

In classe con...

Fantastico Scoprire

Storia, Geografia
per la classe 4^a

A cura di MONICA PUGGIONI



Per cominciare

Libri e guida: un unico percorso didattico

Fantastico Scoprire Storia e Geografia e la Guida «In classe con...» costituiscono un unico progetto didattico studiato per il **successo formativo** di ciascun alunno e per il **supporto quotidiano** all'insegnante.



La collana è pensata per **imparare a studiare** e a **comprendere la realtà** del mondo che ci circonda.

Le attività proposte e i numerosi strumenti didattici accompagnano nello studio delle discipline attraverso un **costante collegamento alla realtà**.

Volumi e guida: un unico progetto didattico

Una guida per potenziare la didattica dei volumi

La guida presenta tutti i progetti speciali presenti nei volumi **per utilizzarli al meglio in classe.**

Fornisce gli **strumenti per programmare e valutare** con facilità.

Propone i materiali per i percorsi disciplinari arricchiti da suggerimenti didattici operativi.



Volumi e guida: un unico progetto

Indici a confronto tra volumi e guida

Libro e guida si integrano perfettamente e facilmente. Con gli indici a confronto è possibile, infatti, individuare con un solo sguardo dove si trovano i materiali relativi a ogni argomento da proporre in classe.

Storia 4			Indici a confronto		
INDICI A CONFRONTO					
LIBRO DI TESTO	DIGITALE 	GUIDA	LIBRO DI TESTO	DIGITALE 	GUIDA
8 SCOPRO LA STORIA 9 Le fonti della Storia → 1 esercizio 10 Chi studia la Storia 11 Quando: la linea del tempo → 1 scheda 12 Dove: la carta storica 13 I quadri di civiltà → 1 scheda 16 LE CIVILTÀ DEI FIUMI 16 Le prime civiltà della Storia → 1 esercizio 18 I Sumeri → Atlante interattivo 19 Dove e quando → 1 scheda 20 Le opere idrauliche → 1 video 21 Le attività → 2 schede 22 Le città dei Sumeri → 1 scheda 23 L'organizzazione sociale → 1 esercizio 26 La religione → 1 scheda 27 Invenzioni e conoscenze → 2 esercizi e 2 schede 28 La scrittura → 1 scheda 30 Una fonte: lo Stendardo di Ur → 2 esercizi 36 I Babilonesi → Atlante interattivo 37 Dove e quando 38 Le attività → 1 scheda 39 La società 39 Le conoscenze e la religione 40 Il regno di Hammurabi → 1 scheda 42 Nabucodonosor II → 1 esercizio 43 La città di Babilonia → 1 scheda 44 Le stelle di Babilonia → audio Ti racconto una storia 50 Gli Ittiti → Atlante interattivo 51 Dove e quando 51 La società 52 Le attività → 1 video e 1 scheda 53 La religione e le conoscenze → 2 schede 54 Gli Assiri → Atlante interattivo 55 Dove e quando 56 La società → 1 video, 2 esercizi e 1 scheda 58 Le attività → 1 scheda 59 Le conoscenze e la religione 66 Gli Egizi → Atlante interattivo 67 Dove e quando → 1 scheda 68 Le attività → 3 esercizi e 2 schede 70 La società → 1 esercizio e 1 video		45 Passo passo Scopro la Storia 46 Ricavare informazioni da una fonte 47 Che fonte è? 48 I tipi di fonte 49 Lo scavo archeologico 51 Passo passo Civiltà dei fiumi: Sumeri, Babilonesi, Ittiti e Assiri 52 I Sumeri: dove e quando 53 I lavori e i prodotti dei Sumeri 54 Le città-stato dei Sumeri 55 La ziqqurat 56 La scrittura dei Sumeri 57 La scuola dei Sumeri 58 I temi del quadro di civiltà 60 I Babilonesi: dove e quando 61 La società babilonese 62 Hammurabi 63 Il codice di Hammurabi 64 Babilonia 65 Il popolo degli Ittiti 66 Il trattato di Kadesh 67 Gli Assiri: dove e quando 68 La civiltà degli Assiri 69 Il banchetto reale 71 Passo passo Civiltà dei fiumi: Egizi 72 Gli Egizi: dove e quando 73 Il territorio degli Egizi	71 Il faraone 72 La religione → 1 scheda 74 Le piramidi → 2 video, 2 esercizi e 1 risorsa CLIL 78 La vita quotidiana → 1 scheda 79 Le conoscenze → 1 video e 1 esercizio 80 Una fonte: la stele di Rosetta 84 Un giorno nell'Antico Egitto → audio Ti racconto una storia 88 Gli Indi 88 Dove e quando 89 L'organizzazione e le città → 1 video e 1 scheda 89 Le attività e le conoscenze 90 I Cinesi → Atlante interattivo 90 Dove e quando → 1 esercizio 91 La società e le attività 92 La religione 92 Le conoscenze → 1 scheda 102 LE CIVILTÀ DEL MEDITERRANEO 102 I popoli e il mare → 2 esercizi 104 I Cretesi → Atlante interattivo 105 Dove e quando → 1 esercizio 106 La società 107 Il palazzo di Cnosso → 1 video e 1 esercizio 108 Le attività 109 La scrittura → 1 esercizio 110 La religione → 1 video e 1 esercizio 112 Il salto sopra il toro → audio Ti racconto una storia 118 I Fenici → Atlante interattivo 119 Dove e quando → 1 scheda 120 La società e le città → 1 esercizio e 1 scheda 121 Le colonie 124 Le attività e il mare → 1 esercizio e 1 scheda 126 Altre attività → 1 video e 1 scheda 127 La scrittura → 1 scheda 127 La religione → 1 scheda 132 Gli antichi Ebrei → Atlante interattivo 133 Dove e quando → 1 scheda 134 Le attività 134 La società → 1 scheda 135 La religione → 1 video e 1 scheda 136 Il regno di Israele → 1 esercizio		74 Le attività degli Egizi 75 La società degli Egizi 76 Le piramidi 77 Come vivevano gli Egizi 78 Villaggi e città dell'Antico Egitto 79 Preghiera al dio Aton 80 Sulle rive del Nilo 83 Passo passo Civiltà dei fiumi: Indi e Cinesi 84 Gli Indi: dove e quando 85 Le città degli Indi 86 I Cinesi: dove e quando 87 Le conoscenze dei Cinesi 89 Passo passo Civiltà del Mar Mediterraneo: Cretesi 90 I Cretesi: dove e quando 91 Le città-stato a Creta 92 La società dei Cretesi 93 La scrittura dei Cretesi 95 Passo passo Civiltà del Mar Mediterraneo: Fenici 96 Il popolo dei Fenici 97 I Fenici: dove e quando 98 Le colonie fenicie 99 I commerci fenici 100 Scambi silenziosi 101 Le navi fenicie 102 Invenzioni e vantaggi 104 L'artigianato dei Fenici 105 Il color porpora 107 Passo passo Civiltà del Mar Mediterraneo: Ebrei 108 Il popolo ebraico 110 Immagini di una civiltà
40					41

