

Il testo base: "Divento competente"

Ogni attività di affiancamento al testo, alle immagini o agli schemi, proposta nel testo base, può rappresentare per l'insegnante un'occasione per osservare se e come si muove l'alunno, con il passare del tempo, rispetto ad abilità, progettate e presentate nell'opera in modo inclusivo e rispettoso dei BES.

Ciò che sembra una novità operativa all'inizio (ad esempio la consegna: "Scrivi una domanda per il tuo compagno") diventa poi un'attività nota e collaudata e il bambino sa come affrontarla.

Lo farà, naturalmente, **in base al proprio livello di competenza raggiunto** e sulla scorta delle conoscenze (le nozioni sul contenuto e l'argomento) e di abilità (per esempio in campo linguistico: saper formulare una domanda in modo chiaro).

L'insegnante può quindi procedere a una valutazione formativa, raccogliendo i dati inerenti ai vari processi di pensiero sollecitati dall'utilizzo del testo; può annotarsi come ciascun alunno affronta tali attività e costruirsi quindi gradatamente **un profilo personalizzato delle competenze per ogni bambino**.

Al termine di ogni unità sono presenti pagine di valutazione "Divento competente" e **box di autovalutazione "Mi valuto"**.

Hanno la funzione di far capire all'alunno e all'insegnante chi, quanto e come ha memorizzato e compreso gli argomenti di studio. Si tratta di attività di verifica in itinere che sostengono la valutazione e l'autovalutazione formativa, quella cioè che permette di "aggiustare il tiro", garantendo al bambino la possibilità di riflettere sulle difficoltà incontrate e all'insegnante di "riprendere" i contenuti, nell'ottica di una didattica inclusiva. Le pagine di verifica "Divento competente" presentano esercizi **ordinati per grado di difficoltà**. L'idea che anima le prove così strutturate è di carattere fortemente inclusivo. L'articolazione su livelli, infatti, garantisce al bambino l'opportunità di dare risposte ad almeno una parte della verifica.

Gli insegnanti a loro volta hanno la possibilità di capire quali bambini siano in grado di muoversi solo su conoscenze e abilità di base (**domande gialle**), chi invece è in grado di affrontare quesiti che richiedano risposte più articolate (**domande arancioni**) e chi possiede un sapere "mobile" (**domande rosse**), capace anche di compiere inferenze su elementi connessi ad altri campi del sapere e di intuire il senso e la funzione delle conoscenze apprese e delle abilità acquisite.

Ogni attività rivolta al bambino, parte dal bambino stesso ("Divento competente"). Il bambino cioè è chiamato in prima persona a mettersi alla prova (ripasso con la mappa, completo la sintesi...), gli è garantita così la possibilità di riflettere sia sui suoi punti di debolezza che sui suoi punti di forza.

Allo stesso modo, il box di autovalutazione (Mi valuto) è di **immediata fruizione per il bambino**.

Attraverso semplici domande, l'alunno è accompagnato a ragionare su ciò che fa, che sa e a muoversi con maggiore consapevolezza nelle sue attività. Guidato a riflettere sulle sue conquiste, svilupperà maggiore motivazione alla competenza.

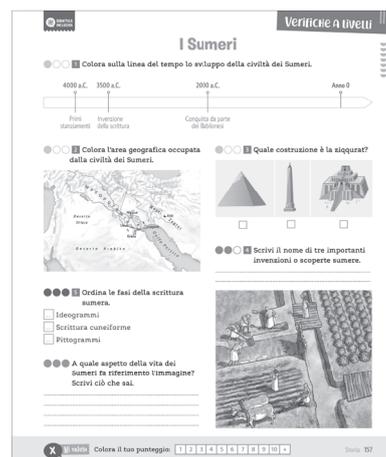
Mi valuto

- La carta mi ha aiutato a ricordare e a ripetere le conoscenze apprese.
- La carta mi ha aiutato in parte a ricordare e a ripetere le conoscenze apprese.
- La carta non mi ha aiutato per nulla.

Ogni pagina di verifica per contenuti, con la sua barra finale di punteggio, permette all'alunno di riconoscere quantitativamente lo stato della propria preparazione, ma gli consente allo stesso tempo di vederne le caratteristiche qualitative. La distinzione cromatica della tipologia di domande (e delle risposte corrette date) restituisce, infatti, ai bambini il grado di acquisizione degli obiettivi disciplinari e delle competenze implicate: "in via di prima acquisizione" (una o una e mezza risposte solo di tipo giallo), "base" (tutte le risposte gialle), "intermedio" (le risposte fino all'arancio) o "avanzato" (tutte le risposte fino al rosso o anche fino al verde, che stabilisce una padronanza completa). L'articolazione su livelli, inoltre, ha un **carattere fortemente inclusivo** perché tende a fornire a ciascun bambino l'opportunità di dare risposte ad almeno una parte della verifica e distribuendo la difficoltà in modo crescente, ma allo stesso tempo considerando che, in ogni caso, "una domanda è una domanda". Pertanto, ogni risposta positiva, qualunque sia il colore (identificativo del livello di elaborazione delle informazioni richiesta alla classe) ottiene lo stesso punteggio.

Inoltre, sempre nell'ottica di andare incontro a tutti gli alunni, le prime domande sono spesso accompagnate da immagini schematiche o figure, talvolta riprese dal testo base.

L'autovalutazione delle verifiche, quindi, è molto semplice. L'alunno stesso può registrarla a fondo pagina il punteggio ottenuto nella prova complessiva.



In ogni pagina singola con **5 attività**, occorre contare **2 punti** per ogni prova (gialla, arancione, rossa) svolta correttamente.

Nelle pagine doppie con **10 attività**, per ogni prova (gialla, arancione, rossa) svolta correttamente si conta invece **1 punto**.

L'**attività verde** non aggiunge punteggio: è quella della "**piena competenza**" e dà all'alunno una soddisfazione personale in più.

L'insegnante può modulare il punteggio sul singolo quesito, dimezzandolo, se la prova è stata svolta in modo solo parzialmente corretto.

La scelta di articolare tali verifiche su livelli consente ai docenti innanzitutto di osservare più facilmente chi tra i propri alunni riesce a muoversi solo su conoscenze e abilità di base (domande gialle), chi invece sa integrare tali capacità in funzione di quesiti che richiedono risposte più lunghe o più articolate (domande arancioni o rosse) basate su inferenze legate a elementi espliciti presentati nella pagina (testi, immagini, forma della domanda ecc.) e chi possiede inoltre un sapere mobile e compie inferenze su elementi decisamente impliciti o connessi ad altri campi esperienziali o del sapere, intuendo anche il senso e la funzione delle conoscenze apprese e delle abilità acquisite, nello spirito delle Linee Guide per la Valutazione nella Scuola Primaria del dicembre 2020.

Insegnare Storia

La **Storia**, secondo quanto affermato nelle Indicazioni nazionali, consente di apprendere e ricostruire i fatti, gli eventi e i processi del passato; tali conoscenze offrono i metodi e i saperi utili a comprendere e a interpretare il presente.

Come ogni campo della scienza, è soggetta a continua revisione. I metodi della ricerca storiografica sono lo strumento adatto per permettere l'apprendimento critico dei fatti e per maturare un'idea non strumentalizzata degli eventi che caratterizzano il nostro tempo. La ricerca storica e il ragionamento critico concorrono a sviluppare il **dialogo tra culture differenti** che popolano il nostro pianeta, che muovono da un processo di omizzazione unitario fino a quello della mondializzazione e della globalizzazione attuali.

All'interno di questa cornice, l'insegnante attiva le conoscenze attraverso la formulazione di domande, la scelta di **fonti** adeguate e pertinenti, utili alla **documentazione**, lo sviluppo infine del **confronto** tra i diversi contributi. L'alunno apprende così a organizzare il proprio sapere, a progettare i suoi contributi utilizzando le fonti più adeguate a seconda del tempo disponibile, delle proprie strategie e del proprio **metodo di studio**: impara a imparare. Grazie al ricorso di compiti autentici, l'alunno mette alla prova abilità e conoscenze apprese in situazioni problematiche legate alla realtà, misurando se stesso o le sue capacità all'interno di un piccolo gruppo nel quale coopera e si identifica.

