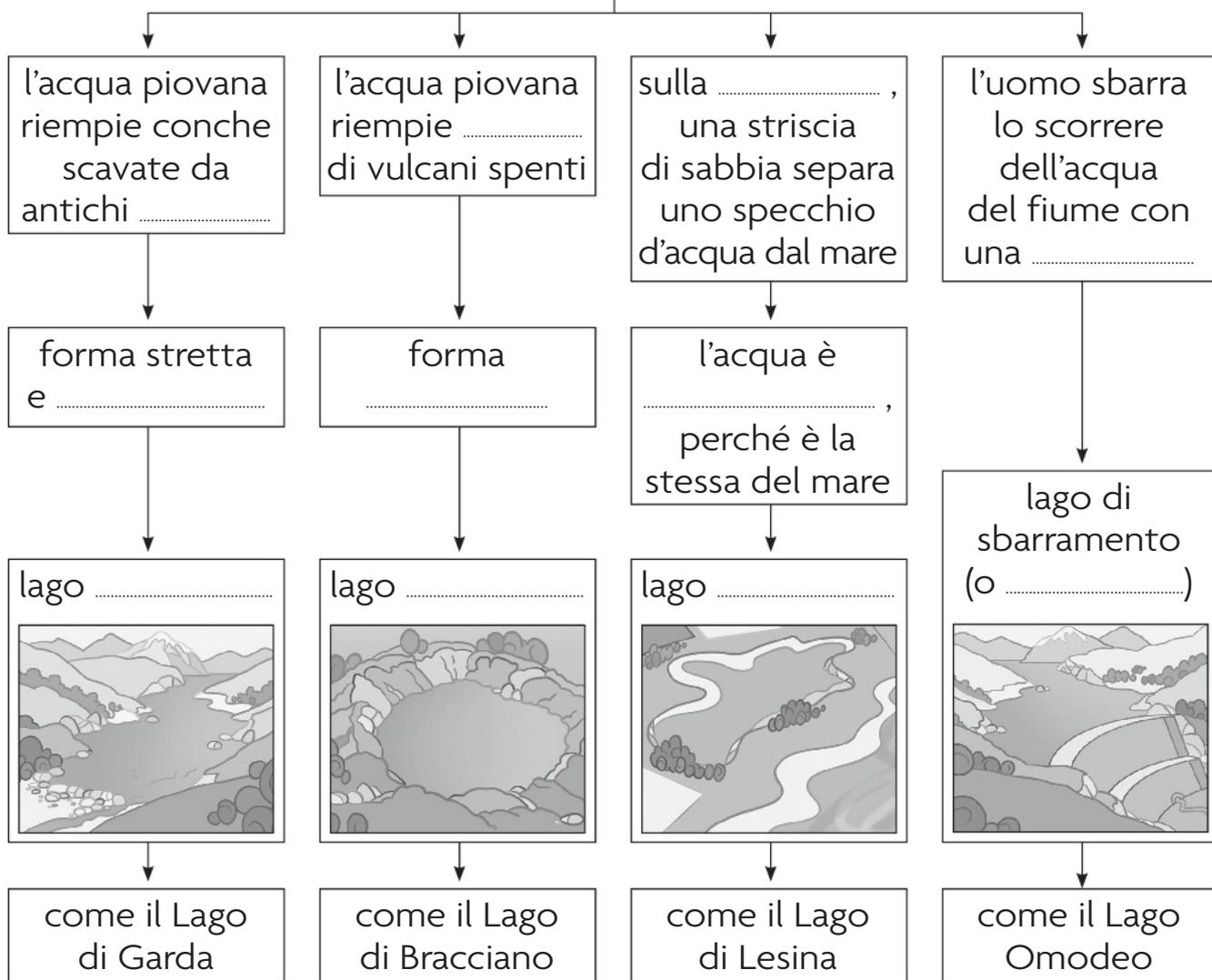
L'ORIGINE DEI LAGHI

IMPARARE A IMPARARE

1 Completa la mappa con le seguenti parole.

- glaciale • diga • ghiacciai • vulcanico • allungata • circolare
 • costa • costiero • artificiale • crateri • salata

I laghi hanno origini diverse:



FIUME, LAGO, MARE

2 Colora di arancione le informazioni riguardanti la forma dei laghi e di azzurro le informazioni su come si sono formati.

3 Usa la mappa per ripetere quello che hai studiato sull'origine dei laghi.

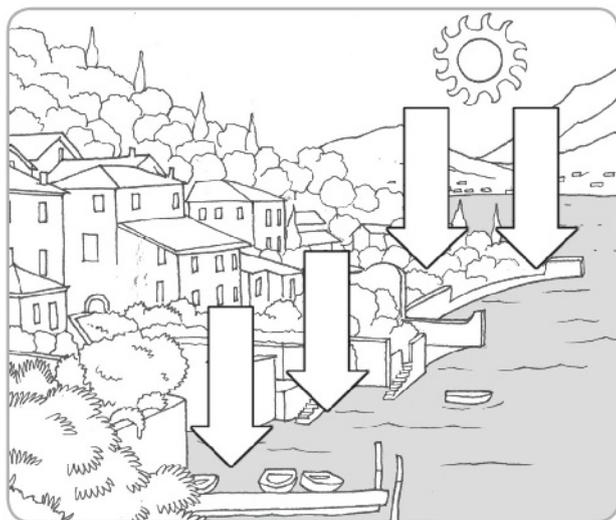
IL CLIMA DEL LAGO

1 Leggi con attenzione il testo e colora le frecce nei disegni.

Il clima delle zone intorno ai laghi è mite per tutto l'anno: d'estate, infatti, l'acqua del lago assorbe il calore del sole e rende la temperatura più fresca; d'inverno, invece, l'acqua del lago rilascia il calore accumulato durante i mesi estivi, rendendo la temperatura più alta.

Grazie al clima mite, la flora e la fauna delle zone di lago sono ricche e varie. Tutto ciò favorisce lo sviluppo del turismo.

Estate



Inverno



FIUME, LAGO, MARE

PAROLE PER COMPRENDERE

2 Qual è il significato di “mite”? Ricordati che si riferisce alla parola “clima”. Poi individua il contrario.

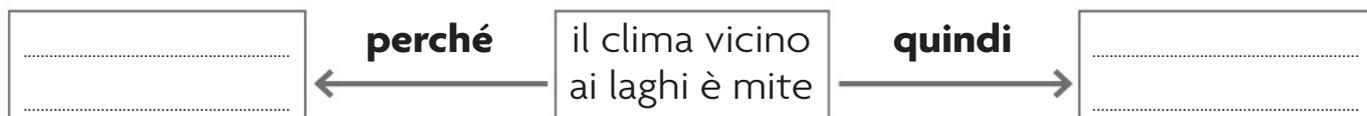
► **Clima mite** vuol dire:

- paziente imprevedibile, bizzarro
- né troppo caldo, né troppo freddo

► Il **contrario** di “clima mite” è:

- molto freddo o molto caldo nervoso, irrequieto
- agitato, sempre in movimento

3 Completa lo schema: ricava dal testo la **causa** e le **conseguenze**.



LE ATTIVITÀ DEL LAGO

1 Osserva le seguenti immagini e descrivi le attività rappresentate.
Poi indica con una X per quale motivo si è sviluppata quella attività.



Vedo:

Serve per:

- trasportare merci e persone da una sponda all'altra del lago
- fare delle ricerche sul fondale del lago



Vedo:

di olive

Serve per:

- rendere bello il paesaggio
- ricavarne i frutti



Vedo:

Sono necessari per:

- far incontrare le persone
- accogliere e ospitare i turisti



Vedo:

È un'attività tipica del lago perché:

- ci sono molti pesci
- ci sono molte anatre

FIUME, LAGO,
MARE

UNITÀ 3 – IL MARE

Il mare normalmente è esperienza comune di quasi tutti gli allievi. Può essere quindi opportuno partire da immagini dei luoghi di vacanza e dalla loro descrizione, per introdurre il lessico adatto alla descrizione del paesaggio marino (scheda 11) e l'analisi delle attività che si svolgono (scheda 12). Anche in questo caso può essere opportuno lavorare sull'antropizzazione delle zone di mare (i vecchi paesi arroccati, le città nate intorno ai porti...).

La scheda sulla fauna marina (scheda 14) consente vari lavori di gruppo, per esempio a coppie uno descrive un animale, l'altro deve indovinare di che animale si tratta, oppure si può creare un cartellone con una sezione di mare e gli animali collocati alle varie profondità.

Come fatto per la scheda 10, si può proporre la costruzione di una mappa sulle attività del mare (scheda 12).

Idee per la personalizzazione del percorso 4 • Fiume, lago, mare

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDE		
180	Scheda 11 Le parole del mare	– Galleria immagini – Immagine commentata	Per rendere più difficile la scheda, si può chiedere di completare autonomamente l'esercizio 3, anziché fornire le parole da inserire.
181	Scheda 12 Le attività del mare		Come per l'analoga scheda del lago è utile far emergere le preconcoscenze degli allievi, con richiesta di dire che attività hanno visto o pensano ci siano legate all'ambiente marino.
182-183	Schede 13A-13B C'è mare e mare	– Didattica personalizzata	Tutto il lavoro può essere svolto in <i>Cooperative Learning</i> , assegnando a due bambini un brano ciascuno e facendo poi completare insieme gli esercizi.
184	Scheda 14 I movimenti del mare		Si possono proporre approfondimenti specifici in scienze.
185	Scheda 15 La fauna nel mare	– Approfondimento	L'approfondimento online offre il materiale per la corretta identificazione degli animali dell'ambiente marino.