La programmazione annuale

La programmazione annuale
è scritta per integrare i
contenuti dei volumi e della
guida in unico percorso.

I «**passo passo**» arricchiscono la programmazione con indicazioni didattiche concrete frutto della pedagogia più consolidata e che possono fare la differenza in termini di apprendimento, di gruppo classe e di inclusione.

[illegible]

I contenuti e la programmazione annuale

Inoltre per coadiuvare il lavoro dell'insegnante nella fase di declinazione e di stesura della propria programmazione di classe vi sono apposite pagine «**PER PROGRAMMARE**» e «**GLOSSARIO**» in cui vi è un supporto operativo fase per fase.

Focus	Focus
COME SI PROGRAMMA Programmare e valutare sono due azioni fondamentali per individuare percorsi didattici adeguati al raggiungimento delle finalità previste per gli alunni. La Guida offre tutti gli strumenti normativi e gli approfondimenti necessari ai docenti e fornisce programmazioni efficaci grazie alla presenza delle Indicazioni "Passo passo" e di tanti spunti operativi. Di seguito elenchiamo le 4 fasi per una buona programmazione. Le 4 fasi per programmare • Fase 1 Condizione del Curricolo verticale e del PTOF: ogni programmazione disciplinare condivide le Indicazioni date dal Curricolo di Istituto inserito nel PTOF. • Fase 2 Analisi dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze: la programmazione, successivamente, considera i traguardi per lo sviluppo delle competenze per ciascuna disciplina. • Fase 3 Declinazione degli Obiettivi di apprendimento: si prendono in esame gli obiettivi di apprendimento che ogni insegnante declinerà per la programmazione della propria classe. • Fase 4 Stesura della Programmazione annuale: dopo aver fissato i traguardi con i relativi obiettivi, sviluppa una successione di UDA in cui si indicano obiettivi, attività didattiche, metodologie da adottare e verifiche da compiere. Programmare "Passo passo" Le Indicazioni "Passo passo", presenti nelle programmazioni di tutte le discipline, propongono in sintesi azioni didattiche pensate per rendere efficace e significativo il lavoro in classe al di là dei singoli apprendimenti. Tali Indicazioni prevedono anche la presenza di attività "Passo passo": giochi, letture e sfide per attivare la curiosità e stimolare le competenze di ogni alunno verso un nuovo argomento. È un approccio che unisce i principi del costruttivismo, che organizza gli apprendimenti in modo sequenziale e gerarchico fornendo una solida base, e quelli del socio-costruttivismo, che indica come l'apprendimento passi anche tramite la relazione e le azioni pratiche e dotate di senso. Questo approccio apre la porta allo star bene a scuola e all'imparare in modo facile e felice, perché si adatta alla modalità di apprendimento dell'età dei bambini, accoglie i diversi stili di apprendimento e cognitivi andando verso la vera personalizzazione della didattica. PASSO PASSO Il "Passo passo" serve per: • chiarire lo scopo di ciò che proponiamo; • a ogni nuova lezione riprendere il filo di quelle precedenti; • scandire il percorso in tappe graduali; • proporre attività per coinvolgere alunni e alunne; • assegnare esercizi e compiti adeguati per difficoltà; • scegliere attività che accolgano le diverse modalità di apprendimento di ogni alunno e alunna; • proporre uno stimolo più articolato per alimentare la curiosità e l'organizzazione delle abilità; • dare suggerimenti per compiere osservazioni e rilevazioni dell'apprendimento, senza creare ansia; • proporre attività diverse (laboratori, gioco libero ecc.) che rispettano i tempi di attenzione degli alunni e stimolano i diversi stili cognitivi in un contesto attivo.	