La competenza storica mira a sviluppare un'**identità collettiva**, al rispetto degli altri e a quello del patrimonio artistico e di quello culturale, stabilendo i rapporti che esistono tra civiltà nel rispetto reciproco.

Nella Scuola Primaria si approfondisce la storia delle **civiltà antiche**: di ognuna si vuole ricostruire un quadro di civiltà che tenga conto dei fatti ordinati cronologicamente e dei macro indicatori, quali l'organizzazione economica e sociale, quella politica, i culti e le religioni, la vita quotidiana con le sue implicazioni.

La Storia però è anche **racconto**: accanto alla ricerca più accurata e rigorosa, non deve mancare il fascino di alcune narrazioni che la storiografia ci ha restituito e che tanto attirano e motivano gli alunni all'apprendimento della disciplina.

La Storia

Lo scorso anno hai studiato che la Storia è la narrazione, cioè il racconto, dei fatti accaduti nel passato. Hai anche imparato che lo **storico**, attraverso un attento lavoro di ricerca, sceglie con cura e coscienza i fatti, li interpreta e ricostruisce le tracce del passato. Quest'anno approfondisci lo studio della Storia e conosci la vicenda, le abitudini di vita, il modo di pensare e le opere di **popoli** vissuti molto prima di te.

Lo storico per indagare e raccogliere informazioni

- RICOSTRUIRE**
 - I fatti attraverso il **metodo scientifico**, cioè il modo di procedere della Scienza:
 - formula ipotesi;
 - ricerca le tracce;
 - individua cause, conseguenze e processi.
- PROBLEMATIZZARE**
 - colloabora con diversi **studiosi**:
 - archeologo-archeologia;
 - antropologo-antropologia;
 - paleontologo-paleontologia;
 - genealogista;
 - paleografo-paleografia;
 - geografista-geografia.
- ORGANIZZARE**
 - e ricostruisce il passato basandosi su:
 - tempo;
 - spazio;
 - tematizzazioni (i quadri di civiltà).

Educazione Civica

È la Grande Murala cinese e patrimonio mondiale dell'UNESCO. Il simbolo si indica i luoghi di interesse storico e naturalistico considerati patrimonio dell'umanità dell'UNESCO.

A voce alta

Un fatto nuovo dello spazio indistante di spazio segue e anali una traccia che ti aiuterà a ripetere e **esporre** i contenuti di Storia con le parole corrette.

Il teatro greco

Al teatro greco **Endro**, vissuto circa 500 anni prima della nascita di Gesù Cristo, si considerò il primo teatro di tutto tempo. Gli oggetti molto corrotti e scarsi documenti testimoniano che offrono precise informazioni su abitudini, religione, territori occupati e battaglie di molti popoli antichi.

Le civiltà del mare

Mentre le civiltà dei fiumi raggiungevano il loro massimo splendore, alcuni popoli che vivevano lungo le coste e sulle isole del **Mar Mediterraneo orientale** iniziarono a dare vita a nuove civiltà, che gli studiosi chiamano civiltà del mare. Nelle pagine seguenti conoscerai i **Eneidi**, gli **Eneidi** e i **Cretesi**.

I territori su cui si stabilirono erano per lo più montuosi e poco adatti all'agricoltura. Con il **legname** che ricavavano dai boschi, costruirono **imbarcazioni** resistenti e adatte alla navigazione in mare. I primi marinai, non fidandosi dell'immensità e dell'imprevedibilità del mare, navigavano a **vista**, cioè lungo le coste. Col tempo, però, impararono le loro tecniche di navigazione e si spinsero in **mare aperto**. Gli intensi **scambi commerciali** via mare hanno favorito l'incontro tra popoli e culture molto diversi fra loro.

La parola Mediterraneo

denza dal latino e significa "in mezzo del mare". Infatti il Mar Mediterraneo è circondato da tre continenti: Europa, Asia e Africa.

STUDIO CON LA LINEA DEL TEMPO

1. Osserva le linee del tempo. Quale civiltà dura di più? Quale di meno? Quali civiltà furono contemporanee? Scrivi sul quaderno.

2500 a.C. 2000 a.C. 1000 a.C. 1000 a.C. 500 a.C. Anno 0

Civiltà: Eneidi, Eneidi

La programmazione annuale, classe 4^a

Unità didattiche 1-3

COMPETENZE CHIAVE

EUROPEE

- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

DI CITTADINANZA

- Comprendere strutture e contesti sociali, economici, giuridici e politici dei popoli.
- Sviluppare capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi.
- Sviluppare capacità di argomentare e di partecipare in modo costruttivo e collaborativo alle attività di gruppo.
- Comprendere la propria cultura e maturare un adeguato grado di identità sociale.
- Sviluppare un atteggiamento di disponibilità e di rispetto verso ogni espressione culturale e verso il patrimonio dei beni che ne sono espressione.
- Costruire un'identità collettiva, che sia in grado di sostenere senza atteggiamenti aprioristici i propri valori, nel rispetto di quelli altrui.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

DISCIPLINARI

L'alunno:

- utilizza la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate e periodizzazioni;
- individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali;
- organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti;
- comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche;
- usa carte geostoriche anche con l'ausilio di strumenti informatici
- espone fatti studiati e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali;
- comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico.

INTERDISCIPLINARI

- Cogliere i rapporti tra istituzioni e società, le differenze di genere e di generazioni, le forme statuali, le istituzioni democratiche.
- Osservare, analizzare e descrivere fonti.
- Organizzare le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.
- Cogliere l'intima connessione esistente tra i popoli e le regioni in cui vivono.
- Classificare gli elementi caratterizzanti delle civiltà.
- Reperire informazioni da varie fonti (testi, internet, documentari...) su argomenti e problematiche che coinvolgono e interessano l'alunno.
- Argomentare in modo critico le conoscenze acquisite.
- Effettuare collegamenti tra conoscenze interdisciplinari.

STORIA classe 4^a

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente, sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

Le unità di Storia, classe 4^a

UDA 1 - CONOSCIAMO LA STORIA

Pagg. 2-9

Rimandi interni al progetto:

- Eserciziario: pagg. 130-131 e 154-156
- Atlante: pag. 2

Obiettivi d'apprendimento

- Comprendere il significato della storia come narrazione di eventi e cogliere l'importanza del suo studio.
- Ricavare da fonti di diverso tipo informazioni e conoscenze su aspetti del passato.
- Utilizzare fonti di diverso tipo per produrre informazioni utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.

Conoscenze e abilità

Conoscenze

- Conoscere la storia
- Il lavoro dello storico
- I collaboratori dello storico
- Gli strumenti dello storico

Abilità

- Comprendere il significato di termini specifici della Storia.
- Leggere un testo o un'immagine, porsi domande per trarre informazioni.
- Conoscere il metodo di lavoro dello storico, gli strumenti utilizzati e i collaboratori di cui si avvale.
- Saper ordinare eventi in base alla cronologia occidentale e riconoscere altri sistemi di ordinamento del tempo.
- Sapersi orientare su una carta geostorica.
- Conoscere gli indicatori di un quadro di civiltà.

Attività

- Osservazione di immagini e relativa individuazione di elementi.
- Analisi, individuazione dei vari tipi di fonti e loro classificazioni.
- Lettura di carte geostoriche.
- Utilizzo della linea del tempo.
- Comprensione e identificazione degli indicatori utili a costruire un quadro di civiltà.

UDA 1: Conosciamo la Storia

CHE COSA VERIFICARE: comprensione dei termini specifici della Storia – conoscenza del metodo di lavoro dello storico e degli strumenti utilizzati – identificazione degli indicatori dei quadri di civiltà – partecipazione a ricerche di gruppo.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE

In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno/a comprende termini specifici della Storia, ricava informazioni e conoscenze su aspetti del passato da diverse tipologie di fonti, unicamente attraverso domande guida dell'insegnante.	L'alunno/a comprende termini specifici della Storia, ricava informazioni e conoscenze su aspetti del passato da diverse tipologie di fonti, sulla base di istruzioni fornite dal docente.	L'alunno/a comprende termini specifici della Storia, ricava informazioni e conoscenze su aspetti del passato da diverse tipologie di fonti, partecipando ad attività di ricerca.	L'alunno/a comprende termini specifici della Storia, ricava informazioni e conoscenze su aspetti del passato da diverse tipologie di fonti, proponendo attività di ricerca e manifestando interesse per la ricostruzione del fenomeno storico.