Tracce di un percorso

Il lavoro in gruppo

La riflessione metacognitiva

LE PAROLE DEL MARE

1 Come potrebbe essere definito il mare, secondo te? Indica con una X.

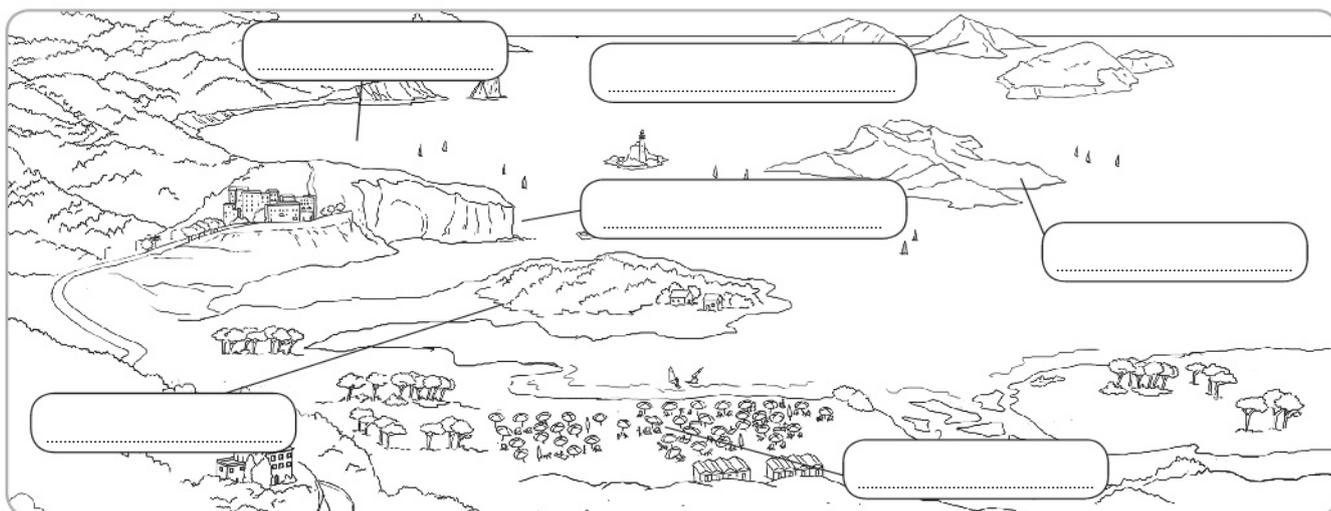
- Distesa di acqua salata Corso di acqua salata
 Distesa di acqua dolce

PAROLE PER COMPRENDERE

2 Evidenzia solo le parole che riguardano l'ambiente del mare.

- sorgente • arcipelago • letto • golfo • vetta • spiaggia • affluente • isola
 • ghiacciaio • passo • cratere • penisola • foce • promontorio • valle

3 Ora scrivi le parole che hai evidenziato nell'esercizio 2 nel cartellino giusto.



FIUME, LAGO, MARE

4 Tra le seguenti parole del mare, evidenzia in verde quelle che indicano **elementi naturali** e in rosso quelle che indicano **elementi antropici**.

- porto • fondale • marea • faro • costa • stabilimento balneare
 • corrente • molo • cantiere navale • scogliera

5 Per ogni definizione, scrivi la parola giusta.

- ▷ Fascia di costa bassa, sabbiosa o ghiaiosa, ai bordi del mare:
- ▷ Fascia di costa alta, con rocce che finiscono direttamente in mare:
- ▷ Massa d'acqua che alternativamente si alza e si abbassa sul livello del mare:

LE ATTIVITÀ DEL MARE

1 Osserva le seguenti immagini e descrivi le attività rappresentate.
Poi indica con una X per quale motivo si è sviluppata quella attività.



Vedo:

Serve per:

- pescare
- fare una gita turistica



Vedo:

Serve per:

- rendere più bello il paesaggio
- ospitare i turisti sulla spiaggia



Vedo:

Serve per:

- sciare
- ricavare il sale dall'acqua del mare



Vedo:

Serve per:

- costruire e riparare le navi
- far giocare i bambini

FIUME, LAGO,
MARE

C'È MARE E MARE • A

1 Leggi i brani, poi svolgi gli esercizi.

TESTO 1 – Il colore del mare

– Di che colore è il carbone? – chiese la maestra.

In classe tutti gli scolari risposero in coro: – È nero!

– Di che colore è la mimosa?

– Gialla!

– Di che colore è il mare?

E tutti in coro: – È azzurro!

Il mare, che era poco distante dalla scuola, si offese: – Io non sono solo azzurro – brontolò. – Ho tanti altri colori: blu, celeste, verde...

E come gli accadeva quando si arrabbiava, la sua superficie si increspò e le onde si abatterono sulla riva. In pochi attimi divenne agitatissimo.

A sentire il brontolio di quell'improvvisa mareggiata, gli scolari corsero alla finestra.

– Guarda che mare cattivo!

– Che onde alte!

– Allora di che colore sono? – brontolò il mare. – Quando mi arrabbio, divento giallo, verde, marrone, e ho anche il bianco della schiuma delle onde!

Marcello Argilli, *Il colore del mare e altre storie*, Editori Riuniti

TESTO 2 – I benefici del mare per i bambini

Numerosi studi confermano che il mare è importante per la nostra salute e, in particolare, per quella dei bambini: il sole e il mare, per diversi motivi, fanno bene.

L'esposizione al sole può essere veramente importante per la nostra salute: i raggi del sole sono infatti in grado di stimolare la produzione della vitamina D, che ha il compito di rendere più robuste le ossa.

L'aria del mare inoltre contiene maggiori quantità di iodio, un minerale molto importante per il nostro organismo soprattutto durante la crescita. I bambini, le cui difese immunitarie sono ancora in via di sviluppo, sono in genere più soggetti a raffreddori e altri disturbi respiratori. In questa fase della crescita possono essere molto utili i benefici di un soggiorno al mare, in particolar modo per i bambini più soggetti a difficoltà respiratorie, allergie e malattie della pelle.

C'È MARE E MARE • B

IMPARARE A IMPARARE

2 Da quale testo hai tratto questa informazione?

Lo iodio è un minerale molto importante per il nostro organismo.	testo n.
La schiuma delle onde è bianca.	testo n.
I raggi del sole sono in grado di rendere più robuste le ossa.	testo n.
Per mareggiata si intende quando il mare ha onde alte e potenti che si abbattono a riva.	testo n.

3 Completa le seguenti frasi con le informazioni che hai ricavato dai testi.

- ▶ Il mare è un'immensa distesa di Può avere diversi : azzurro, ma anche blu,
- ▶ Un soggiorno al mare può essere particolarmente utile soprattutto per chi ha , e : nelle località di mare infatti vi è una grande concentrazione di I raggi solari inoltre stimolano la produzione della , che serve per

4 Dividetevi in due gruppi: un gruppo dovrà spiegare perché è utile portare i bambini al mare, l'altro gruppo dovrà sostenere l'idea opposta, trovando i motivi per cui è meglio non portare i bambini al mare.

- ▶ Perché andare al mare:
- ▶ Perché non andare al mare:

FIUME, LAGO,
MARE



I MOVIMENTI DEL MARE

PAROLE PER COMPRENDERE

1 In base alle tue conoscenze e consultandoti con i compagni, collega ogni termine alla spiegazione e al disegno corrispondente.

Il mare si muove continuamente: **onde**, **maree** e **correnti** sono i movimenti del mare.

onde



Movimenti regolari di innalzamento e abbassamento del livello del mare.

maree



Veri e propri fiumi d'acqua, che possono essere caldi o freddi.

correnti

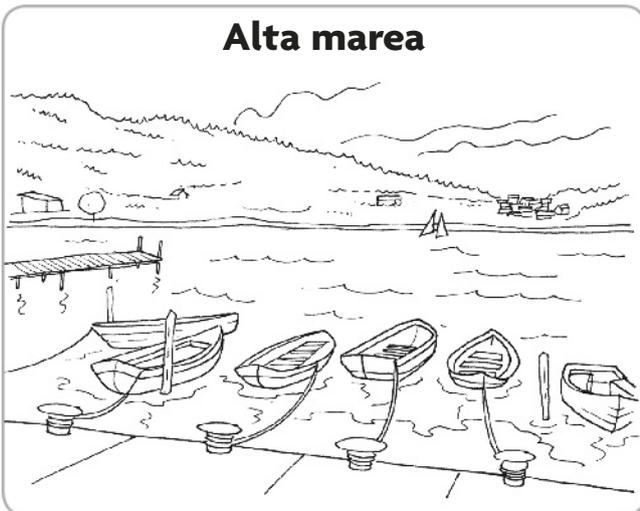


Movimenti dovuti all'azione del vento, che increspa la superficie del mare.

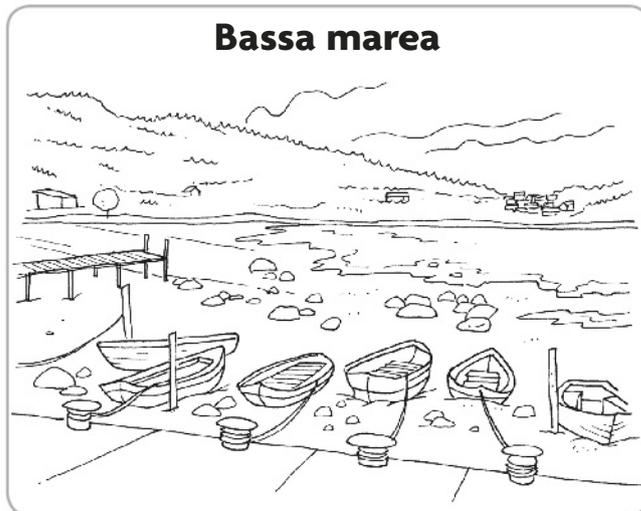
FIUME, LAGO,
MARE

2 Osserva i due disegni e spiega che cosa succede.

Alta marea



Bassa marea



.....

.....

.....

.....

LA FAUNA NEL MARE

Nel mare, con il variare della **profondità**, della **luce** e della **temperatura**, si possono individuare zone diverse nelle quali vivono tipi diversi di esseri viventi.

1 Leggi le informazioni su questi animali e collegali alla profondità corretta.



Il **delfino**

è un mammifero: ha la forma di un grosso pesce, ma con la testa piccola. Di solito è di colore grigio nel dorso e bianco nella pancia. Solitamente si sposta in branchi arriva a una profondità massima di 300 metri.

0 (livello del mare)

-20 metri

-200 metri

La **cernia** è



un pesce di grandi dimensioni: può pesare anche 60-70 chili. Vive su fondali rocciosi, ricchi di grotte, a profondità comprese tra 8 e 100 m.

-500 metri



La **rana pescatrice**

è un pesce: ha una grande bocca con lunghi denti e una "lenza" sulla testa con cui attira le prede. Vive nei bui fondali marini, a 2500-3000 metri di profondità.

-1000 metri

La **sogliola**



è un pesce piatto dal corpo ovale.

Si muove di notte, mentre di giorno rimane immobile sotto la sabbia. Gli adulti vivono sui fondali sabbiosi e fangosi, a profondità comprese tra 0 e 200 m.



Il **gamberetto** è

un crostaceo: il suo corpo è ricoperto da un guscio. Vive nei fondali rocciosi e ricchi di alghe, fino a circa 15 metri di profondità.