Glossario Agenda 2030 – Programma d'azione dell'ONU che prevede 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile. Circle time – Strategia di conversazione in cerchio per mettere in comune vissuti, emozioni o desideri. CLIL – Metodologia didattica che insegna una disciplina non linguistica usando una lingua straniera come mezzo. Coding – Scomposizione di un problema in fasi che si applica alla progettazione informatica computazionale. Competenza – Capacità di usare le conoscenze acquisite, le abilità e le attitudini personali per svolgere in modo autonomo e responsabile determinate attività. Competenze europee – Otto finalità formative per l'apprendimento permanente. Compiti autentici di realtà – Attività con situazioni problematiche realistiche che mettono alla prova le competenze risolutive di un alunno. Cooperative learning – Lavoro in piccoli gruppi organizzati con ruoli, compiti e tempi per realizzare un compito significativo. Curricolo di Istituto – Documento che esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'Istituto. Curricolo verticale – Documento che esplicita il percorso didattico coordinato tra i vari ordini di scuola dell'Istituto scolastico. Curricolo – Documento che contiene la progettazione educativa in riferimento ai documenti programmatici ministeriali. Didattica capovolta – flipped classroom – Metodologia di insegnamento che modifica il tradizionale apprendimento, sostituendo le lezioni frontali in presenza con video e contenuti multimediali e una preparazione a casa dello studente. Gamification – Impostazione della attività con la struttura, lo spirito e le regole di un gioco per renderla divertente e motivante. Learning by doing – Metodologia basata sull'apprendimento diretto in cui si impara in modo significativo attraverso l'esperienza concreta (laboratori). Life skills – Competenza non cognitive e trasversali. Metacognizione – Consapevolezza del proprio modo di apprendere. Metodo – Serie di azioni didattiche, in genere validate scientificamente, strategiche e coordinate per raggiungere un apprendimento. Obiettivi di apprendimento – Campi del sapere, conoscenza e abilità ritenute indispensabili per raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Obiettivi operativi – Obiettivi dell'apprendimento o del comportamento atteso osservabili e "misurabili". Outdoor learning – Organizzazione didattica dell'apprendimento in contesti all'aperto. PDP – Piano didattico personalizzato per bambini con DSA oppure BES. PEI – Piano educativo individualizzato redatto per gli alunni con disabilità dal gruppo di lavoro operativo (GLO). Peer education (teaching) – Metodologia in cui gli studenti insegnano l'uno all'altro sotto la supervisione del docente. Personalizzazione – Valorizzare le potenzialità e il raggiungimento degli obiettivi di ciascun alunno. PPI – Piano per l'Inclusione di Istituto. Problem solving – Processo cognitivo che permette di affrontare e risolvere problemi, analizzando la situazione e trovando soluzioni efficaci. PTOF – Piano triennale dell'offerta formativa. Scaffolding – Supporto temporaneo e graduale fornito dal docente all'alunno per aiutarlo a completare un compito o ad apprendere una nuova abilità, fino a quando non diventa autonomo. STEM – Acronimo di scienza, tecnologia, ingegneria e matematica. Storytelling – Arte di narrare storie per comunicare in modo efficace, coinvolgente e persuasivo. Tinkering – Approccio all'apprendimento pratico e creativo basato sull'esplorazione, la sperimentazione e la risoluzione di problemi attraverso il "fare". Traguardi per lo sviluppo delle competenze – Finalità educative che indicano come orientare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo.

Volumi e guida: un unico percorso didattico

Le verifiche d'ingresso: volumi e guida

Volumi e guida prevedono uno spazio per accertare le conoscenze preesistenti, passo essenziale per permettere di agganciare in modo efficace i nuovi concetti oppure di prevedere ripassi o rielaborazioni.

Nella guida vi sono pagine espressamente dedicate alle **verifiche d'ingresso** corredate da una traccia per renderle un'occasione di vera valutazione formativa e da uno schema che associa le verifiche a ciascun obiettivo didattico.