UDA 2 - LE CIVILTÀ DEI FIUMI

Pagg. 10-91

Rimandi interni al progetto:

- Eserciziario: pagg. 132-147 e 157-165
- StoriaMap: pagg. 4-13
- Atlante: pagg. 3-5, 8-13, 86-87, 92

Obiettivi d'apprendimento

- Leggere carte geostoriche, per individuare dove si svilupparono le civiltà dei fiumi.
- Comprendere come e perché le civiltà si svilupparono lungo i fiumi.
- Individuare sulla linea del tempo durate, successioni, contemporaneità e periodi relativi alle civiltà dei fiumi.
- Mettere a confronto passato e presente.
- Formulare ipotesi sulle caratteristiche comuni delle civiltà fluviali.
- Leggere immagini per trarre informazioni sulle caratteristiche delle civiltà fluviali.
- Stabilire la cronologia delle civiltà fluviali studiate.
- Leggere carte geostoriche per individuare le caratteristiche di ciascuna civiltà e comprendere come si adattò alle diverse condizioni del territorio e alle differenti risorse in esso presenti.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi delle diverse civiltà.
- Organizzare le informazioni di ciascuna civiltà in base agli indicatori dei quadri di civiltà.
- Organizzare le informazioni attraverso schemi e mappe.
- Mettere a confronto i quadri storici delle civiltà studiate.
- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale di ciascuna civiltà.

Conoscenze e abilità

Attività

Conoscenze

- Caratteristiche geografiche dei territori in cui si svilupparono le civiltà dei fiumi.
- I vantaggi del fiume.
- Le opere idrauliche.
- La nascita delle città.
- Le antiche civiltà fluviali e le loro caratteristiche: Mesopotamia (Sumeri, Babilonesi, Ittiti, Assiri), Egizi, Indi, Cinesi.

Abilità

- Osservare sulle carte geostoriche dove sorsero le civiltà fluviali e operare un confronto tra di esse.
- Osservare sulla linea del tempo quando si svilupparono le civiltà fluviali e individuare successioni contemporaneità.
- Comprendere l'importanza del fiume come riserva d'acqua.
- Comprendere quando e perché nacquero le prime civiltà.
- Individuare la successione e la durata nel tempo delle diverse civiltà: sumera, babilonese, ittita, assira, egizia, indiana e cinese.
- Individuare gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle diverse civiltà fluviali.
- Individuare gli elementi da inserire nei quadri di civiltà.
- Mettere a confronto gli aspetti di vita quotidiana delle civiltà affrontate.

- Osservazione di immagini e relativa formulazione di ipotesi.
- Lettura di carte geostoriche.
- Utilizzo di linee del tempo.
- Collegamento tra immagini e didascalie.
- Osservazione di immagini e relativa formulazione di ipotesi.
- Lettura di carte geostoriche.
- Utilizzo di linee del tempo.
- Collegamento tra immagini e didascalie.
- Riconoscimento e classificazione delle fonti.
- Avvio allo studio con lavoro sul testo per la ricerca e la classificazione delle informazioni.
- Collegamenti con il mondo attuale attraverso ricerche e confronti.
- Individuazione di parole chiave e completamento di mappe.
- Lettura di immagini per la raccolta di informazioni, anche attraverso l'utilizzo di diversi linguaggi (il fumetto).
- Esercizi di ricerca, completamento, organizzazione e rielaborazione delle informazioni.
- Esposizione orale di argomenti.
- **Tecnologia.** Approfondimenti sui progressi scientifici dei popoli primitivi: le scoperte dei Sumeri; la scrittura di ieri e di oggi, dalla tavoletta al tablet; le conoscenze scientifiche e le costruzioni imponenti al tempo degli Egizi; le invenzioni dei Cinesi.

- Cogliere informazioni da immagini e testi di diverso tipo.
- Individuare dati significativi da organizzare in una tabella o in uno schema.
- Trarre informazioni dalla lettura di una fonte storica.
- Esporre le conoscenze e i concetti studiati usando il linguaggio specifico della disciplina.

- **Leggo la fonte.** Lettura di immagini con analisi della fonte: lo stendardo di Ur; le attività degli Egizi.
- **Educazione civica.** Confronto sulle leggi di ieri e di oggi; archeologia al museo virtuale dell'Iraq; le scoperte archeologiche del 2019 vicino ad Assuan; conoscere il Museo Egizio di Torino.
- **Ripasso a fumetti.** Ripasso illustrato: la vita quotidiana a Babilonia; il tesoro di Tutankhamon.
- **Fare per imparare.** Realizzazione di manufatti: il basorilievo; il foglio di papiro.
- **Compiti di realtà.** Simulare una spedizione esplorativa in una tomba egizia.

UDA 2: Le civiltà dei fiumi

CHE COSA VERIFICARE: lettura di carte geostoriche – utilizzo della linea del tempo per la ricostruzione della cronologia di ogni civiltà fluviale – conoscenza delle caratteristiche di ciascuna civiltà – comparazione tra le varie civiltà fluviali – ricerca di informazioni dalla lettura di una fonte storica.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno/a legge carte geostoriche, utilizza la linea del tempo per ricostruire le cronologie delle civiltà fluviali e descrive gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi delle diverse civiltà fluviali, unicamente con il supporto del docente e con l'ausilio di immagini.	L'alunno/a legge carte geostoriche, utilizza la linea del tempo per ricostruire le cronologie delle civiltà fluviali, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi delle diverse civiltà fluviali, utilizzando prevalentemente schemi e mappe forniti dal docente.	L'alunno/a legge carte geostoriche, utilizza la linea del tempo per ricostruire le cronologie delle civiltà fluviali, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi delle diverse civiltà fluviali, utilizzando schemi e mappe.	L'alunno/a legge carte geostoriche, utilizza la linea del tempo per ricostruire le cronologie delle civiltà fluviali, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi delle diverse civiltà fluviali, individuando o ricercando nuove informazioni.

UDA 3 - LE CIVILTÀ DEL MARE

Pagg. 92-128

Rimandi interni al progetto:

- Eserciziario: pagg. 148-153 e 166-168
- StoriaMap: pagg. 14-18
- Atlante: pagg. 6, 14-15

Obiettivi d'apprendimento

- Leggere carte geostoriche, per individuare dove si svilupparono le civiltà del mare.
- Comprendere come e perché le civiltà si svilupparono vicino al mare.
- Individuare sulla linea del tempo durate, successioni, contemporaneità e periodi relativi alle civiltà del mare.
- Formulare ipotesi sulle caratteristiche comuni delle civiltà del mare.
- Leggere immagini per trarre informazioni sulle caratteristiche delle civiltà del mare.
- Stabilire la cronologia delle civiltà del mare studiate.
- Leggere carte geostoriche per individuare le caratteristiche di ciascuna civiltà e comprendere come si adattò alle diverse condizioni del territorio e alle differenti risorse in esso presenti.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi delle diverse civiltà.
- Organizzare le informazioni di ciascuna civiltà in base agli indicatori dei quadri di civiltà.
- Organizzare le informazioni attraverso schemi e mappe.
- Mettere a confronto i quadri storici delle civiltà studiate.
- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale di ciascuna civiltà.

Conoscenze e abilità

Conoscenze

- Caratteristiche geografiche dei territori in cui si svilupparono le civiltà del mare.
- Nascita, sviluppo e durata delle civiltà del mare.
- Attività e organizzazione sociale e politica, religione, invenzioni e scoperte, tecniche di scrittura delle civiltà: fenicia, ebraica, cretese.

Abilità

- Osservare sulle carte geo-storiche dove sorsero le civiltà del mare e operare un confronto tra di esse.
- Osservare sulla linea del tempo quando si svilupparono le civiltà del mare e individuare successioni e contemporaneità.
- Comprendere come le caratteristiche del territorio influirono sulla vita dei popoli che abitavano sulle isole e sulle coste del Mar Mediterraneo.
- Individuare la successione e la durata nel tempo delle diverse civiltà: fenicia, ebraica, cretese.
- Individuare gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle diverse civiltà del mare.
- Individuare elementi da inserire nei quadri di civiltà.
- Mettere a confronto gli aspetti di vita quotidiana delle civiltà affrontate.
- Cogliere informazioni da immagini e testi di diverso tipo.
- Individuare dati significativi da organizzare in una tabella o in uno schema.