Il **capodoglio**

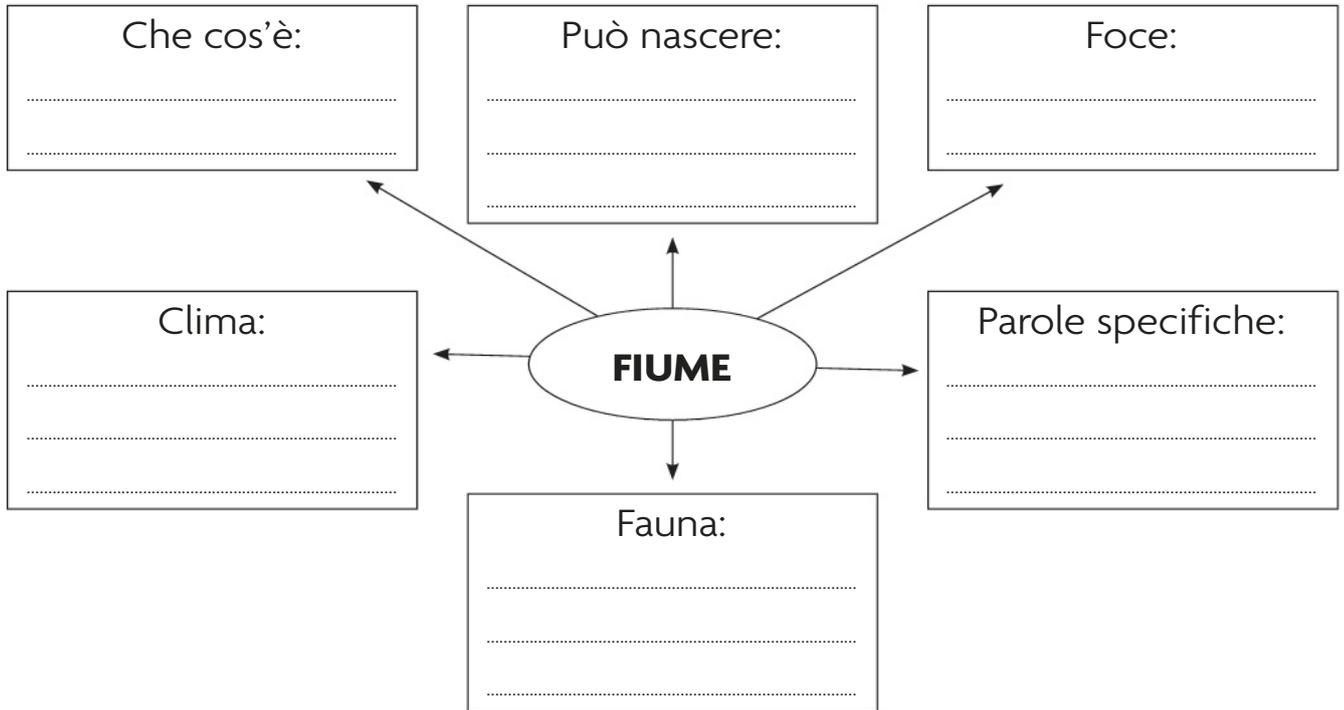


è un mammifero: il suo corpo può raggiungere i 18 metri di lunghezza. Vive in mare aperto e raggiunge i 2000 metri di profondità, trattenendo il fiato anche per 2 ore.

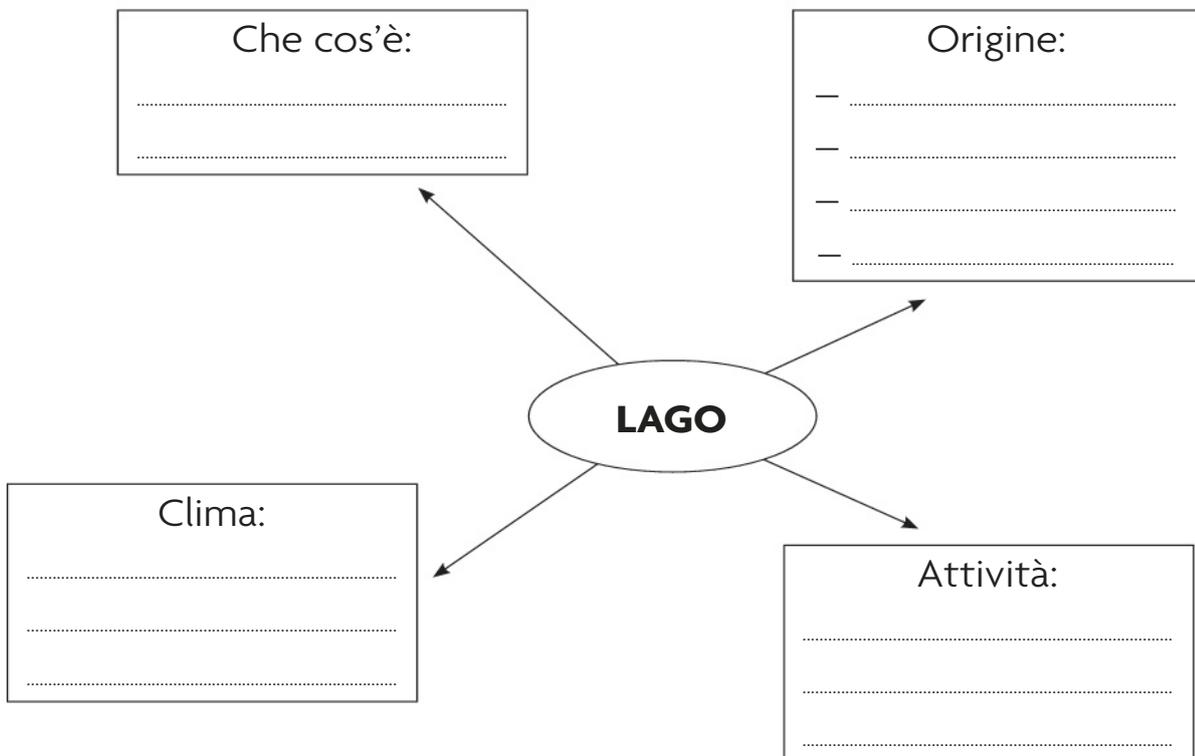
FIUME, LAGO,
MARE

PER CONCLUDERE • A

1 Completa le seguenti mappe con le informazioni che ricordi.



FIUME, LAGO,
MARE



INQUINAMENTO DELLE ACQUE

Quando qualcuno butta dell'immondizia nelle acque o vi versa delle sostanze dannose o sporche, l'acqua dei mari, dei fiumi e dei laghi si inquina e gli animali e le piante che lì vivono iniziano a morire...

Il **petrolio** è uno dei peggiori tipi di inquinamento. Il petrolio, infatti, rappresenta un grave pericolo per gli animali acquatici perché danneggia le piume o il pelo, che quindi lasciano passare acqua e freddo. Sul fondo del mare avvelena molluschi, pesci e piante.

ESPERIMENTO

- Riempi una ciotola d'acqua. Aggiungi all'acqua tre gocce di olio da cucina e non muovere la ciotola per due minuti.
Dopo due minuti, dove è l'olio?
 - In fondo alla ciotola
 - È mischiato all'acqua
 - Galleggia in superficie
- Immergi nella chiazza d'olio una piuma d'uccello.
Che cosa osservi?
 - La piuma si bagna
 - Alla piuma rimane addosso uno strato di olio
 - La piuma respinge l'olio
- Adesso versa una goccia di detersivo liquido per piatti sulla superficie dell'acqua oleosa.
Che cosa succede?
.....
- Prova a lavare la piuma con il detersivo liquido. Osserva come rimane inzuppata quando hai finito di pulirla: il detersivo toglie l'olio, ma lava via anche il grasso naturale di cui sono ricoperte le piume degli uccelli. Per questo motivo, gli uccelli sporchi di petrolio e ripuliti presso i centri di soccorso per gli animali vengono rilasciati solo quando ricrescono le nuove piume.

Mick Manning e Brita Granstrom, *A scuola in riva al mare*, Editoriale Scienza

FIUME, LAGO, MARE • 1

- 1** Leggi e colora: di azzurro le frasi che si riferiscono al fiume; di verde le frasi che si riferiscono al lago; di rosso le frasi che si riferiscono al mare.
Attenzione: alcune frasi possono andare bene per più di un ambiente.

Corso di acqua dolce.
Distesa di acqua dolce.
Distesa di acqua salata.

Può essere di origine vulcanica, glaciale, costiera o artificiale.
Si muove con onde, maree e correnti.
Può sfociare in un fiume, in un mare o in un lago.

Vi vivono esseri viventi diversi a seconda della profondità, della luce e della temperatura.
Nelle zone circostanti il terreno è fertile e l'uomo usa la sua acqua per irrigare i campi.
Nelle zone circostanti il clima è mite per tutto l'anno.

Fin dall'antichità ha rappresentato una via di comunicazione e scambio.
Fin dall'antichità ha offerto importanti risorse per l'uomo: il pesce per nutrirsi e il sale per cucinare e conservare i cibi.

Può avere lunghezze diverse.
Può avere colori diversi.
Può avere forme diverse a seconda della sua origine.

- 2** Collega ogni elemento all'ambiente in cui è più facile trovarlo.
Attenzione: puoi collegare lo stesso elemento a più ambienti.

stabilimento balneare piccolo peschereccio ponte piccolo porto

lago

mare

fiume

nave da crociera faro cantiere navale molo

FIUME, LAGO, MARE • 2

- 1 Collega ogni lago alla spiegazione della sua origine.
Attenzione: una frase NON descrive una possibile origine del lago.

lago di origine
glaciale

Formato da un innalzamento dei fondali marini.

lago di origine
vulcanicaFormato da uno specchio d'acqua separato
dal mare da una striscia di sabbia.lago di origine
costieraFormato da una diga che sbarrò lo scorrere
delle acque.lago
artificialeFormato da una conca di un antico ghiacciaio
riempito d'acqua.Formato da un cratere di un vulcano spento
riempito d'acqua.

- 2 La spiegazione dell'esercizio 1 che NON riguarda l'origine del lago
in realtà a quale altro ambiente ti fa pensare?

- 3 Per ciascun elemento indica se lo trovi al lago, al mare o al fiume
e spiega perché.

► Nel ci sono le navi da crociera perché qui

► Sul ci sono i ponti perché

► Il è chiuso dalla diga perché

- 4 Spiega perché al mare e al lago il clima è mite.