VERIFICA
INGRESSO

STORIA 5
Scheda docente

SCHEDA DOCENTE

Verifica di ingresso: che cosa è

Un apprendimento efficace avviene quando si possono agganciare le nuove conoscenze sulla rete di quelle già acquisite e consolidate in modo da creare ampliamenti e approfondimenti.

Per questo motivo l'insegnante si accerta sempre del livello di conoscenze e di abilità dei propri alunni prima di presentare un nuovo contenuto. Allo stesso modo i docenti verificano il livello di preparazione all'inizio del nuovo anno scolastico in modo da poter avviare, in base ai risultati ottenuti, un ripasso per consolidare le conoscenze deboli o un avvio verso nuovi apprendimenti.

A cosa serve

Questo tipo di valutazione consente di analizzare con cura e nello specifico le abilità di ciascuno. Proprio per la sua finalità esplorativa non richiede necessariamente di essere espressa attraverso un voto o un giudizio sintetico, mentre sarebbe più opportuno utilizzare una descrizione dei punti di forza e di debolezza di ogni compito di ogni alunno.

Come si propone

La verifica di ingresso non porta a una valutazione, ma alla constatazione di un punto da cui partire o ripartire; per questo motivo ha un carattere piuttosto informale.

Ecco alcune strategie per gestire al meglio in classe le verifiche d'ingresso:

- prima facciamo qualche giornata di ripasso per riallineare le conoscenze di tutti e tutte;
- poi proponiamo le attività di verifica una per volta, chiedendo di svolgerle con calma e con cura e fornendo un tempo disteso per consentire a tutti e tutte di mettersi alla prova senza ansie;
- infine correggiamo le prove indicando i punti di forza, ciò che è stato fatto correttamente, e i punti critici corredatei dai suggerimenti per poter rafforzare le conoscenze e le abilità necessarie a evitare di ripetere gli stessi errori.

Obiettivi per la verifica d'ingresso	Guida
• Ricordare e collocare sulla carta le civiltà del Mediterraneo.	p. 189
• Leggere le immagini di fonti e attribuirle a civiltà.	p. 190

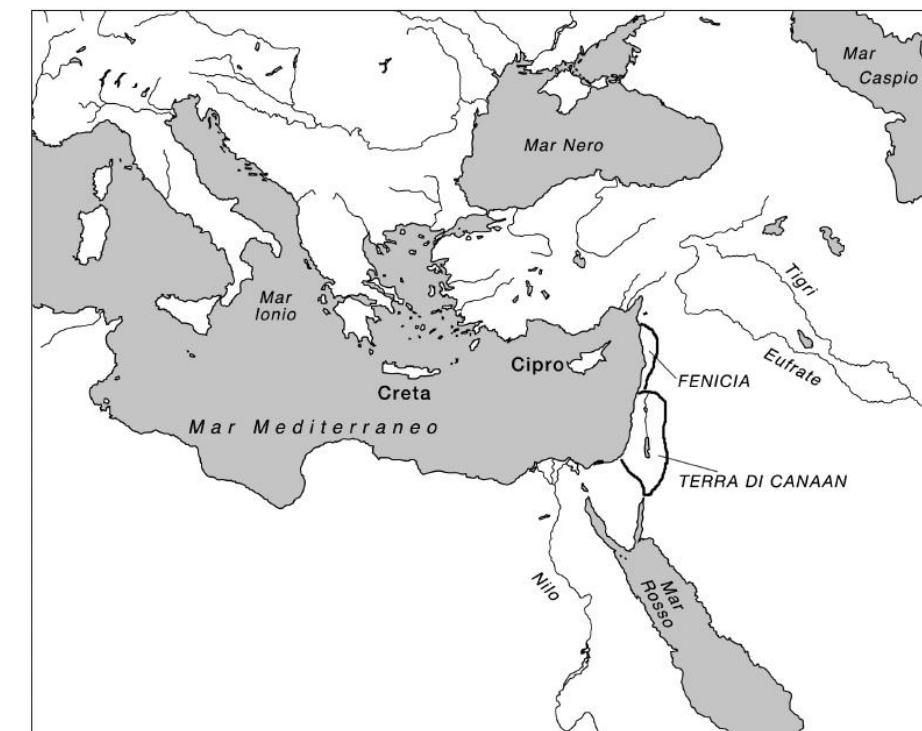
© Giunti Scuola

STORIA 5
Prime civiltà

VERIFICA
INGRESSO

Le civiltà del Mediterraneo

1. Osserva la carta e rispondi alle domande.



- Quali civiltà si sono sviluppate lungo i fiumi?
- Quale civiltà si è sviluppata lungo la costa orientale del Mediterraneo?
- Quale civiltà si è sviluppata su una grande isola?