Attività

- Osservazione di immagini e relativa formulazione di ipotesi.
- Lettura di carte geostoriche.
- Utilizzo di linee del tempo.
- Collegamento tra immagini e didascalie.
- Riconoscimento e classificazione delle fonti.
- Avvio allo studio con lavoro sul testo per la ricerca e la classificazione delle informazioni.
- Collegamenti con il mondo attuale attraverso ricerche e confronti.
- Individuazione di parole chiave e completamento di mappe.
- Analisi del lessico specifico.
- Lettura di immagini per la raccolta di informazioni, anche attraverso l'utilizzo di diversi linguaggi (il fumetto).
- Esercizi di ricerca, completamento, organizzazione e rielaborazione delle informazioni.
- Esposizione orale di argomenti.
- **Tecnologia.** Le invenzioni dei Fenici: vetro, alfabeto, porpora;
- **Leggo la fonte.** Lettura di immagini con analisi della fonte: l'abilità dei Fenici nella navigazione; l'arte cretese.
- **Educazione civica.** Approfondimento sulla data del 27 gennaio.

- Trarre informazioni dalla lettura di una fonte storica.
- Esporre le conoscenze e i concetti studiati usando il linguaggio specifico della disciplina.

- **Ripasso a fumetti.** Ripasso illustrato: le attività dei Fenici.
- **Galleria fotografica finale.** Lettura di immagini delle più significative fonti riguardanti le civiltà studiate: le statuette degli oranti sumeri, la mappa di Nippur; la porta di Ishtar babilonese; bassorilievi assiri; il tempio di Luxor, la sfinge di Giza, l'obelisco degli Egizi; l'esercito di terracotta cinese; monili in vetro e oro fenici; il palazzo di Cnosso cretese.

UDA 3: Le civiltà del mare

CHE COSA VERIFICARE: comprensione delle modalità di adattamento delle civiltà alle diverse condizioni del territorio e alle risorse in esso presenti – conoscenza dei principali fatti ed eventi delle diverse civiltà in movimento – individuazione di informazioni da immagini e testi – organizzazione e comparazione dei quadri di civiltà – utilizzo di lessico specifico.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno/a comprende le modalità di adattamento delle civiltà alle condizioni del territorio e alle risorse presenti, conosce e organizza le informazioni di ciascuna civiltà in movimento in base agli indicatori dei quadri di civiltà, unicamente con il supporto del docente e con l'ausilio di immagini.	L'alunno/a comprende le modalità di adattamento delle civiltà alle condizioni del territorio e alle risorse presenti, conosce e organizza le informazioni di ciascuna civiltà in movimento in base agli indicatori dei quadri di civiltà, utilizzando prevalentemente schemi ed esempi forniti dal docente, o in modo autonomo sugli aspetti più semplici.	L'alunno/a comprende le modalità di adattamento delle civiltà alle condizioni del territorio e alle risorse presenti, conosce e organizza le informazioni di ciascuna civiltà in movimento in base agli indicatori dei quadri di civiltà, talvolta con osservazioni personali, talvolta verbalizzando schemi forniti dal docente.	L'alunno/a comprende le modalità di adattamento delle civiltà alle condizioni del territorio e alle risorse presenti, conosce e organizza le informazioni di ciascuna civiltà in movimento in base agli indicatori dei quadri di civiltà, approfondendo e ricercando nuove informazioni di propria iniziativa.

La programmazione annuale, classe 5^a

Unità didattiche 1-3

COMPETENZE CHIAVE

EUROPEE

- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

DI CITTADINANZA

- Comprendere strutture e contesti sociali, economici, giuridici e politici dei popoli.
- Sviluppare capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi.
- Sviluppare capacità di argomentare e di partecipare in modo costruttivo e collaborativo alle attività di gruppo.
- Sviluppare un atteggiamento di disponibilità e di rispetto verso ogni espressione culturale e verso il patrimonio dei beni che ne sono espressione.
- Imparare a imparare.
- Agire in modo autonomo e responsabile.
- Individuare collegamenti e relazioni.
- Acquisire e interpretare informazioni.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

DISCIPLINARI

L'alunno:

- riconosce elementi significativi del passato del proprio ambiente di vita;
- riconosce ed esplora le tracce presenti nel territorio;
- utilizza la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate e periodizzazioni;
- individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali;
- organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti;
- comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche;
- usa carte geostoriche anche con l'ausilio di strumenti informatici;
- espone fatti studiati e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali;
- 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 realtà contemporanea;
- comprende aspetti fondamentali dell'Italia antica: dal Paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e confronto con la realtà attuale.

INTERDISCIPLINARI

- Osservare, analizzare e descrivere fonti.
- Organizzare le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.
- Rappresentare le informazioni attraverso cronologie, schemi e mappe.
- Cogliere l'intima connessione esistente tra le civiltà e il territorio in cui vivono.
- Classificare gli elementi caratterizzanti delle civiltà.
- Reperire informazioni da varie fonti (testi, internet, documentari...) su argomenti e problematiche che coinvolgono e interessano l'alunno.
- Argomentare in modo critico le conoscenze acquisite.
- Effettuare collegamenti tra conoscenze interdisciplinari.
- Progettare ricerche di approfondimento.
- Sintetizzare.
- Individuare informazioni esplicite e implicite nei testi di studio.

STORIA classe 5^a

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente, sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

Le unità di Storia, classe 5^a

UDA 1 - LE CIVILTÀ DELLA GRECIA: I MICENEI

Pagg. 2-11

Rimandi interni al progetto:

- Eserciziario: pagg. 124-125 e 146
- StoriaMap: pagg. 2-3
- Atlante: pagg. 7, 16-17

Obiettivi d'apprendimento

- Leggere carte geostoriche e linee del tempo per individuare dove e quando si sviluppò la civiltà micenea.
- Operare un confronto fra presente e passato.
- Leggere immagini per trarre informazioni sulle caratteristiche della civiltà micenea.
- Stabilire la cronologia della civiltà studiata.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi della civiltà studiata.
- Elaborare rappresentazioni sintetiche della società studiata, attraverso quadri di civiltà.
- Organizzare le informazioni attraverso schemi, mappe, grafici, tabelle e consultare testi di diverso genere.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati.
- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Conoscenze e abilità

Conoscenze

- Nascita, sviluppo e durata della civiltà micenea.
- Attività, società, religione e culto dei morti nella civiltà micenea.
- La città di Micene.
- Mito e realtà della città di Troia.

Abilità

- Osservare sulle carte geostoriche dove sorse la civiltà greca.
- Utilizzare la linea del tempo per individuare quando nacque e si sviluppò la civiltà greca.

Attività

- Osservazione di immagini e relativa formulazione di ipotesi.
- Lettura di carte geostoriche.
- Utilizzo di linee del tempo.
- Collegamento tra immagini e didascalie.
- Riconoscimento e classificazione delle fonti.
- Avvio allo studio con lavoro sul testo per la ricerca e la classificazione delle informazioni.
- Collegamenti con il mondo attuale attraverso ricerche e confronti.

<ul style="list-style-type: none"> • Osservare carte geostoriche per operare un confronto e cogliere le caratteristiche geografiche e le modificazioni avvenute sul territorio nel tempo. • Individuare la successione e la durata nel tempo della civiltà micenea. • Individuare gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici della civiltà micenea. • Individuare elementi da inserire nei quadri di civiltà. • Cogliere informazioni da immagini e testi di diverso tipo. • Individuare dati significativi da organizzare in una tabella o in uno schema. • Esporre le conoscenze e i concetti studiati usando il linguaggio specifico della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione di parole chiave e completamento di mappe. • Analisi del lessico specifico. • Lettura di immagini per la raccolta di informazioni, anche attraverso l'utilizzo di diversi linguaggi (il fumetto). • Esercizi di ricerca, completamento, organizzazione e rielaborazione delle informazioni. • Esposizione orale di argomenti. • Leggo la fonte. Lettura di immagini con analisi della fonte: Le tazze di Vaphio.
---	---

UDA 1: Le civiltà della Grecia: i Micenei

CHE COSA VERIFICARE: conoscenza degli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici della civiltà micenea – lettura di carte geostoriche e linee del tempo per individuare luoghi e tempi della civiltà greca – manifestazioni di interesse per l'importanza del patrimonio artistico e culturale - elaborazione del quadro di civiltà micenea.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno/a conosce gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici della civiltà micenea, utilizza carte geostoriche e linee del tempo per individuare dove e quando si sviluppò la civiltà greca, unicamente con il supporto del docente e con l'ausilio di schemi o immagini.	L'alunno/a conosce gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici della civiltà micenea, utilizza carte geostoriche e linee del tempo per individuare dove e quando si sviluppò la civiltà greca, utilizzando prevalentemente schemi ed esempi forniti dal docente.	L'alunno/a conosce gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici della civiltà micenea, utilizza carte geostoriche e linee del tempo per individuare dove e quando si sviluppò la civiltà greca, talvolta verbalizzando schemi forniti dal docente, talvolta proponendo osservazioni personali.	L'alunno/a conosce gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici della civiltà micenea, utilizza carte geostoriche e linee del tempo per individuare dove e quando si sviluppò la civiltà greca, proponendo osservazioni personali e ricercando informazioni di propria iniziativa.