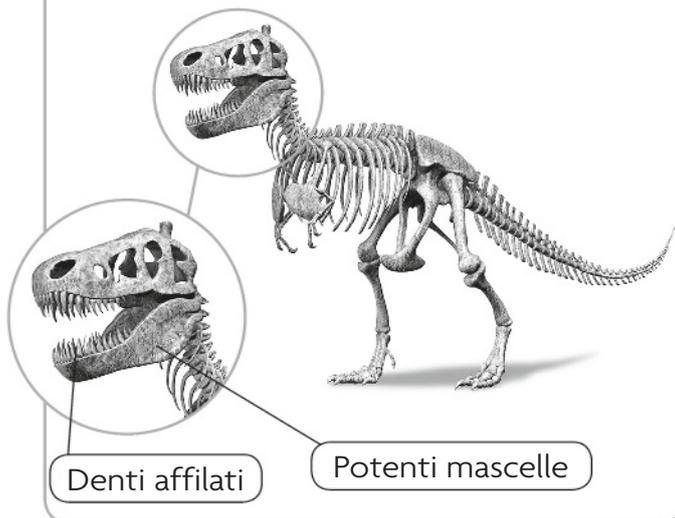
COMPITO DI REALTÀ

STORICHE E STORICI AL LAVORO

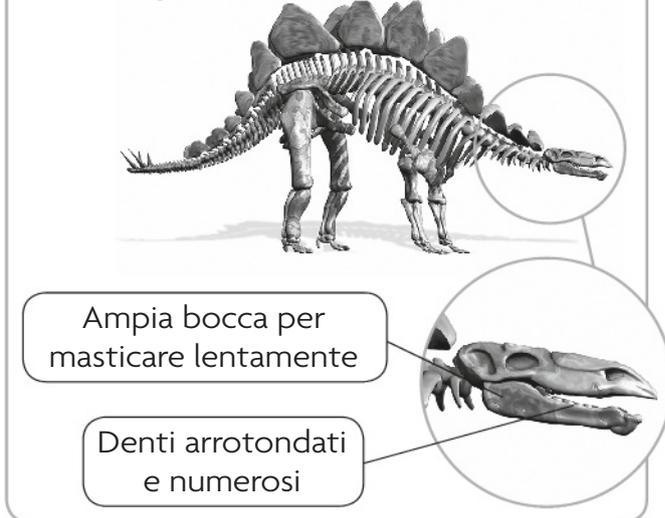
Immaginate di organizzare a scuola una mostra sui dinosauri: ci saranno cartelloni con fotografie, disegni, didascalie e qualcuno porterà dei fossili veri! Lavorate come... gli storici: ognuno di voi dovrà analizzare le fonti, fare ipotesi e confronti. Poi, tutti insieme, realizzate dei cartelloni o delle diapositive al computer per esporre le vostre conclusioni.

- 1 Osserva gli scheletri di questi due dinosauri e, per ciascuno, completa la scheda informativa: in che modo le diverse parti del corpo ti fanno capire come viveva? Motiva le tue affermazioni.

A – Tirannosauro



B – Stegosauo



Fotografia A Nome:	Descrizione	Posso ipotizzare che... perché...
.....		
zampe
coda
artigli

Fotografia B Nome:	Descrizione	Posso ipotizzare che... perché...
.....		
zampe
coda
artigli

PROVE DI COMPETENZA

Immagina che a fare da guida ai visitatori della mostra, ci sia un... dinosauro parlante! Come lo immagini? Che cosa racconterà?

2 Disegna qui a fianco il tuo “dinosaurio-guida”.

3 Completa i testi dei fumetti del “dinosaurio-guida”: fai attenzione a usare le parole che hai studiato in storia.

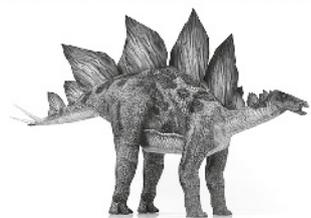
Attenzione: questa è una fonte e mostra un di dinosauro, probabilmente era un : vedete come sono i denti? Adatti a mangiare



Era primaria o paleozoica	Era secondaria o mesozoica			Era terziaria o cenozoica		
	Triassico	Giurassico	Cretaceo	Paleogene	Neocene	Quaternario

Questa è una che mostra che i dinosauri sono comparsi sulla Terra nel : l’Era più lontana da noi è quella

Questa è la ricostruzione di uno, che vuol dire “rettile con le squame”, che usava per dagli attacchi dei carnivori. Era un alto 8 metri e pesante come un elefante: si nutriva di



4 Inventate voi altri fumetti per spiegare ai visitatori la mostra. In classe, se volete, potete registrare il testo dei fumetti che vi sembrano più adatti: ricordate di fare... “una voce da dinosauro”!

COMPETENZE DI STORIA Organizzare le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Imparare a imparare (reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito); comunicazione nella madrelingua (utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative); competenze digitali.

PROVE
DI COMPETENZA

COMPITO DI REALTÀ

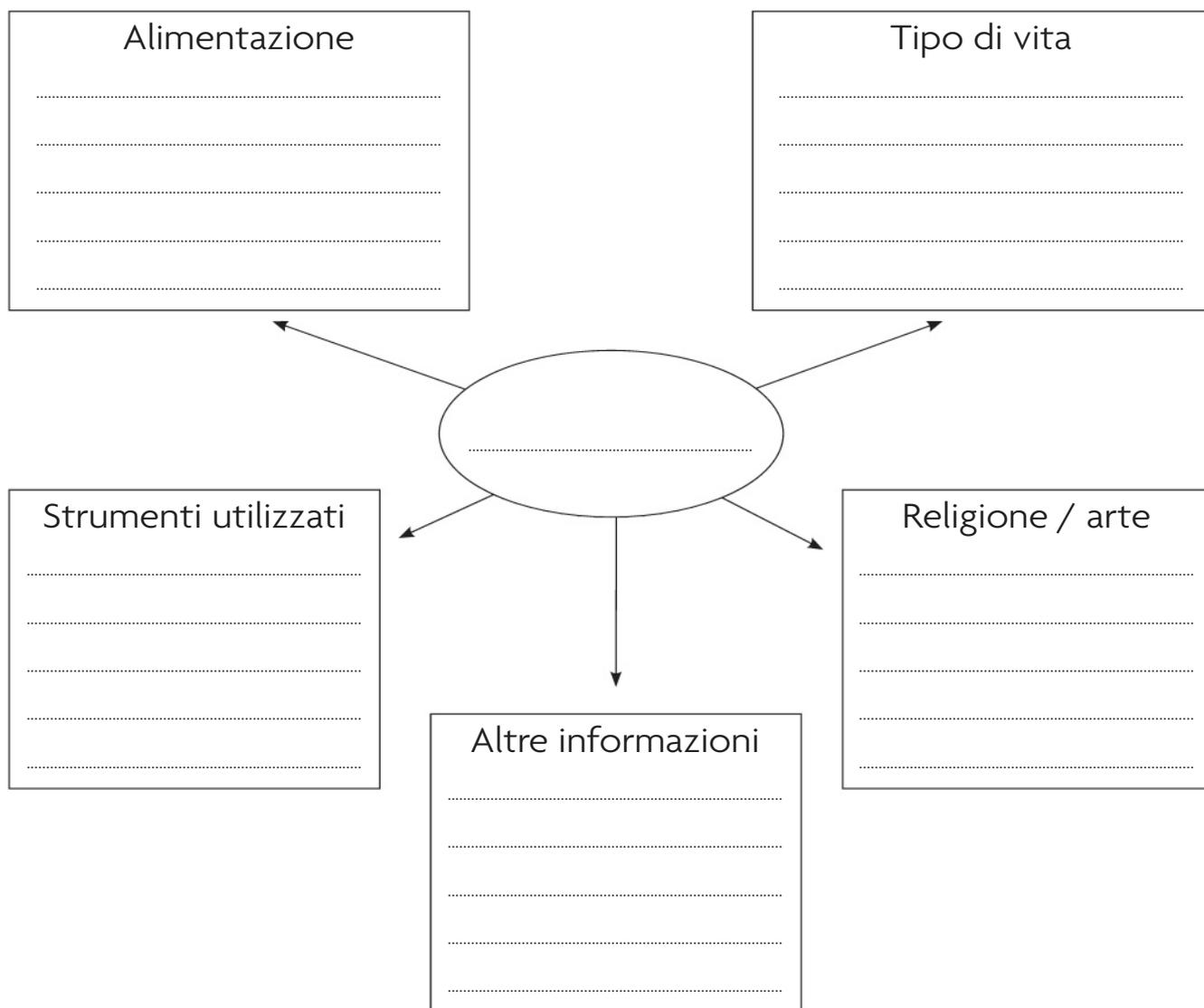
COME SI VIVEVA A QUEI TEMPI

Avete mai pensato di fare un fumetto sulla vita degli uomini preistorici? Fate attenzione, però, a non fare... errori storici! Seguite questi consigli e cercate di riportare solo le informazioni corrette.

1 Scegli quale tipo di uomo sarà il soggetto del tuo fumetto.

Australopiteco • *Homo habilis* • *Homo erectus* • *Homo sapiens*

2 Completa la tabella con tutto ciò che conosci sul tipo di uomo che hai scelto. Puoi confrontarti con compagne e compagni per trovare più dati possibili.



PROVE
DI COMPETENZA

- 3** Pensa alle caratteristiche del luogo in cui vuoi ambientare il tuo fumetto: descrivilo o fai un disegno sul quaderno.

.....

.....

.....

.....

Puoi anche realizzare un diorama, cioè un modellino per ricostruire l'ambiente di vita del tipo di uomo che hai scelto: usa una scatola (per esempio una scatola da scarpe o uno scatolone), disegna il paesaggio e, per renderlo più "vero", incolla pezzetti di legno, sassolini ecc.



- 4** Ora crea lo storyboard, cioè descrivi passo passo la tua storia.

Quante vignette vuoi rappresentare?

Che cosa succede?

- ▶ Prima
- ▶ Poi
- ▶
- ▶
- ▶

- 5** A questo punto sei pronto a realizzare il tuo fumetto. Puoi anche lavorare in gruppo con altre compagne e compagni: confrontatevi e progettate uno storyboard insieme. Poi dividetevi i compiti: sarà più facile procedere.

COMPETENZE DI STORIA Comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità. Organizzare le informazioni e le conoscenze producendo semplici testi storici, sviluppando capacità cognitive e creative nell'ideazione del soggetto, anche con risorse digitali.

RD Arte e immagine.

COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Imparare a imparare (reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito); comunicazione nella madrelingua (utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative); competenze digitali (usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline).

PREVISIONI DEL TEMPO

Questo è il tempo previsto per domani in Italia.

1 Osserva la carta, poi rispondi.

► Cerchia sulla carta dove ti conviene andare domani per fare una bella gita al mare. Indica dove si trova: usa i punti cardinali.

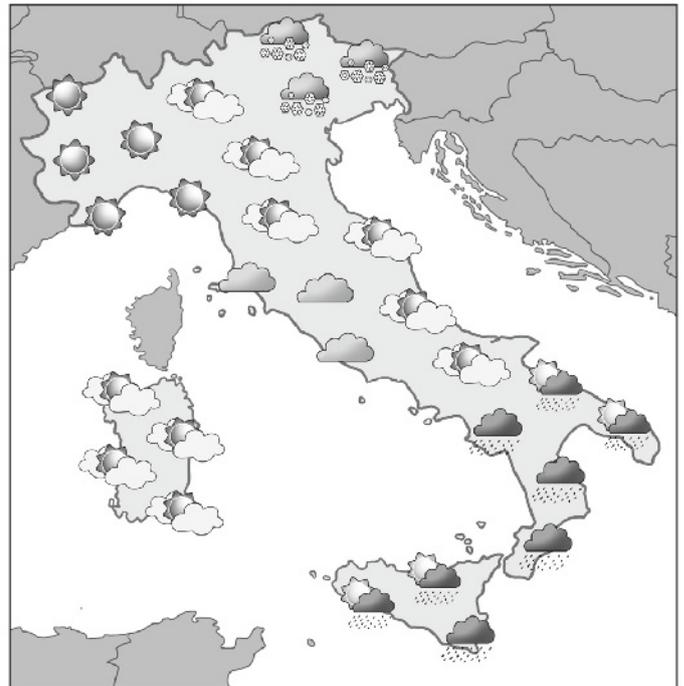
.....