© Giunti Scuola

Passo passo: le nuove attività per cominciare in modo attivo

Una vera novità della guida è la **presenza di attività ludiche, creative, attive** all'inizio di ogni argomento proposto, studiate per riattivare le conoscenze preesistenti e per incuriosire e invogliare ad approfondire le nuove. Queste proposte mettono in gioco stili cognitivi differenti ed esulano dalle consuete attività con l'intento di ridurre anche l'ansia da prestazione degli alunni e delle alunne.

PASSO PASSO

AMBIENTI D'ITALIA

Per introdurre l'argomento proponiamo un'attività pratica con le carte geografiche in cui affinare le abilità di lettura e decodifica dei simboli cartografici e metterli in relazione con la realtà territoriale in modo facile e concreto.

Componi una carta geografica

CHE COSA SERVE: carta da ricalco, matita e matite colorate.

COME SI FA

- Invitiamo a osservare con cura le carte geografiche per coglierne le differenze, poi chiediamo di scrivere accanto a ognuna la lettera della regione territoriale che rappresenta.

A Regione alpina (Alpi Occidentali, Alpi Centrali, Alpi Orientali)



B Regione appenninica (Appennino Settentrionale, Appennino Centrale, Appennino Meridionale)



C Regione collinare (Colline boschive, Colline brulle, Colline coltivate)



D Regione pianeggiante (Pianure alluvionali, Pianure vulcaniche, Pianure di sollevamento)



E Regione costiera (Bagnata da: Mar Ligure, Mar Tirreno, Mar Ionio, Mar Adriatico, Mar Mediterraneo, Mar di Sardegna)


- Facciamo ricalcare la prima carta d'Italia colorando la zona evidenziata e facciamo spostare il disegno realizzato sulla seconda carta e colorare con una tinta diversa la nuova parte evidenziata. Procediamo in questo modo per tutte le carte.
- Che cosa si ottiene alla fine? Condividiamo in gruppo le osservazioni sui lavori ottenuti.

139

PASSO PASSO

CIVILTÀ DEL MAR MEDITERRANEO: FENICI

Introduciamo lo studio dei Fenici con un elemento interessante della loro cultura, l'alfabeto, un codice con cui tutti potranno cimentarsi per tradurre e scrivere il proprio nome riproducendo anche la direzione della scrittura fenicia, da destra a sinistra!

IL MIO NOME IN "FENICIO"

- Forniamo il modello delle lettere dell'alfabeto alle bambine e ai bambini.


aleph (A)


beth (B)


gimmel (G)


daleth (D)


he (H)


waw (W)


zayin (Z)


heth (H)


teth (T)


yodh (Y)


kaph (K)


lamedh (L)


mem (M)


nun (N)


samekh (S)


ayin (O)


pe (P)


tsadi (Ts)


qoph (Q)


res (R)


sin (S)


taw (T)
- Invitiamo a ricercare nell'alfabeto i suoni corrispondenti a quelli del proprio nome e a comporre la sequenza delle lettere.
- Poi chiediamo di scrivere i segni nella direzione corretta per i Fenici: da destra a sinistra!

95

PASSO PASSO

CIVILTÀ DEL MAR MEDITERRANEO: EBREI E CRETESI

Affrontiamo due nuove civiltà con un'attività di lettura e decodifica di una pittura trovata in una tomba egizia in cui si racconta per immagini la vita degli Ebrei. L'osservazione attenta dei dettagli visivi riattiva le nozioni acquisite.

Archeologo/a per un giorno

- Fotocopiamo l'immagine e la scheda di osservazione e distribuiamole a ogni alunna/o.



Pittura murale del 1890 a.C. presente nella casa del governatore egizio Khnumhotep che ritrae l'arrivo degli ebrei in Egitto.
- Chiediamo di completare la scheda osservando l'immagine e sottolineando i completamenti corretti per ogni frase.

Nel dipinto sono riconoscibili	due uomini egizi	due donne egizie	che guidano una fila di persone dagli abiti e dall'acconciatura	uguali ai loro.	diversi dai loro.
Gli uomini ebrei	hanno	non hanno	la barba e i capelli	lunghe.	corti.
Le maggior parte degli Ebrei indossa abiti	con disegni geometrici	con geroglifici	mentre gli Egizi hanno	gonnellini.	tuniche lunghe.
Sono presenti diversi animali: una	gazzella	pecora	e uno	stambecco.	struzzo.

89

Volumi e guida: un unico progetto

La didattica inclusiva: imparare con Graf

Libro e guida sono organizzati con spazi caratterizzati dalla **graffetta GRAF** per indicare i materiali inclusivi, utili per tutti per ripassare in modo semplice e chiaro e per rinforzare alcuni concetti. Ciascuno impara secondo proprie modalità che è necessario sostenere per accompagnare tutti verso il proprio successo formativo.