UDA 1 - I GRECI, I PERSIANI E I MACEDONI

Pagg. 12-53

Rimandi interni al progetto:

- Eserciziario: pagg. 126-132 e 147-151
- StoriaMap: pagg. 4-7
- Atlante: pagg. 7, 16-17 e 93

Obiettivi d'apprendimento

- Leggere carte geostoriche e linee del tempo per individuare dove e quando si sviluppò la civiltà greca.
- Operare un confronto fra presente e passato.
- Leggere immagini per trarre informazioni sulle caratteristiche della civiltà greca.
- Stabilire la cronologia della civiltà studiata.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi della civiltà studiata.
- Elaborare rappresentazioni sintetiche della società studiata, attraverso quadri di civiltà.
- Organizzare le informazioni attraverso schemi, mappe, grafici, tabelle e consultare testi di diverso genere.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati.
- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Conoscenze e abilità

Conoscenze

- La rinascita della civiltà greca
- La nascita della *polis*.
- Il governo delle *poleis*.
- L'oligarchia di Sparta.
- La democrazia di Atene.
- La società greca.
- La cultura.
- Le conoscenze scientifiche.
- La religione.
- I giochi olimpici.
- L'architettura greca.
- Le colonie greche.
- La Magna Grecia.
- Nascita sviluppo e durata della civiltà persiana.
- Le guerre contro i Persiani.
- Lo splendore di Atene.
- La Guerra del Peloponneso.
- I Macedoni
- Alessandro Magno.
- L'organizzazione dell'Impero.
- La civiltà ellenistica.
- Vivere ad Alessandria d'Egitto.

Abilità

- Utilizzare la linea del tempo per individuare le evoluzioni della civiltà greca.
- Individuare gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici della civiltà greca.
- Individuare elementi da inserire nei quadri di civiltà.
- Cogliere informazioni da immagini e testi di diverso tipo.
- Individuare dati significativi da organizzare in una tabella o in uno schema.

Attività

- Osservazione di immagini e relativa formulazione di ipotesi.
- Lettura di carte geostoriche.
- Utilizzo di linee del tempo.
- Collegamento tra immagini e didascalie.
- Riconoscimento e classificazione delle fonti.
- Avvio allo studio con lavoro sul testo per la ricerca e la classificazione delle informazioni.
- Collegamenti con il mondo attuale attraverso ricerche e confronti.
- Individuazione di parole chiave e completamento di mappe.
- Analisi del lessico specifico.
- Discriminazione di affermazioni vere e false.
- Individuazione di cause e conseguenze di eventi storici.
- Lettura di immagini per la raccolta di informazioni, anche attraverso l'utilizzo di diversi linguaggi (il fumetto).
- Esercizi di ricerca, completamento, organizzazione e rielaborazione delle informazioni.
- Esposizione orale di argomenti.
- **Tecnologia.** Approfondimenti su cultura e Scienza, templi e teatri greci.
- **Leggo la fonte.** Lettura di immagini con analisi della fonte: i santuari e gli dei greci; il mosaico della battaglia di Issos a Pompei.
- **Educazione civica.** Essere cittadini. Confronto fra ieri e oggi; i Giochi olimpici e le Paralimpiadi;

- Utilizzare la linea del tempo per individuare quando nacque e si sviluppò il regno macedone.
- Trarre informazioni dalla lettura di una fonte storica.
- Esporre le conoscenze e i concetti studiati usando il linguaggio specifico della disciplina.

- **Ripasso a fumetti.** Ripasso illustrato: un giorno nella *polis*.
- **Fare per imparare:** realizzare una maschera greca.

UDA 1: I Greci, i Persiani e i Macedoni

CHE COSA VERIFICARE: conoscenza degli elementi caratterizzanti e dei principali fatti ed eventi della civiltà studiata – utilizzo della linea del tempo per individuare le evoluzioni della civiltà greca – elaborazione degli argomenti studiati in schemi e mappe – utilizzo di lessico specifico.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno/a conosce gli elementi caratterizzanti e i principali eventi della civiltà studiata, utilizza la linea del tempo per individuare le evoluzioni della civiltà greca unicamente con il supporto del docente e con l'ausilio di immagini.	L'alunno/a conosce gli elementi caratterizzanti e i principali eventi della civiltà studiata, utilizza la linea del tempo per individuare le evoluzioni della civiltà greca prevalentemente attraverso schemi ed esempi forniti dal docente.	L'alunno/a conosce e descrive gli elementi caratterizzanti e i principali eventi della civiltà studiata, utilizza la linea del tempo per individuare le evoluzioni della civiltà greca, esponendo con osservazioni personali oppure verbalizzando schemi forniti dal docente.	L'alunno/a conosce, descrive e rielabora gli elementi caratterizzanti e i principali eventi della civiltà studiata, utilizza la linea del tempo per individuare le evoluzioni della civiltà greca, individuando nuovi esempi o riferendo approfondimenti e ricerche personali.

UDA 2 - I POPOLI ITALICI

Pagg. 54-71

Rimandi interni al progetto:

- Eserciziario: pagg. 133-134 e 152-155
- StoriaMap: pagg. 8-9
- Atlante: pagg. 18-19

Obiettivi d'apprendimento

- Leggere carte geostoriche individuare dove e quando si svilupparono i territori abitati dalle popolazioni italiche.
- Leggere linee del tempo per individuare durata, successione, contemporaneità, periodi relativi alla vita delle popolazioni italiche e delle relative civiltà.
- Leggere immagini per trarre informazioni sulle caratteristiche popolazioni italiche.
- Operare un confronto tra civiltà.
- Stabilire la cronologia delle civiltà studiate.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi delle civiltà studiate.
- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, attraverso quadri di civiltà.
- Organizzare le informazioni attraverso schemi, mappe, grafici, tabelle e consultare testi di diverso genere.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati.
- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Conoscenze e abilità

Conoscenze

- Il territorio dell'Italia antica.
- Caratteristiche dei popoli italici: Camuni, Veneti, Liguri, Popoli appenninici, Sardi, Villanoviani, Terramaricoli, Celti.
- Confronto tra civiltà.
- La civiltà etrusca: attività, società, scrittura, religione e culto dei morti.
- La vita degli Etruschi.

Abilità

- Osservare sulle carte geostoriche dove vissero le popolazioni italiche.
- Individuare la successione e la durata nel tempo delle popolazioni italiche e delle relative civiltà.
- Osservare carte geostoriche per operare un confronto e cogliere le caratteristiche geografiche e le modificazioni avvenute sul territorio nel tempo.
- Leggere fonti di diverso tipo e immagini per comprendere come le popolazioni italiche si adattarono alle condizioni del territorio e alle differenti risorse, determinando alcune caratteristiche legate all'organizzazione sociale e politica, allo sviluppo economico e agli stili di vita.
- Individuare gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle popolazioni italiche.
- Individuare elementi da inserire nei quadri di civiltà.
- Cogliere informazioni da immagini e testi di diverso tipo.
- Individuare dati significativi da organizzare in una tabella.
- Trarre informazioni dalla lettura di una fonte storica.
- Esporre le conoscenze e i concetti studiati usando il linguaggio specifico della disciplina.