► Che tipo di carta ti serve per capire o descrivere le previsioni del tempo?

- Carta fisica.
- Carta politica.
- Carta tematica.

Perché?

.....



COMPITO DI REALTÀ

2 Fingi di essere un meteorologo e descrivi il tempo previsto per domani in Italia: indica i punti di riferimento. Se vuoi, puoi aiutarti con queste domande-guida.

1. In quali parti d'Italia è previsto tempo sereno?
2. Come sarà il tempo nel sud Italia?
3. Come sarà il tempo nel nord-ovest?
4. Come sarà il tempo nel nord-est?
5. Come sarà il tempo in Sardegna?

.....

PROVE DI COMPETENZA

IN PIÙ SUL WEB: archivio disegni, materiali modificabili.

COMPETENZE DI GEOGRAFIA Ricavare informazioni dalla lettura di una carta geografica; applicare in maniera integrata le conoscenze acquisite.

COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Imparare a imparare (reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito); comunicazione nella madrelingua (utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative).

OSSERVO LA MIA CITTÀ

- 1 Visita il centro storico o la periferia della tua città o del tuo paese e completa questa scheda di osservazione.

Ho visitato:	Sì	No	Non si capisce
Le strade sono larghe.			
Le strade sono strette.			
Ci sono molti parcheggi.			
Ci sono giardini e parchi.			
Ci sono piazze.			
Ci sono musei e chiese.			
Le case sono attaccate l'una all'altra.			
Gli edifici sono molto alti (più di 4-5 piani).			
Gli edifici sono antichi.			
Gli edifici sono moderni.			
Molti edifici sono in mattoni o pietra.			
Molti edifici sono in cemento con vetri a specchio.			
Molte case hanno il garage o un posto-macchina riservato.			
Sono presenti piccoli negozi.			
Ci sono dei grandi supermercati.			

- 2 Quali servizi ci sono nella zona che hai osservato? Indica con una X.

- | | | | | |
|--|---|---------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> Banca | ⋮ | <input type="checkbox"/> Biblioteca | ⋮ | <input type="checkbox"/> Caserma dei carabinieri |
| <input type="checkbox"/> Centro sportivo | ⋮ | <input type="checkbox"/> Cinema | ⋮ | <input type="checkbox"/> Luogo di culto |
| <input type="checkbox"/> Negozi | ⋮ | <input type="checkbox"/> Ospedale | ⋮ | <input type="checkbox"/> Parco-giochi |
| <input type="checkbox"/> Scuola | ⋮ | <input type="checkbox"/> Supermercato | ⋮ | <input type="checkbox"/> Ufficio postale |

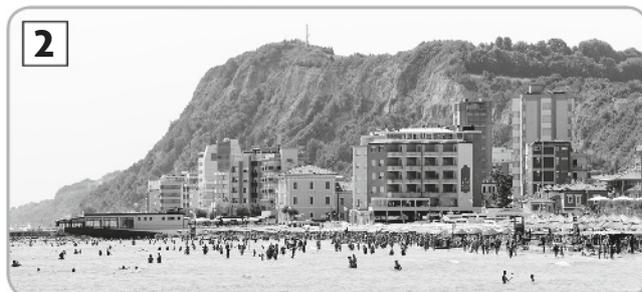
- 3 Usa i dati che hai rilevato negli esercizi precedenti, poi descrivi la tua città o il tuo paese a una persona che non la/lo conosce.

IN PIÙ SUL WEB: materiali modificabili.

COMPETENZE DI GEOGRAFIA Applicare le conoscenze geografiche per leggere il proprio territorio.
COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Comunicazione nella madrelingua (utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative).

INDOVINA DOV'ERO?

- 1** Alice ha preparato un gioco per far capire ai suoi compagni dove è stata nel week end. Leggi gli indizi e man mano elimina i paesaggi che secondo te vanno esclusi. Motiva la tua scelta.



INDIZIO 1 Qui viaggiamo lenti, infatti non ci sono autostrade o strade larghe e dritte.

► Elimino l'immagine n. perché

INDIZIO 2 L'agriturismo si chiama IL NIDO DELL'AQUILA. Ma lo sanno tutti che qui **non** vivono le aquile!

► Elimino l'immagine n. perché

INDIZIO 3 È stato difficile trovare un albergo per dormire!

► Elimino l'immagine n. perché

Dove è stata Alice? Colora il numero giusto. **1 2 3 4**

COMPITO DI REALTÀ

- 2** Ora prepara una descrizione del luogo in cui è stata Alice: immagina di inserirla in una guida o in un sito che suggerisce mete da visitare. Oltre a ciò che vedi nell'immagine, puoi aggiungere tutte le informazioni che hai su questo ambiente: clima, flora e fauna, attività che vengono svolte in quell'ambiente ecc.

IN PIÙ SUL WEB: archivio immagini, materiali modificabili.

COMPETENZE DI GEOGRAFIA Rendersi conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza; applicare le conoscenze geografiche per l'individuazione e la "lettura" di un territorio.

COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Comunicazione nella madrelingua (utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative).



UNA CARTOLINA DA...

Facendo ordine in cameretta, hai ritrovato questa cartolina spedita dall'Italia.



1 Osserva l'immagine e rispondi.

Quale paesaggio è rappresentato nella cartolina?

- Lago Mare
 Montagna Città

Secondo te, in quale stagione è stata scattata la fotografia?

- Estate Primavera
 Autunno Inverno

Quali attività si praticano in questo luogo?

.....

Dove si trova il luogo rappresentato? Indicalo con una X sulla carta.

Descrivi ciò che vedi.

.....

.....



COMPITO DI REALTÀ

2 Immagina di dover spedire tu una cartolina! Cerca un'immagine di paesaggio e scrivi un breve messaggio per descrivere il clima, le attività, la flora...

IN PIÙ SUL WEB: archivio disegni, materiali modificabili.

COMPETENZE DI GEOGRAFIA Applicare le conoscenze geografiche per l'individuazione e la "lettura" di un territorio; rendersi conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Comunicazione nella madrelingua (utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative).

A CACCIA DI MAMMUT

● Leggi il testo e le domande. Poi indica con una X le tue risposte.

Mabuk e il figlio Mabuko si sono appostati dietro un masso. Sono venuti con altri uomini di buon mattino nella piana distante poche miglia dall'accampamento per la caccia ai mammut. La sera precedente avevano preparato

5 una trappola: una grande buca scavata nel terreno. Ora aspettano che passi da quelle parti un branco di mammut diretti verso il Nord, come avviene da qualche tempo. Si sta avvicinando la stagione calda e i mammut preferiscono il freddo. Al loro passaggio li sospingeranno verso la trappola

10 per poi ucciderli. Il gruppo di cacciatori, armati di giavellotti, bastoni e pietre, è formato da una quindicina di uomini, tutti nascosti dietro i massi e nell'erba alta. Ci sono anche dei ragazzi: devono imparare le tecniche della caccia ai grandi animali.

15 A un certo punto si vede in lontananza un nugolo di polvere, poi compaiono i mammut. Al momento opportuno sbucano fuori i nostri uomini, che con forti grida e agitando bastoni spingono gli animali verso la trappola. Alcuni mammut finiscono dentro e mentre cercano di uscirne giungono

20 gli uomini che li affrontano con bastoni, giavellotti e pietre e riescono a ucciderne uno, rimasto impigliato fra i rami nella buca.

F. Facchini, *La vita quotidiana 15.000 anni fa*, Jaca Book

1 Quando si svolge la battuta di caccia?

- A. Di mattina.
- B. Di sera.
- C. Di notte.

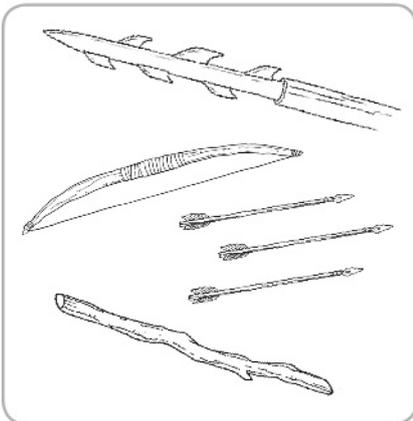
2 Dove si sono nascosti i cacciatori?

- A. Dentro a una buca.
- B. Dentro a una caverna.
- C. Dietro a una roccia.

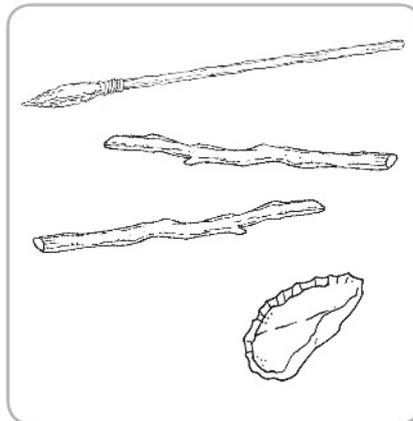
3 Perché i mammut stanno andando a Nord?

- A. Per trovare cibo.
- B. Per stare al caldo.
- C. Per stare al freddo.

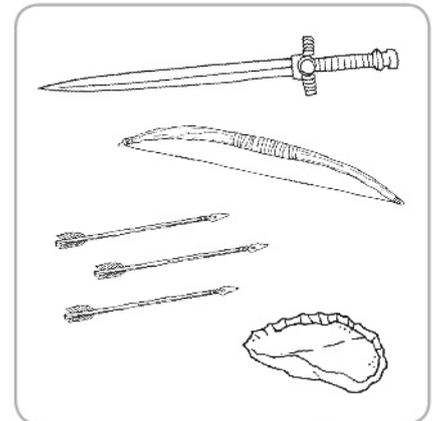
4 Quali di questi attrezzi hanno i cacciatori?



A.



B.

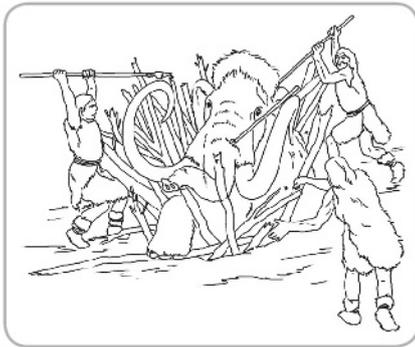


C.

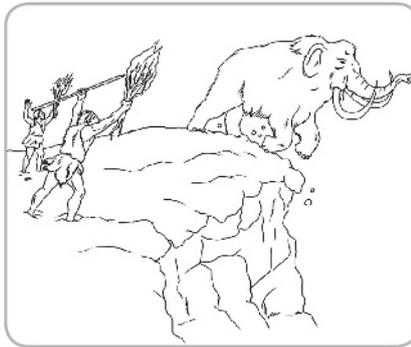
5 Perché anche i ragazzi partecipano alla caccia?