A integrazione delle schede con GRAF, in guida, vi sono i suggerimenti operativi da adottare durante le lezioni **IN CLASSE** per garantire spazi, tempi e modalità veramente inclusive.

A conclusione di ogni argomento, **sintesi e mappe** «**Imparare tutti**» aiutano a ripassare e a focalizzare i concetti chiave. Le unità si concludono poi con le pagine di **verifica**.

Focus

DIDATTICA INCLUSIVA

Ogni classe è un mondo eterogeneo di differenze che sollecita la risposta didattica efficace degli insegnanti.

Ogni classe è un mondo a sé stante, lo sanno bene gli insegnanti che vivono questa realtà ogni giorno. Ogni gruppo classe è formato da tante persone diverse, ciascuna con le proprie peculiarità. Ci sono alunni con disabilità o con altre difficoltà certificate, ma, al di là di questo, ogni alunno ha il proprio mondo culturale e familiare di riferimento, ognuno ha la propria personalità e il proprio modo di vivere ed esprimere sentimenti ed emozioni. Ciascuno ha il proprio rapporto con l'apprendimento, ha aspettative e motivazioni, ha interessi o passioni, ha predisposizioni o difficoltà, ha talenti e capacità assolutamente personali. Tutte le singole persone della classe, insegnanti compresi, formano, poi, un gruppo, dando vita a relazioni, ad amicizie, a consuetudini, a modi di stare insieme che creano un clima in cui si vive l'apprendimento e la crescita delle competenze.

Insegnare a tutte e a tutti

La dimensione eterogenea della classe prevede che l'insegnante metta in campo "gli strumenti del mestiere" per fornire risposte metodologiche e didattiche significative per garantire il successo formativo di ciascuno.

- Avere chiare le finalità formative essenziali a cui tendere per progettare tutte le tappe necessarie per raggiungerle.
- Individuare i nuclei essenziali dell'apprendimento.
- Procedere gradualmente consolidando via via i nuclei essenziali.
- Proporre i concetti e gli approfondimenti di apprendimento diversi (grafico, orale, scritto, teatrale...) per attivare i talenti di ciascuno.
- Stimolare l'autonomia degli alunni affondando il senso di autoefficacia.
- Utilizzare le pause tra gli apprendimenti per creare un clima sociale e affettivo della classe, motore di crescita.
- Dare più spazio all'osservazione e alle verifiche per concedere veramente a ciascuno il massimo del proprio potenziale.

Dall'individuazione alla personalizzazione dell'apprendimento

BIBLIOTECA del sostegno

Scopri la Biblioteca del sostegno. Una ricca selezione di strategie, metodi, per intervenire efficacemente in classe.

32

Focus

IMPARARE TUTTE E TUTTI CON GRAF

Le proposte di Giunti Scuola sono state pensate per offrire un ambiente di apprendimento in cui tutte e tutti possano trovare la dimensione più consona alle proprie esigenze scolastiche per imparare con successo.

Gli accorgimenti grafici e testuali, le rubriche metodologiche e il progetto "Imparare tutti" costituiscono un ricco repertorio a disposizione dei docenti e degli alunni. Il progetto "Imparare tutti" in particolare si esprime attraverso il personaggio di Graf, una simpatica graffetta che caratterizza:

- schemi per comprendere e per studiare;
- testi semplificati adattati secondo i criteri dell'alta leggibilità e della semplificazione;
- esercizi multilivello con vari gradi di difficoltà, il primo sempre più facile per iniziare ad allenarsi tutti insieme, adatti a tutti e quindi decisamente inclusivi;
- mappe e schemi per ripassare.

Graf compare in ogni volume per rendere omogenee tutte le proposte didattiche.

Una risposta efficace all'esigenza di includere tutte e tutti

VERIFICA PER TUTTI

1 Completa le frasi con le parole: 1200 • Mesopotamia • 1950 • Anatolia

- Gli Ittiti si stabilirono in _____, tra il 1700 e il _____ a.C.
- Gli Assiri si stabilirono nel nord della _____, tra il _____ e il 612 a.C.

2 Leggi le frasi e sottolinea le alternative giuste.

ITTITI

- Erano organizzati in **territori indipendenti** / **un grande impero**.
- Il re era aiutato da un'assemblea di **sacerdoti** / **capi guerrieri**.
- Gli artigiani **sapevano** / **non sapevano** lavorare il ferro.

ASSIRI

- **Crearono** / **Non crearono** un grande impero.
- Furono soprattutto grandi **agricoltori** / **guerrieri**.
- I fabbri usavano il **ferro** / **bronzo** per creare armi e utensili.
- Gli artigiani erano abili nella realizzazione di **ceramiche** / **bassorilievi**.

3 Collega ogni immagine alla descrizione corrispondente.

L'esercito assiro era forte e molto ben organizzato.

La Biblioteca di Ninive conteneva migliaia di tavolette d'argilla.

I carri ittiti avevano ruote a sei raggi.