Attività

- Osservazione di immagini e relativa formulazione di ipotesi.
- Lettura di carte geostoriche.
- Utilizzo di linee del tempo.
- Collegamento tra immagini e didascalie.
- Avvio allo studio con lavoro sul testo per la ricerca e la classificazione delle informazioni.
- Collegamenti con il mondo attuale attraverso ricerche e confronti.
- Individuazione di parole chiave e completamento di mappe.
- Analisi del lessico specifico.
- Utilizzo di domande guida per l'esposizione degli argomenti.
- Lettura di immagini per la raccolta di informazioni, anche attraverso l'utilizzo di diversi linguaggi (il fumetto).
- Esercizi di ricerca, completamento, sottolineatura di concetti, organizzazione e rielaborazione delle informazioni.
- Esposizione orale di argomenti.
- **Leggo la fonte.** Lettura di immagini con analisi della fonte: le incisioni rupestri dei Camuni.
- **Ripasso a fumetti.** Ripasso illustrato: gli edifici degli Etruschi e l'arco.

UDA 2: I popoli italici

CHE COSA VERIFICARE: conoscenza degli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle civiltà italiane - lettura di carte geostoriche e linee del tempo per individuare luoghi e tempi di sviluppo delle civiltà italiane – utilizzo di fonti di diverso tipo e immagini per conoscere le caratteristiche delle singole civiltà – comparazione degli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle popolazioni italiane – organizzazione delle informazioni attraverso schemi, mappe, grafici e tabelle.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno/a ricorda e nomina aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle civiltà italiane e organizza le informazioni unicamente con il supporto del docente e con l'ausilio di immagini o materiali didattici.	L'alunno/a ricorda e descrive aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle civiltà italiane e organizza le informazioni utilizzando prevalentemente schemi ed esempi forniti dal docente, oppure con l'ausilio di immagini o materiali didattici.	L'alunno/a ricorda e descrive aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle civiltà italiane e organizza le informazioni autonomamente verbalizzando schemi oppure in modo autonomo con l'ausilio di immagini o materiali didattici.	L'alunno/a ricorda e rielabora aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici delle civiltà italiane e organizza le informazioni in autonomia attraverso schemi, mappe, grafici e tabelle e proponendo approfondimenti e ricerche personali.

UDA 3 - LA CIVILTÀ DI ROMA

Pagg. 72-122

Rimandi interni al progetto:

- Eserciziario: pagg. 135-145 e 156-160
- StoriaMap: pagg. 10-16
- Atlante: pagg. 20-25, 90 e 94

Obiettivi d'apprendimento

- Leggere carte geostoriche e linee del tempo per individuare dove e quando si sviluppò la civiltà romana.
- Operare un confronto tra presente e passato.
- Leggere immagini per trarre informazioni sulle caratteristiche della civiltà romana.
- Stabilire la cronologia della civiltà studiata.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi della civiltà studiata.
- Elaborare rappresentazioni sintetiche della società studiata attraverso quadri di civiltà.
- Organizzare e informazioni attraverso schemi, mappe grafici, tabelle e consultare testi di vario genere.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati.
- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Conoscenze e abilità

Conoscenze

- Le origini di Roma.
- La Monarchia.
- La Repubblica.
- Le attività.
- La società.
- Lotte tra patrizi e plebei.
- La religione.
- La conquista dell'Italia.
- Le Guerre puniche.
- L'esercito romano.
- La crisi della Repubblica.
- Le guerre civili.
- Giulio Cesare.
- Il primo e il secondo triumvirato.
- L'imperatore Ottaviano Augusto.
- La *Pax Augustea* e l'organizzazione dell'Impero.
- I successori di Augusto.
- La romanizzazione dell'Impero.
- Il Cristianesimo, le persecuzioni e la libertà di culto.
- La crisi dell'Impero romano.
- Diocleziano e la divisione dell'Impero.
- Le invasioni barbariche.
- La fine dell'Impero romano d'Occidente.

Attività

- Osservazione di immagini e relativa formulazione di ipotesi.
- Lettura di carte geostoriche.
- Utilizzo di linee del tempo.
- Collegamento tra immagini e didascalie.
- Riconoscimento e classificazione e lettura delle fonti.
- Avvio allo studio con lavoro sul testo per la ricerca e la classificazione delle informazioni.
- Collegamenti con il mondo attuale attraverso ricerche e confronti.
- Individuazione di parole chiave e completamento di mappe.
- Analisi del lessico specifico.
- Individuazione di cause e conseguenze di eventi storici.
- Utilizzo di domande per l'esposizione degli argomenti.
- Lettura di immagini per la raccolta di informazioni, anche attraverso l'utilizzo di diversi linguaggi (il fumetto).

Abilità

- Osservare sulle carte geostoriche dove vissero i Romani nelle diverse fasi della loro organizzazione politica.
- Utilizzare la linea del tempo per individuare i periodi relativi alla civiltà romana e produrre informazioni pertinenti.
- Leggere fonti di diverso tipo e immagini per comprendere come i Romani, in origine, si adattarono alle condizioni del territorio e alle sue risorse, determinando alcune caratteristiche legate all'organizzazione sociale e politica, allo sviluppo economico, agli stili di vita.
- Individuare gli aspetti economici, culturali, sociali, religiosi e politici della civiltà romana durante il periodo della Monarchia e della Repubblica.
- Comprendere come avvenne il passaggio dalla Repubblica all'Impero.
- Osservare carte geostoriche per operare un confronto e cogliere le caratteristiche geografiche e le modificazioni avvenute sul territorio nel tempo attraverso guerre di espansione e di conquista nel periodo dell'Impero.
- Comprendere dove e quando nacque il Cristianesimo e come si diffuse.
- Comprendere cause e conseguenze della crisi dell'Impero Romano e della sua fine.
- Individuare elementi da inserire nei quadri di civiltà.
- Cogliere informazioni da immagini e testi di diverso tipo.
- Individuare dati significativi da organizzare in una tabella o in uno schema.
- Trarre informazioni dalla lettura di un testo narrativo storico.
- Esporre le conoscenze e i concetti studiati usando il linguaggio specifico della disciplina.

- Esercizi di ricerca, completamento, organizzazione e rielaborazione delle informazioni.
- Esposizione orale di argomenti.
- **Tecnologia.** Le abitazioni dei patrizi e dei plebei; vivere nell'accampamento romano; gli edifici pubblici; la rete stradale; archi, ponti e acquedotti.
- **Leggo la fonte.** Lettura di immagini con analisi della fonte: Giulio Cesare nell'arte; Pompei.
- **Educazione civica.** Il Senato ieri e oggi.
- **Ripasso a fumetti.** Ripasso illustrato: la vita nell'antica Roma.

UDA 3: La civiltà di Roma

CHE COSA VERIFICARE: Lettura di carte geostoriche e linee del tempo per individuare tempi e luoghi di sviluppo della civiltà romana – Conoscenza degli elementi caratterizzanti e dei principali fatti ed eventi della civiltà della Roma antica – Comparazioni tra presente e passato – Rielaborazioni in testi orali e scritti degli argomenti studiati – Utilizzo di lessico specifico.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE

In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
L'alunno/a legge e utilizza carte geostoriche e linee del tempo per ricordare, sintetizzare, schematizzare ed esporre la storia della civiltà romana, ripete gli argomenti studiati unicamente con il supporto del docente e con l'ausilio di immagini o materiali didattici.	L'alunno/a legge e utilizza carte geostoriche e linee del tempo per ricordare, sintetizzare, schematizzare ed esporre la storia della civiltà romana, rielabora gli argomenti studiati utilizzando prevalentemente schemi ed esempi forniti dal docente.	L'alunno/a legge e utilizza carte geostoriche e linee del tempo per ricordare, sintetizzare, schematizzare ed esporre la storia della civiltà romana, rielabora autonomamente gli argomenti studiati in testi orali e scritti, utilizzando schemi e mappe.	L'alunno/a legge e utilizza testi, carte geostoriche e linee del tempo per ricordare, sintetizzare, schematizzare ed esporre in autonomia la storia della civiltà romana, anche in modo personale e con informazioni reperite di propria iniziativa.

Compiti di realtà nel testo base

■ Classe 4^a pagg. 78-79 - *Missione in Egitto*

Ambiti/discipline interessati: STORIA, ITALIANO, CITTADINANZA

Descrizione: i bambini si immedesimano in archeologi e studiosi ed osservano le immagini di reperti presenti in un'ipotetica tomba egizia. Redigono un taccuino con le informazioni in loro possesso e relazionano quanto osservato.