- A. Perché devono imparare a cacciare.
- B. Perché si nascondono meglio dietro le rocce.
- C. Perché sono più forti degli adulti.

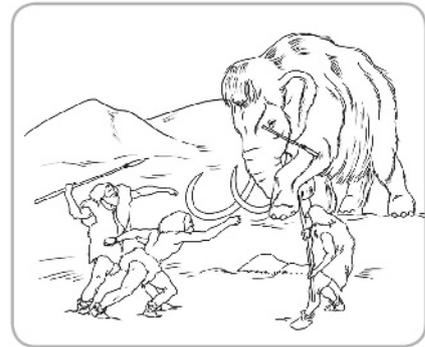
6 Quali di queste tecniche di caccia utilizzano?



A.



B.



C.

7 Quando è stato ucciso il mammut?

- A. Mentre era nella buca.
- B. Mentre correva verso Nord.
- C. Mentre cercava di uscire dalla trappola.

8 Perché c'è un "nugolo di polvere" (riga 15)?

- A. Perché sono nel deserto.
- B. Perché i cacciatori, scavando la buca, hanno fatto polvere.
- C. Perché i mammut, passando, sollevano la polvere.

9 Che cosa significa "al momento opportuno" (riga 16)?

- A. All'improvviso.
- B. Nel momento più adatto.
- C. Dopo tanto tempo.

10a Quanti anni fa si svolge questo racconto?

10b Spiega da che cosa lo hai capito.

VERSO
GLI INVALSI

LA LOTTA CONTRO IL FREDDO

● Leggi il testo e le domande. Poi indica con una X le tue risposte.

Diversi sono i modi in cui gli animali d'alta montagna si proteggono dal freddo.

5 LA MIGRAZIONE: permette di evitare i massimi rigori dell'inverno. L'alce delle Montagne Rocciose scende in pianura verso la fine dell'autunno. Durante l'inverno si ripara nei boschi dove riesce a trovare del cibo. Col disgelo torna a monte salendo sempre più con l'avanzare della stagione calda.

10 IL PELAME: si infoltisce in autunno. La capra delle Montagne Rocciose possiede ad esempio due strati impermeabili di pelo: un primo vello corto e densissimo e un secondo più lungo.

15 IL LETARGO: numerosi animali, come l'orso bruno, ai primi freddi si ritirano nelle loro tane. La temperatura del loro corpo scende lentamente fin quasi al livello della temperatura esterna, il ritmo cardiaco rallenta. Dormono ibernati per parecchi mesi, sopravvivendo grazie alle riserve di grasso.

20 LE GALLERIE SOTTO LA NEVE: alcuni piccoli roditori scavano veri e propri labirinti. L'arvicola delle nevi, che può vivere fino a 4.000 metri, si rintana in gallerie dove ha accumulato provviste e dove deve muoversi e mangiare spesso per evitare di raffreddarsi.

25 La lepre fischiatrice non scava gallerie, ma si ritira tutto l'inverno al riparo di una roccia e si nutre di erba e fiori che ha fatto seccare durante l'estate.

L. Ottenheimer, *Il libro della montagna*, E. Elle

1 Cerca le seguenti parole nel testo, sottolineale, poi prova a individuare la parola che ti pare le sostituisca meglio nelle frasi.

a. rigori	<input type="checkbox"/> immobili	<input type="checkbox"/> freddi	<input type="checkbox"/> calci
b. disgelo	<input type="checkbox"/> scioglimento della neve	<input type="checkbox"/> caduta della neve	<input type="checkbox"/> arrivo della neve
c. si infoltisce	<input type="checkbox"/> diventa fitto fitto	<input type="checkbox"/> scompare	<input type="checkbox"/> si accorcia
d. vello	<input type="checkbox"/> velo	<input type="checkbox"/> muso	<input type="checkbox"/> pelo
e. cardiaco	<input type="checkbox"/> della corda	<input type="checkbox"/> del cuore	<input type="checkbox"/> della musica
f. riserve	<input type="checkbox"/> giocatori in panchina	<input type="checkbox"/> provviste	<input type="checkbox"/> supplenti
g. si rintana	<input type="checkbox"/> si allontana	<input type="checkbox"/> esce fuori	<input type="checkbox"/> si rifugia

2 Secondo te, a che altezza vivono generalmente gli animali d'alta montagna?

- A. A livello del mare.
- B. Tra 0 e 200 metri.
- C. Sopra i 600 metri.

3 L'alce delle Montagne Rocciose scende in pianura perché:

- A. trova più neve.
- B. fa più freddo che in montagna.
- C. fa più caldo che in montagna.

4 L'alce delle Montagne Rocciose torna a monte perché:

- A. trova più alberi.
- B. fa più fresco che in pianura.
- C. fa più caldo che in pianura.

5 Nei boschi gli animali si possono riparare perché:

- A. ci sono tante case.
- B. ci sono tante rocce.
- C. ci sono tante piante e alberi.

6 Durante il letargo che cosa accade agli orsi bruni?

- A. La temperatura del loro corpo si abbassa, il ritmo del cuore rallenta e dormono per parecchi mesi.
- B. La temperatura del loro corpo si abbassa, il ritmo del cuore rallenta e dormono per parecchi anni.
- C. La temperatura del loro corpo si alza, si nascondono in una tana dove hanno cibo di riserva.

7 Come fanno a sopravvivere gli orsi durante il letargo?

- A. Grazie alle riserve di cibo.
- B. Grazie alle riserve di grasso.
- C. Grazie alle riserve di pelo.

8 Chi si difende dal freddo scavando gallerie sotto la neve?

- A. Alcuni piccoli roditori, come l'arvicola delle nevi.
- B. Le capre delle Montagne Rocciose.
- C. Gli animali che non vanno in letargo.

9 Che cosa significa "salendo sempre più con l'avanzare della stagione calda" (righe 7-8)?

- A. Sale man mano che finisce l'autunno.
- B. Sale man mano che aumenta la temperatura.
- C. Sale man mano che diminuisce la temperatura.

10 Che cosa fa l'arvicola delle nevi per evitare di raffreddarsi?

- A. Si muove e mangia spesso.
- B. Usa le riserve di grasso.
- C. Infoltisce il pelame.

11 Quali parole completano questa frase?

Gli animali di alta montagna cercano modi diversi per proteggersi dal : alcuni vanno in letargo, altri si proteggono con il pelame, altri in zone fredde, altri ancora scavano gallerie sotto la neve.

- A. caldo – migrano – meno
- B. freddo – migrano – più
- C. freddo – migrano – meno

12 Abbina ogni animale al suo modo di lottare contro il freddo (indica la lettera).

- a. migrazione b. pelame c. letargo d. gallerie sotto la neve

Animale	Modo di lottare contro il freddo
Capra delle Montagne Rocciose
Alce delle Montagne Rocciose
Arvicola delle nevi
Orso bruno

- 206 **Istruzioni per accedere ai contenuti digitali di NavigAzioni**

- 208 **Laboratorio di didattica digitale**
- 208 Non solo... TIC!

- 209 **Guida pratica ai materiali digitali**
- 209 Archivio del volume
- 209 Archivio immagini
- 210 Didattica personalizzata
- 210 Strumenti compensativi per BES
- 210 Documenti ministeriali
- 211 Materiali modificabili: schede e presentazioni
- 211 Materiali modificabili: strumenti didattici
- 212 Audio
- 212 Video e immagini commentate
- 213 Approfondimenti

- 213 **Ricerca scheda per scheda**

- 214 **La classe virtuale**

- 214 **Ulteriori informazioni pratiche**

- 215 **Suggerimenti utili per navigare in sicurezza**

Contenuti Digitali Integrativi di **NAVIGAZIONI**

Per accedere e attivare le risorse di Navigazioni **collegati al sito** mondadorieducation.it e, se non lo hai già fatto, registrati: è facile, veloce e gratuito.

Effettua il login inserendo la tua Username e Password.

Accedi alla sezione **Libro+Web** e fai clic su “**Attiva Risorsa**”.

Compila il modulo “Attiva Risorsa” inserendo nell’apposito campo il **codice docente** che ti avrà fornito il rappresentante Mondadori Education della tua zona.

Fai clic sul pulsante “**Attiva Risorsa**”.

Nel CD allegato al libro trovi una demo di tutti i Contenuti Digitali Integrativi di NAVIGAZIONI che saranno a tua disposizione su Libro+Web

Ricco database di tutte le schede del volume ricercabili per argomenti e temi.

Schede aggiuntive in pdf e materiali modificabili in word.

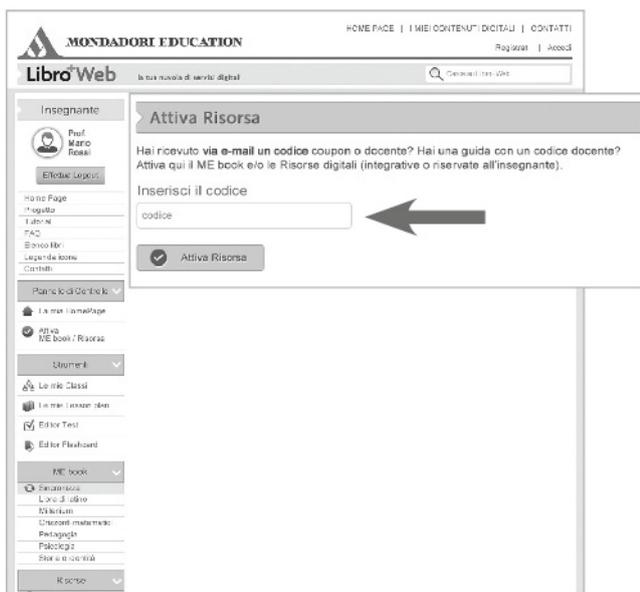
Tabelle, esercizi e griglie personalizzabili.

Esercitazioni e verifiche interattive.

Audio di alcuni testi.

Materiali compensativi per i bambini con BES.

Testo completo delle nuove Indicazioni nazionali e dei quadri di riferimento INVALSI.



Libro+Web: la tua didattica digitale integrata



Libro+Web

Accedi a Libro+Web dal sito mondadorieducation.it

Strumenti per la personalizzazione e la condivisione

per realizzare test interattivi e multimediali, Flashcard, mappe concettuali, linee del tempo, gallerie di immagini e infografiche. E per condividere o creare in collaborazione documenti grazie alle Google Apps.

Campus Primaria

area per l'insegnante con risorse per la LIM, approfondimenti e materiali per lavoro di gruppo, attività ludiche.

LinkYou

per aiutare il docente ad acquisire competenze di didattica digitale attraverso seminari, corsi, eventi e webinar.