64

VERIFICA PER TUTTI

1 Collega al completamento giusto.

Le fotografie forniscono _____

Tabelle e grafici servono per _____

Le carte geografiche sono _____

2 Scrivi sotto l'immagine se è una: carta fisica • carta politica • carta tematica

3 Leggi e sottolinea l'alternativa corretta per completare le frasi.

- Per orientarci di giorno possiamo usare la posizione **del Sole** / **della Stella Polare**.
- Per orientarci di notte possiamo usare la Stella Polare, che indica il **Sud** / **Nord**.
- Le linee **verticali** / **orizzontali** del reticolo geografico sono i meridiani.
- Le linee **verticali** / **orizzontali** del reticolo geografico sono i paralleli.

28



Storia con Fantastico Scoprire

Il percorso di storia è strutturato con una didattica centrata sull'analisi della relazione tra i fatti storici tra loro e con l'ambiente in cui avvengono per delineare quadri storici e di civiltà efficaci.



PER COMPRENDERE
La rubrica permette di mettere in relazione i concetti per un apprendimento efficace.

IMPARO A STUDIARE
Il metodo di studio si può apprendere grazie ai suggerimenti concreti contenuti in questa rubrica ricorrente.



Geografia con Fantastico Scoprire

Il percorso di **GEOGRAFIA** è strutturato con una didattica basata sull'osservazione del territorio per raggiungere una sempre maggiore competenza di orientamento nello spazio e nel mondo e di conoscenza delle relazioni geografiche.

PER COMPRENDERE

La rubrica permette di mettere in relazione i concetti per un apprendimento efficace.

SCOPRO LA GEOGRAFIA

Quaderno p. 145

SCOPRO LA GEOGRAFIA

Video - Greenwich and the Observatory
Esercizi interattivi

Il reticolo geografico

Abbiamo visto che per orientarci usiamo degli elementi fissi presenti nello spazio in cui ci muoviamo oppure dei punti di riferimento universali, i punti cardinali. Ma come si fa a individuare con precisione la posizione dei luoghi sulla Terra? Geografi e geografi hanno trovato la soluzione: hanno organizzato sulla superficie terrestre un insieme di **linee immaginarie** verticali e orizzontali che si incrociano tra loro formando il **reticolo geografico** 1. Queste linee sono chiamate **meridiani** e **paralleli**.

I MERIDIANI

I meridiani 2 sono **linee verticali** e uniscono il Polo Nord e il Polo Sud. Hanno tutti la stessa lunghezza. Sono 360 e si numerano a partire dal meridiano che passa per **Greenwich** (Meridiano 0, zero), una città vicino a Londra: da 0 a 180 verso Est e da 0 a 180 verso Ovest.

I PARALLELI

I paralleli 3 sono **linee orizzontali** parallele tra loro. Si contano a partire dall'**Equatore**, il parallelo più lungo, che divide la Terra in due parti uguali: l'**emisfero Nord** o boreale, dove siamo noi, e l'**emisfero Sud** o australe. I paralleli diventano sempre più corti man mano che si avvicinano ai Poli. Sono 180, ugualmente distanti tra loro, e si numerano a partire dall'Equatore (Parallelo 0, zero): da 0 a 90 verso Nord e da 0 a 90 verso Sud.

Per COMPRENDERE

■ Osserva i globi terrestri e trova l'Italia. Poi sottolinea l'alternativa corretta.

- L'Italia si trova nell'emisfero **australe** / **boreale**.
- Rispetto al Meridiano di Greenwich l'Italia si trova a **Est** / **Ovest**.

Le coordinate geografiche

Meridiani e paralleli permettono di indicare con esattezza la **posizione** di un punto sulla Terra, cioè le sue **coordinate geografiche**:

- la **latitudine** è la distanza di un punto dall'Equatore: è misurata in **gradi** (°), seguiti dall'indicazione N (Nord) se si trova al di sopra dell'Equatore, o S (Sud) se si trova al di sotto;
- la **longitudine** è la distanza di un punto dal Meridiano di Greenwich: anch'essa è misurata in gradi, seguiti dalla lettera E (Est) se si trova a destra di Greenwich oppure O (Ovest) se si trova alla sua sinistra.

Per capire meglio, osserva il disegno a lato. Le coordinate geografiche di Roma sono 41° N e 12° E: questo significa che Roma si trova a Nord dell'Equatore e a Est del Meridiano di Greenwich.

Per COMPRENDERE

■ Completa con le seguenti parole:
paralleli • longitudine • latitudine
coordinate • meridiani

RETICOLO GEOGRAFICO

linee parallele all'Equatore

permettono di misurare la _____

sono le _____ geografiche di un punto sulla superficie terrestre

linee verticali che uniscono i Poli

permettono di misurare la _____

Imparo a STUDIARE

I **TITOLETTI** e LE **PAROLE-CHIAVE** in neretto indicano le informazioni più importanti, quelle che devi ricordare.