Senso del compito: conoscere il metodo di lavoro dello storico. Imparare a cercare informazioni da immagini date. Sviluppare spirito di iniziativa. Collaborare.

Competenze europee / Competenze chiave di cittadinanza					
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza imprenditoriale 					
Traguardi di competenza disciplinare/interdisciplinare	Criteri (indicatori di competenza)	Livelli			
		Avanzato (1)	Intermedio (2)	Base (3)	In via di prima acquisizione (4)
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza abilità funzionali allo studio: individua informazioni utili per l'apprendimento di un argomento, scrive testi di tipo informativo in modo chiaro e logico ed utilizza una terminologia corretta. (Italiano) 	Organizzazione delle informazioni per la produzione scritta di un testo informativo.	Scrive testi chiari, coerenti e approfonditi, ortograficamente corretti e con un'adeguata struttura sintattica.	Scrive testi chiari, coerenti e ortograficamente corretti e con un'adeguata struttura sintattica.	Scrive testi in modo abbastanza chiaro e coerente e con una sufficiente correttezza ortografica e sintattica.	Scrive semplici testi in forma poco corretta e strutturalmente povera.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno produce informazioni utilizzando fonti di diversa natura, al fine di ricostruire un fenomeno storico. (Storia) 	Lettura di una fonte iconografica, e organizzazione delle informazioni.	Legge le immagini e organizza con padronanza e in modo mirato, ricco e personale le informazioni e le conoscenze.	Legge le immagini e organizza in modo autonomo e specifico le informazioni e le conoscenze.	Legge le immagini e organizza in modo abbastanza autonomo le informazioni e le conoscenze essenziali.	Legge le immagini e organizza le informazioni base solo con l'aiuto di una guida.

<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno lavora con gli altri, nel rispetto di tutti e fornendo contributi personali. (Cittadinanza) 	<p>Capacità di lavorare in gruppo.</p>	<p>Fornisce contributi personali al lavoro comune, svolgendo con cura i propri compiti e aiutando i compagni in modo rispettoso e produttivo.</p>	<p>Fornisce contributi abbastanza personali al lavoro comune, svolgendo con regolarità i propri compiti e interagisce con i compagni in modo rispettoso.</p>	<p>Partecipa al lavoro di gruppo in modo discontinuo e interagisce con gli altri in modo essenziale.</p>	<p>Partecipa passivamente al lavoro di gruppo, svolgendo solo qualche compito in modo occasionale e necessita della guida dell'insegnante nel gestire il rapporto con i compagni.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno pianifica il percorso operativo e lo rielabora in base alle situazioni problematiche insorgenti. (Imprenditorialità) 	<p>Pianificazione e organizzazione del lavoro.</p>	<p>Pianifica e rielabora il percorso operativo in modo autonomo e proficuo. Formula soluzioni efficaci alle situazioni problematiche nuove.</p>	<p>Pianifica e rielabora il percorso operativo in autonomia. Individua e propone soluzioni alle situazioni problematiche nuove.</p>	<p>Progetta e rielabora il percorso operativo in modo semplice. Formula soluzioni in modo parzialmente adeguato.</p>	<p>Esegue le azioni di progettazione solo con una guida. Non formula in autonomia possibili soluzioni alle situazioni problematiche.</p>

■ Classe 5^a pag. 121 - Per le vie di Roma

Ambiti/discipline interessati: STORIA, ITALIANO, CITTADINANZA, ARTE E IMMAGINE, TECNOLOGIA

Descrizione: realizzazione di materiali (abbigliamento, menù, modellini, poster, cartelloni, relazioni), sulla vita ai tempi dell'antica Roma. In particolare sui seguenti elementi: alimentazione, esercito, abbigliamento, divertimenti.

Senso del compito: conoscere alcuni aspetti della civiltà di Roma antica.

Competenze europee / Competenze chiave di cittadinanza					
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza imprenditoriale 					
Traguardi di competenza disciplinare/interdisciplinare	Criteri (indicatori di competenza)	Livelli			
		Avanzato (1)	Intermedio (2)	Base (3)	In via di prima acquisizione (4)
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative. (Italiano) 	Partecipare alle conversazioni.	Partecipa in modo efficace a scambi comunicativi, rispettando le regole della conversazione, esponendo il proprio punto di vista e tenendo conto di quello altrui.	Partecipa agli scambi comunicativi, rispettando le regole della conversazione, esponendo il proprio punto di vista e ascoltando quello degli altri.	Interagisce nelle conversazioni in modo pertinente, se sollecitato, e accettando il punto di vista altrui.	Interagisce nelle conversazioni e si esprime in modo coerente, con l'aiuto di domande stimolo, solo se sollecitato.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno espone oralmente argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici. (Italiano) 	Padroneggiare strumenti espressivi ed argomentativi.	Riferisce oralmente su un argomento in modo scorrevole, esauriente e approfondito, argomentando con logica e chiarezza, anche avvalendosi di supporti specifici e tecnologici.	Riferisce oralmente su un argomento in modo completo e corretto, argomentando le proprie affermazioni, anche avvalendosi di alcuni supporti specifici.	Riferisce oralmente su un argomento in modo abbastanza corretto e pertinente, argomentando in modo adeguato, anche avvalendosi di semplici sussidi specifici.	Riferisce oralmente su un argomento in modo lacunoso e frammentario, anche con l'aiuto di un compagno o dell'insegnante.

<ul style="list-style-type: none"> L'alunno legge e utilizza manuali delle discipline e/o testi di vario genere nelle attività di studio personali e collaborative. (Italiano) 	Leggere e utilizzare testi di vario genere.	Legge testi di vario tipo, nelle attività di studio personali e collaborative, ne comprende il significato, li riferisce in modo approfondito e li rielabora e sintetizza, anche formulando giudizi personali.	Legge testi di vario tipo, nelle attività di studio personali e collaborative, ne comprende il significato, li riferisce in modo abbastanza accurato ed è in grado di formulare giudizi personali.	Legge testi di vario genere, nelle attività di studio personali e collaborative, ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire.	Legge testi di vario tipo, nelle attività di studio, se supportato da insegnante e/o compagni, ricavandone le principali informazioni esplicite.
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno comprende e utilizza fonti storiche di vario tipo, le legge e le confronta. (Storia) 	Utilizzare fonti storiche.	Comprende e individua tracce e fonti di vario tipo, le legge, le confronta e sa utilizzarle nella ricostruzione di fatti in modo fluido e approfondito.	Comprende e individua tracce e fonti di vario tipo, le legge, le confronta e sa utilizzarle nella ricostruzione di fatti in modo pertinente e corretto.	Comprende e individua tracce e fonti di vario tipo, le legge e sa utilizzarle nella ricostruzione di fatti in modo sostanzialmente adeguato.	Comprende, legge e individua le principali tracce e fonti e le utilizza nella ricostruzione dei fatti in modo essenziale e frammentario.
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno espone contenuti operando collegamenti e argomentando. (Storia) 	Esporre oralmente contenuti storici.	Espone oralmente all'insegnante e ai compagni contenuti e conoscenze appresi da testi di vario tipo, in modo esauriente e approfondito, operando collegamenti e argomentando in modo sicuro.	Espone oralmente all'insegnante e ai compagni contenuti e conoscenze appresi da testi di vario tipo in modo pertinente e scorrevole, anche operando collegamenti.	Espone oralmente all'insegnante e ai compagni contenuti e conoscenze appresi da testi di vario tipo in modo sostanzialmente adeguato e autonomo.	Espone oralmente all'insegnante e ai compagni contenuti e conoscenze appresi da testi di vario tipo, in modo essenziale e/o con la guida di una traccia.
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno elabora in testi scritti di varia tipologia gli argomenti appresi, utilizzando una terminologia specifica. (Storia) 	Elaborare testi di vario tipo.	Produce un elaborato esponendo le conoscenze apprese in modo esauriente e molto approfondito, utilizzando il linguaggio specifico in modo molto pertinente.	Produce un elaborato esponendo le conoscenze apprese in modo pertinente e completo ed utilizzando il linguaggio specifico in modo adeguato.	Produce un elaborato esponendo le conoscenze apprese in modo sostanzialmente corretto, utilizzando un linguaggio abbastanza specifico.	Completa un elaborato in modo essenziale e guidato, utilizzando il linguaggio specifico in modo essenziale.