LABORATORIO DI DIDATTICA DIGITALE

di Paola Limone

Sono un'insegnante di Scuola Primaria da quasi 30 anni, e da più di 15 mi occupo di didattica e tecnologie. Ho avuto una delle prime classi in Italia con un computer per ogni studente, ma alla fine della bellissima esperienza sono tornata alla lavagna di ardesia e ai gessetti, come la maggioranza dei miei colleghi italiani. Continuo a seguire come formatrice molte scuole e classi 2.0 e amo cercare, scoprire e far conoscere le migliori risorse ed esperienze didattiche in Italia e all'estero.

In queste pagine esplorerò con voi i materiali digitali che integrano il progetto *Navigazioni* di storia e geografia (classe terza) e vi darò alcuni suggerimenti pratici per un utilizzo ottimale delle risorse digitali del testo.

Il ricco corredo di materiali scaricabili da Libro + Web permette non solo di sfruttare al meglio tutti gli strumenti offerti dalla guida cartacea, ma anche di personalizzarli, trasformarli e integrarli a piacimento in modo da adattarli alle esigenze della classe.

Inoltre offre la possibilità di usare media differenti e attività interattive che consentono di sviluppare le capacità di ciascun alunno e di valorizzare le abilità anche di alunni con BES.

Per poter utilizzare proficuamente tutto ciò, nelle prossime pagine troverete non solo una guida pratica dei materiali allegati a *Navigazioni*, ma anche suggerimenti per la didattica digitale in classe, sia per il lavoro individuale sia per l'attività di classe e la didattica inclusiva.

NON SOLO... TIC!

In Italia gli insegnanti della Scuola Primaria lavorano in condizioni e strutture molto diverse. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) sono presenti sul territorio nazionale a macchia di leopardo a causa degli stanziamenti ministeriali, di Regioni o di singoli Comuni, che non riescono a superare al bisogno di una formazione tecnologica per tutti. L'aver strumenti informatici più o meno avanzati cambia, in modo a volte decisivo, le nostre possibilità di accedere a una didattica in cui le TIC siano integrate e usate in modo complementare a testi e quaderni. Eppure il **Parlamento Europeo** e il **Consiglio** (<http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1507>) hanno approvato il 18 dicembre 2006 una *Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente* che dovrebbero essere acquisite al termine del periodo obbligatorio di istruzione o di formazione e servire come base al proseguimento dell'apprendimento. Tra queste competenze sono presenti quelle digitali.

Mentre ci si augura che l'interesse per la scuola e la formazione crescano nel nostro Paese parallelamente agli investimenti, a noi docenti resta l'opportunità di sfruttare le nostre **qualità professionali**, di ingegno e creatività, nell'utilizzare al meglio ciò che ci è concesso.

La possibilità di avere **nuovi libri anche in formato digitale** può davvero aiutare docenti e alunni, se le attività vengono inserite in una programmazione in cui le tecnologie siano presenti in modalità interdisciplinare.

GUIDA PRATICA AI MATERIALI DIGITALI



Archivio del volume

ARCHIVIO DEL VOLUME

Tutte le pagine (in formato PDF) della guida cartacea sono inserite in un database che permette di effettuare delle ricerche per parole-chiave, rendendo più agevole accedere alle pagine e stampare per esigenze didattiche le schede necessarie.

Per l'insegnante

La ricerca per parole-chiave vi permetterà di realizzare percorsi personalizzati sfruttando al meglio le potenzialità delle schede a disposizione. Per esempio, potete ricercare le schede che presentano attività sulle carte.

Se si desidera fare un lavoro interdisciplinare, potete ricercare tramite le parole-chiave i collegamenti disciplinari (Matematica, Italiano ecc.) oppure il percorso di Cittadinanza e Costituzione.

Per la classe

Può essere utile simulare la ricerca con i materiali cartacei: stampate alcune schede legate a un argomento (per esempio le piante) e due o tre schede di un argomento completamente differente. Distribuite le schede agli alunni, poi chiedete di alzare la mano solo a chi ha la scheda legata alla ricerca, facendo spiegare loro perché pensano sia inerente. Per effettuare ricerche attraverso le parole-chiave proposte dall'archivio basta digitare nel campo di ricerca la parola-chiave desiderata e cliccare su "cerca". Scegliete dall'elenco il file di interesse e cliccate sul titolo: il PDF si aprirà in una nuova finestra del browser; da qui sarà possibile salvarlo sul proprio computer e stamparlo.

Utilizzo nella
didattica

Istruzioni per l'uso



Archivio immagini

ARCHIVIO IMMAGINI

DISEGNI, FOTOGRAFIE E GALLERIE IMMAGINI

Molti dei disegni e tutte le fotografie della guida cartacea sono proposti anche in versione digitale per essere proiettati alla LIM. Questo permette all'insegnante di introdurre la lezione in modo stimolante, facilitare il ripasso per gli alunni che privilegiano la memoria visiva o introdurre nuove attività. Inoltre, vengono fornite anche alcune gallerie di immagini accompagnate da una breve spiegazione.

L' **ARCHIVIO DISEGNI** è collegato alle pagine: 27, 28, 29, 30, 31, 36, 49, 53, 60, 62, 64, 83, 109, 116, 117, 118, 125, 127, 128-129, 138, 139, 141-142, 148, 150, 154-155, 156, 157, 176, 195, 198.

L' **ARCHIVIO FOTOGRAFIE** fornisce tutte le immagini della guida cartacea a colori. Le immagini si possono scaricare da Libro + Web.

Le **GALLERIE IMMAGINI** sono collegate alle pagine: 131, 143, 149, 156, 171, 180.



Materiali modificabili

DIDATTICA PERSONALIZZATA

Arricchiscono la guida cartacea alcune schede aggiuntive in formato PDF che possono essere stampate e distribuite agli alunni per ulteriori esercitazioni oppure proiettate alla LIM e svolte insieme alla classe.

Utilizzo nella
didattica

Possono essere utilizzate per **consolidare gli apprendimenti**, soprattutto per le eccellenze che spesso terminano prima di altri i propri compiti, oppure possono essere utilizzate per **momenti di ripasso e recupero**.

Istruzioni per l'uso

Le **SCHEDE DI DIDATTICA PERSONALIZZATA** sono collegate alle pagine: 29, 37, 39, 52, 74, 78, 105, 108, 111, 177, 182-183.



Strumenti
compensativi per BES

STRUMENTI COMPENSATIVI PER BES

Sono schede facilitate rispetto alla guida cartacea, adatte ad alunni con BES.

Le **SCHEDE FACILITATE** sono collegate alle pagine: 37, 47, 66, 114.

Per tutta la classe

Inizialmente è bene fornire questi materiali a tutta la classe, in modo che i bambini possano svolgere le attività senza inutili ansie. In un secondo tempo, quando la maggior parte degli alunni sarà in grado di svolgere gli esercizi in autonomia, potrete lasciare queste schede solo ai bambini con BES.

Utilizzo nella
didattica



Documenti ministeriali

DOCUMENTI MINISTERIALI

È possibile consultare i documenti ministeriali delle *Indicazioni nazionali*, la normativa sui Bisogni Educativi Speciali e il Framework UNESCO delle competenze digitali per l'insegnamento: avere sempre a disposizione questi documenti, anche quando non è possibile accedere a internet, può essere pratico, per esempio durante le programmazioni di interclasse.



Materiali modificabili

MATERIALI MODIFICABILI

SCHEDE E PRESENTAZIONI

Alcune schede, le verifiche, le prove di competenza e le prove INVALSI vengono fornite come file di Word, altri materiali sono disponibili come presentazioni PowerPoint, quindi facilmente modificabili.

Modifiche dell'insegnante

Potete manipolare i materiali in Word e PowerPoint per tre principali scopi:

- **ridurne il grado di difficoltà**, sostituendo alcuni termini o immagini, modificando le **domande** (eliminando quelle più complesse, aggiungendo aiuti, trasformandole in testi a completamento guidato...), trasformando i testi in modo che siano scritti tutti in **maiuscolo**, ingrandendo i corpi, imponendo a capi forzati che semplifichino la lettura delle frasi;
- **aumentarne il grado di difficoltà**, in maniera analoga ma opposta alla precedente (trasformando una domanda a risposta multipla in una domanda a risposta aperta ecc.);
- **creare nuovi materiali per la classe**, aggiungendo domande e proposte di lavoro per preparare i compiti a casa, ulteriori verifiche ecc.

Modifiche degli alunni

La manipolazione di esercizi già impostati, oltre a sviluppare le **competenze informatiche**, è utile per far sentire gli alunni protagonisti del loro "apprendere", innescando anche strategie metacognitive o dando sfogo alla loro fantasia. L'attività più semplice da proporre alla classe a partire da materiali in Word o PowerPoint è quella di formattarne il testo o di aggiungere o cancellare delle parti. Se disponete di una LIM potete svolgere l'attività a livello di gruppo classe, oppure a coppie o piccoli gruppi se lavorate al computer di classe o nel laboratorio di informatica.

Per l'uso dei file in Word e PowerPoint vedi pagina 214.

Le **SCHEDE MODIFICABILI** sono collegate alle pagine: 33, 42, 43, 50-51, 57, 58, 62, 80, 81, 85, 90-91, 95, 102, 103, 121, 122, 132, 135, 136, 146, 161, 162, 164, 188, 189, 190, 191-192, 193-194, 195, 196, 197, 198, 199, 202.

Le **PRESENTAZIONI MODIFICABILI** sono collegate alla pagina 35.

Utilizzo nella didattica

Istruzioni per l'uso



Materiali modificabili

MATERIALI MODIFICABILI

GLI STRUMENTI DIDATTICI

Le tabelle per la progettazione disciplinare per il curricolo e quella degli alunni per la riflessione sugli apprendimenti sono disponibili in formato PDF e Word. Avere questi materiali in entrambe le versioni vi permette di modificarli per scrivere la programmazione di classe, i Piani didattici personalizzati per gli alunni con BES e altri documenti per la valutazione degli alunni.

Per l'uso dei file PDF e Word vedi p. 214.



Audio

AUDIO

I testi delle prove INVALSI sono fruibili anche in versione audio, letti da esperti in BES. Questa risorsa, valida per tutta la classe, è utile, se non indispensabile, per gli alunni con problemi di apprendimento, non italofoeni o ipovedenti. L'ascolto di una voce diversa da quella dell'insegnante è inoltre utile per catturare l'attenzione e stimolare l'imitazione della lettura.

Attività inclusive

I **file audio** possono essere ascoltati dall'intera classe, eventualmente con l'aiuto dell'insegnante, per:

- annotare i punti significativi e le parole sconosciute;
- prestare attenzione al fine di individuare la domanda e "catturare" i dati;
- fare ipotesi sulle risposte corrette.

Attività individuali

Gli alunni possono ascoltare l'audio dei testi anche a casa e svolgere gli esercizi in maniera autonoma.

Gli audio possono essere ascoltati con qualsiasi dispositivo fornito di altoparlanti e di un programma per la riproduzione di file MP3 come Windows Media Player (Windows), iTunes (MAC), o programmi scaricabili gratuitamente come VLC Media Player.