<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza le funzioni base dei software utili per la realizzazione di testi, schemi, mappe, percorsi, comunicazioni verbali e iconografiche, disegnare. (Tecnologia) 	Utilizzare mezzi tecnologici.	Conosce e padroneggia l'utilizzo di vari tipi di software e li usa consapevolmente per sviluppare in modo autonomo elaborati ben organizzati, approfonditi e ricchi di elementi tecnologici significativi.	Conosce e utilizza consapevolmente i vari tipi di software consigliati e produce autonomamente elaborati, inserendo gli elementi richiesti.	Conosce e utilizza i software disponibili più comuni e produce elaborati semplici seguendo consigli ed indicazioni.	Conosce e utilizza parzialmente i software disponibili e produce in modo guidato elaborati essenziali.
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno lavora con gli altri, nel rispetto di tutti e fornendo contributi personali. (Cittadinanza) 	Sviluppare capacità di lavorare in gruppo.	Fornisce contributi personali al lavoro comune, svolgendo con cura i propri compiti e aiutando i compagni in modo rispettoso e produttivo.	Fornisce contributi abbastanza personali al lavoro comune, svolgendo con regolarità i propri compiti e interagisce con i compagni in modo rispettoso.	Partecipa al lavoro di gruppo in modo discontinuo e interagisce con gli altri in modo essenziale.	Partecipa passivamente al lavoro di gruppo, svolgendo solo qualche compito in modo occasionale e necessita della guida dell'insegnante nel gestire il rapporto con i compagni.
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno pianifica il percorso operativo e lo rielabora in base alle situazioni problematiche insorgenti. (Imprenditorialità) 	Pianificare e organizzare il lavoro.	Pianifica e rielabora il percorso operativo in modo autonomo e proficuo. Formula soluzioni efficaci alle situazioni problematiche nuove.	Pianifica e rielabora il percorso operativo in autonomia. Individua e propone soluzioni alle situazioni problematiche nuove.	Progetta e rielabora il percorso operativo in modo semplice. Formula soluzioni in modo parzialmente adeguato.	Esegue le azioni di progettazione solo con una guida. Non formula in autonomia possibili soluzioni alle situazioni problematiche.
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico. (Arte e immagine) 	Sperimentare, progettare e realizzare immagini e oggetti.	Elabora in modo creativo, produttivo ed efficace immagini e oggetti.	Elabora in modo produttivo ed efficace immagini e oggetti.	Elabora in modo diligente immagini e oggetti.	Elabora in modo esecutivo e con l'aiuto di un insegnante immagini e oggetti.

■ Classe 5^a pag. 122 - Un fumetto romano

Ambiti/discipline interessati: STORIA, ITALIANO, CITTADINANZA, ARTE E IMMAGINE, TECNOLOGIA

Descrizione: realizzazione di un fumetto su un'antica leggenda romana.

Senso del compito: attingere al proprio repertorio di conoscenze storiche per la realizzazione di un fumetto. Favorire la capacità di riflettere su dati storici e di organizzare le informazioni acquisite per riferirle ad altri attraverso strumenti diversi.

Competenze europee / Competenze chiave di cittadinanza					
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza imprenditoriale 					
Traguardi di competenza disciplinare/interdisciplinare	Criteri (indicatori di competenza)	Livelli			
		Avanzato (1)	Intermedio (2)	Base (3)	In via di prima acquisizione (4)
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative. (Italiano) 	Partecipare alle conversazioni.	Partecipa in modo efficace a scambi comunicativi, rispettando le regole della conversazione, esponendo il proprio punto di vista e tenendo conto di quello altrui.	Partecipa agli scambi comunicativi, rispettando le regole della conversazione, esponendo il proprio punto di vista e ascoltando quello degli altri.	Interagisce nelle conversazioni in modo pertinente, se sollecitato, e accettando il punto di vista altrui.	Interagisce nelle conversazioni e si esprime in modo coerente, con l'aiuto di domande stimolo, solo se sollecitato.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno legge e utilizza manuali delle discipline e/o testi di vario genere nelle attività di studio personali e collaborative per raccogliere informazioni. (Italiano) 	Leggere e utilizzare testi di vario genere.	Legge testi di vario tipo, nelle attività di studio personali e collaborative, ne comprende il significato, li rielabora e sintetizza, anche formulando giudizi personali.	Legge testi di vario tipo, nelle attività di studio personali e collaborative, ne comprende il significato, ed è in grado di formulare giudizi personali.	Legge in modo scorrevole testi di vario genere, nelle attività di studio personali e collaborative, ne comprende il significato e ne ricava informazioni.	Legge testi di vario tipo, nelle attività di studio, anche supportato da insegnante e/o compagni, ricavandone le principali informazioni esplicite.
<ul style="list-style-type: none"> • Scrive testi corretti nell'ortografia chiari e coerenti, rispettando la punteggiatura (discorso diretto). (Italiano) 	Scrivere testi adeguati e corretti.	Scrive testi dialogici, ortograficamente corretti, con adeguata struttura sintattica e rispettando la punteggiatura.	Scrive testi dialogici corretti e con buona struttura sintattica, nel rispetto della punteggiatura.	Scrive semplici testi dialogici, con sufficiente correttezza ortografica, sintattica e di punteggiatura.	Scrive testi dialogici solo se aiutato da insegnante o compagni.

<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza le conoscenze storiche in suo possesso tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. (Storia) 	Utilizzare conoscenze storiche.	Attinge in modo autonomo e consapevole al proprio repertorio di conoscenze storiche per produrre il testo richiesto.	Attinge in modo adeguato al proprio repertorio di conoscenze storiche per produrre il testo richiesto.	Attinge solo parzialmente al proprio repertorio di conoscenze storiche per produrre il testo richiesto.	Attinge con difficoltà al proprio repertorio di conoscenze e solo se guidato dall'insegnante.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno rappresenta informazioni attraverso le immagini di un fumetto. (Arte e immagine) 	Utilizzare immagini per rappresentare informazioni.	Utilizza in modo molto appropriato le immagini del fumetto per rappresentare contenuti storici.	Utilizza in modo abbastanza appropriato le immagini del fumetto per rappresentare contenuti storici.	Utilizza in modo parzialmente adeguato le immagini del fumetto per rappresentare contenuti storici.	Utilizza le immagini del fumetto per rappresentare alcuni contenuti storici, solo con l'aiuto dell'insegnante.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno produce modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali. (Tecnologia) 	Utilizzare dispositivi e programmi funzionali allo scopo.	Utilizza in modo autonomo e creativo alcuni dispositivi informatici per predisporre materiali necessari alla realizzazione del compito.	Utilizza in modo adeguato alcuni dispositivi informatici per predisporre materiali necessari alla realizzazione del compito.	Utilizza in modo essenziale alcuni dispositivi informatici per predisporre materiali necessari alla realizzazione del compito.	Utilizza dispositivi informatici solo se coadiuvato dal gruppo o supportato dall'insegnante.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno progetta un percorso operativo anche di natura complessa. (Imprenditorialità) 	Progettare un'attività complessa.	Progetta le fasi dell'attività in modo coerente e funzionale allo scopo e ne monitora lo svolgimento.	Progetta le fasi dell'attività in modo adeguato e ne monitora lo svolgimento.	Progetta le fasi dell'attività in modo sostanzialmente adeguato, non sempre ne monitora lo svolgimento.	Non è in grado di progettare le fasi dell'attività in modo autonomo, ma solo coadiuvato dall'insegnante o dai compagni.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno lavora con gli altri, nel rispetto di tutti e fornendo contributi personali. (Cittadinanza) 	Sviluppare capacità di lavorare in gruppo.	Fornisce contributi personali al lavoro comune, svolgendo con cura i propri compiti e aiutando i compagni in modo rispettoso e produttivo.	Fornisce contributi abbastanza personali al lavoro comune, svolgendo con regolarità i propri compiti e interagisce con i compagni in modo rispettoso.	Partecipa al lavoro di gruppo in modo discontinuo e interagisce con gli altri in modo essenziale.	Partecipa passivamente al lavoro di gruppo, svolgendo solo qualche compito in modo occasionale e necessita della guida dell'insegnante nel gestire il rapporto con i compagni.