I **FILE AUDIO** sono collegati alle pagine 199 e 202.



Video

VIDEO E IMMAGINI COMMENTATE

Per arricchire le vostre lezioni potete utilizzare anche i video e le immagini commentate che corredano la guida cartacea.

Potete utilizzare i video e le immagini commentate sia per un primo approccio a un argomento, sia come strumento di ripasso e consolidamento: proiettateli in classe con una LIM o con un videoproiettore. Utilizzare un video o un'immagine commentata durante la lezione non deve essere mai un momento di apprendimento passivo: durante la visione, mettete in pausa per porre delle domande alla classe o per chiarire con ulteriori esempi e spiegazioni. Al termine, proponete un'attività per mettere in pratica quanto osservato o invitate la classe a costruire insieme una mappa o un testo di sintesi.

I video e le immagini commentate possono essere visionati con qualsiasi dispositivo fornito di altoparlanti e di un programma per la riproduzione di file MP4 come VLC Media Player. Se decidete invece di usare video trovati in rete, si consiglia di visionarli sempre prima di proporli alla classe, poiché spesso sul web sono inserite immagini inopportune con scopi illegali o pubblicitari.

I **VIDEO E LE IMMAGINI COMMENTATE** sono collegati alle pagine: 35, 47, 64, 68, 70-71, 73, 88, 92, 116, 144, 151, 156, 173, 180.

Utilizzo nella
didattica

Istruzioni per l'uso

Utilizzo nella
didattica

Istruzioni per l'uso



Approfondimenti

APPROFONDIMENTI

Arricchiscono la guida cartacea alcune schede aggiuntive in formato PDF che possono essere stampate e distribuite agli alunni per ulteriori esercitazioni oppure proiettate alla LIM e svolte insieme alla classe.

Gli approfondimenti forniscono informazioni aggiuntive legate alla scheda cartacea e materiali utili per sviluppare, anche in modo ludico, le proposte didattiche della guida.

Gli **APPROFONDIMENTI** sono collegati alle pagine: 35, 39, 46, 108, 131, 144, 151, 171, 185.

Utilizzo nella didattica

RICERCA SCHEDA PER SCHEDA DEI MATERIALI DIGITALI INTERATTIVI

Dal Libro + Web potete accedere direttamente ai materiali digitali aggiuntivi di ciascuna scheda cartacea.

Nella videata sono elencate tutte le schede della guida *NavigAzioni*, ordinate e nominate con il relativo numero di pagina. Cliccando sul nome della scheda trovate tutti i materiali digitali (PDF, Word...) collegati alla pagina interessata.

LA CLASSE VIRTUALE

Utilizzo nella
didattica

La Classe virtuale potenzia l'interazione tra alunno e insegnante. Nella classe virtuale potete realizzare test di verifica sommativa. I test possono essere erogati indistintamente all'intera classe oppure a gruppi di studenti o a singoli allievi, nel caso in cui si vogliano realizzare verifiche differenziate. Si può generare con estrema facilità un test inedito, sfruttando le seguenti tipologie di esercizio: vero / falso; scelta multipla; risposta multipla; riempimento; completamento; completamento guidato.

Istruzioni per l'uso

Per creare una classe virtuale, dovete seguire questa semplice procedura.

- Collegatevi a Libro + Web, e accedete alla vostra homepage personale.
- Nel riquadro "Classe virtuale" fate clic su "Crea nuova classe", digitate il nome da assegnare alla classe e fate clic su "Crea classe".
- Una volta creata la classe, a essa viene associato un codice ID: inviatelo agli studenti, anche via e-mail: servirà alla classe per iscriversi.
- Ora potete assegnare test ai vostri studenti e visualizzare i loro risultati e tenere aggiornati i dati della classe con il registro virtuale.

Inoltre potete creare contenuti digitali personalizzati:

- l'**Editor di test e flashcard** permette al docente di generare test per la verifica in classe, test per l'autovalutazione e flashcard (carte interattive con domande e risposte) per il ripasso, creando innumerevoli batterie di prove. Potete anche stampare i test preparati e fornirli in formato cartaceo;
- la **Lesson Plan** è uno strumento che permette di raccogliere e organizzare le risorse digitali (dell'editore, di altre fonti e autoprodotte) in percorsi didattici personalizzati, su cui preparare la lezione o particolari progetti educativi.

ULTERIORI INFORMAZIONI PRATICHE

Istruzioni per l'uso dei materiali in formato PDF

Oltre a stampare il documento in PDF, potete proiettarlo sulla LIM e utilizzare così tutte le funzioni che questo strumento mette a vostra disposizione, per evidenziare o sottolineare il testo, ingrandirlo, aggiungere note...

Se avete a disposizione una versione del programma di Acrobat che lo permette, potete inoltre ritagliare parti, eliminare elementi, aggiungere testo...

Istruzioni per l'uso dei materiali in formato Word e PowerPoint

Per lavorare sui file di Word e PowerPoint usate rispettivamente un programma di videoscrittura e uno di presentazione compatibili.

Se nelle schede per gli alunni avete problemi di lettura del testo, vi consigliamo di evidenziare tutta la pagina (comando: Seleziona tutto) e di formattare:

- il testo con il carattere Verdana 14;
- la Progettazione con il carattere Times New Roman 10;
- la Tabella delle competenze con il carattere Arial 10.

Istruzioni per l'uso dell'Archivio del volume

Per utilizzare questi strumenti sono necessari i seguenti requisiti di sistema.

- Browser: Google Chrome 10.6 o superiori, Mozilla Firefox 2.0 o superiori, Safari 5 o superiori.

SUGGERIMENTI UTILI PER NAVIGARE IN SICUREZZA

La rete rappresenta un interessante raccoglitore di materiali utili per sviluppare al meglio la didattica ma è necessario utilizzare alcuni accorgimenti per evitare spiacevoli inconvenienti.

Quando i bambini della Scuola Primaria iniziano a navigare in internet alla ricerca di giochi o di materiale per le ricerche è consigliabile dare loro alcune semplici, ma importanti, informazioni.

Ho verificato che può essere molto utile partire da una discussione in classe sulle raccomandazioni più frequentemente ricevute dai genitori quando lasciano i figli per un breve periodo in casa da soli o quando li inviano a fare commissioni senza accompagnamento.

Ai primi posti della classifica appaiono le voci:

- non parlare con gli sconosciuti e non accettare niente da loro;
- non aprire la porta di casa;
- non rispondere al telefono;
- non raccogliere strani oggetti da terra.

Si può ora presentare la rete come un mondo virtuale in cui si possono trovare, così come nel mondo reale, cose bellissime e molto interessanti, ma nel quale possono annidarsi trabocchetti e pericoli che bisogna saper riconoscere ed evitare.

Molti bambini sanno già che i “virus” danneggiano il computer e raccontano di “terribili” disavventure del PC di casa e dell’antivirus acquistato dai genitori disperati. Più raro è trovare bambini che siano a conoscenza di altri rischi connessi alla rete. Preoccupanti statistiche ci parlano di migliaia di minori lasciati soli davanti al computer con la possibilità di connettersi a internet, e sono ancora troppo poche le famiglie che utilizzano sistemi di filtro per la navigazione.

Non mi sono mai piaciuti gli allarmismi, ma è indubbio che sia anche compito degli insegnanti trovare e usare strategie per rendere piacevole, coinvolgente, arricchente e non imbarazzante o pericolosa la navigazione dei propri allievi.

Il tema della navigazione sicura può essere affrontato in modo divertente come esemplificano con chiarezza i fumetti-gioco di <http://disney.it/Cyber-Netiquette/>: due storie con finali da scegliere spiegano ai bambini quali sono i comportamenti più corretti per divertirsi nella rete senza correre rischi. Oppure potete consultare www.poliziadistato.it/pds/giovanissimi/main.htm o www.poliziadistato.it/articolo/23393 e scaricare i documenti sulla navigazione in internet in versione sia per gli alunni sia per gli adulti.

Una soluzione interessante ai problemi prospettati in precedenza sono i portali a misura di bambino.

Questi spazi propongono giochi online e da scaricare, canzoni e filastrocche, disegni da colorare, fiabe e favole, chat protette, materiale per la didattica e molto altro.

Prepararsi
al viaggio

Un porto sicuro
per partenze
e ritorni

Nel portale “Siete pronti a navigare?” (http://www.ddrivoli1.it/siete_pronti_a_navigare/siete_pronti_a_navigare.htm) ho raccolto le risorse che ritengo più interessanti, e da qui è possibile anche accedere a moltissimi altri portali per bambini, in Italia e all'estero.

L'impiego di questi contenitori in attività didattiche vere e proprie deve essere preventivamente organizzato dall'insegnante, che potrà visionare e selezionare il materiale da far utilizzare nel corso delle lezioni.

“Ricerche Maestre” (<http://www.ricerchemaestre.it>) è un motore di ricerca per bambini, genitori e maestri: esso seleziona siti scelti da esperti insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria e secondaria di primo grado. Il motore è stato prodotto grazie alla tecnologia di Google che consente di creare motori di ricerca personalizzati.

“Ricerche Maestre” indicizza circa 1 000 siti selezionati tra i migliori reperibili in rete a carattere divulgativo e informativo, educativi, scolastici e di insegnanti. Si possono trovare risorse scolastiche ed è possibile navigare all'interno di siti adatti a bambini dai 3 ai 12 anni, cercando contenuti educativi e di svago. La ricerca è immediata ed efficace.

È stato fatto un attento lavoro di filtraggio per impedire al motore di far apparire collegamenti non adatti ai minori.

L'inserimento di molti link a scuole e reti di scuole italiane permette di dare maggior visibilità a tutti i lavori e ai progetti.

È possibile collaborare alla crescita del motore inserendo nuovi link, che verranno preventivamente controllati, alla pagina principale di “Ricerche Maestre”.

Consiglio infine di scaricare una piccola applicazione gratuita, Add block, che permette di eliminare qualsiasi forma di pubblicità, di annuncio, di banner inserita nelle pagine Web visitate. Dopo aver eseguito l'installazione non si deve procedere a effettuare ulteriori passi, è già una configurazione di default.

- Add Block per Google Chrome
- Add Block per Safari
- Add Block per Internet Explorer
- Add Block per Firefox

I riferimenti a pacchetti software, nomi e marchi commerciali sono da intendersi sempre come riferimenti a marchi e prodotti registrati dalle rispettive società anche se, per semplicità di grafia, si è omessa la relativa indicazione.

L'editore fornisce – per il tramite dei testi scolastici da esso pubblicati e attraverso i relativi supporti – link a siti di terze parti esclusivamente per fini didattici o perché indicati e consigliati da altri siti istituzionali. Pertanto l'editore non è responsabile, neppure indirettamente, del contenuto e delle immagini riprodotte su tali siti in data successiva a quella della pubblicazione, distribuzione e/o ristampa del presente testo scolastico.