■ Rileggi i titoletti dei paragrafi e le parole in neretto, poi esponi a voce alta il contenuto delle due pagine che hai letto.

LIFE SKILLS • Per crescere

Se tu potessi visitare qualunque luogo sulla Terra, dove andresti? Perché? Racconta a voce o con un breve testo scritto.

IMPARO STORIA E GEOGRAFIA con Fantastico Scoprire

La collana Fantastico Scoprire è pensata per far scoprire il piacere di imparare, accompagnando nello studio delle discipline in modo chiaro, rassicurante e alla portata di tutti.

Il percorso didattico

I libri di Storia e Geografia di Fantastico Scoprire sono pensati per essere accessibili da parte di tutti e tutti i testi reperibili sono chiari e lineari, con un linguaggio semplice e progressivo: la struttura è ordinata e riconoscibile, assicura i bambini e facilita l'organizzazione del lavoro in classe; la grafica è "pulita" e funzionale alla comprensione. Il percorso didattico prevede su due livelli con la rubrica "Per comprendere" dedicata alla comprensione del testo, e quella "Imparo a studiare", che contiene le strategie per il metodo di studio.

Alla fine di ogni unità ci sono la sintesi con parole e immagini e la mappa aperta, che aiutano alunni e adulte a ripassare e a focalizzare i concetti chiave dell'unità. Inoltre, sono presenti verifiche su due livelli (basse e standard).

Alcune attività vengono "espresse" in laboratori interdisciplinari STEAM che permettono di elaborare le informazioni apprese in un contesto diverso, attivo, in alcuni casi creativo e in altri scientifico per rendere più significativo l'apprendimento. La disciplina dialoga tra loro e con la realtà, un modo concreto per imparare a capire il mondo.

Anche l'Educazione civica trova posto nei volumi della collana, come un apprendimento interdisciplinare che mira a dare un senso civico e pratico a ciò che si studia, collegando i saperi. Ogni volume è completato dal Quaderno, che contiene un Atlante, mappe per ripassare ed esercizi multimediali.

IMPARO CON LE IMMAGINI: guida l'osservazione degli aspetti geografici in contesti reali.

IMPARO A STUDIARE
Il metodo di studio si può apprendere grazie ai suggerimenti concreti contenuti in questa rubrica ricorrente.



Ti racconto una storia

La **narrazione** è una modalità molto coinvolgente per presentare i contenuti da imparare anche di natura scientifica per cui nel testo vi sono spazi dedicati proprio a questa modalità didattica di grande impatto.

TI RACCONTO una STORIA Le stelle di Babilonia

Mi chiamo **Bel**, ho nove anni e vivo a **Babilonia**, la città più bella e affollata di tutta la Mesopotamia. Non mi credi? Se potessi vederla, con le sue **mura gigantesche** e i **templi** che brillano al sole, la penseresti come me! Ogni mattina mi sveglio con il **profumo del pane d'orzo** preparato dalla mamma: che fame!

Mi piace camminare per le strade della mia città. Quante scoperte! Babilonia è piena di colori, suoni e odori che ti pizzicano il naso. Ovunque c'è un gran via vai: **carri** che sfrecciano, **artigiani** che martellano, **mercanti** che gridano.

Alcuni vendono **datteri dolcissimi**, altri ceste piene di **pesci freschi**... d'altronde qui vicino scorre un gran bel fiume, si chiama **Eufrate**, lo conosci?

Insomma, un tipo davvero tosto! Nei giorni in cui è permesso, salgo lungo la ziqqurat per raggiungere **zio Nabu**, che ha una terrazza tutta sua e fa l'**astronomo**: sta sempre con il naso all'insù.

Insieme aspettiamo il tramonto. Pian piano il cielo si riempie di **puntini luminosi**... sono le **stelle**! Lo zio dice che osservare le stelle serve a tante cose, per esempio a capire quando seminare o quando raccogliere. — Ogni notte il cielo ti parla — mi dice. — Basta stare in silenzio e ascoltare. Sotto di noi Babilonia brilla, viva come sempre. **Dovresti proprio venire a scoprirla**... Se un giorno passi di qui, fammelo sapere: ti porto a vedere le stelle!

LIFE SKILLS • Pensiero creativo
Procuratevi dei fogli di cartoncino nero e dividetevi. Con un pennarello o un gessetto bianco disegnate sul vostro cartoncino; poi unite i puntini e create... Che nome ha? Che cosa rappresenta? Ogni gruppo la storia della propria costellazione al resto della classe.

TI RACCONTO una STORIA Una giornata in agriturismo

È una mattina di primavera e la mia classe sta partendo per una **gita** in collina. Io sono emozionatissima: oggi scopriremo com'è la vita in un **agriturismo**! Ci aspettano animali, orti e — spero — un sacco di cose buone da mangiare!

Ad accoglierci c'è la **signora Anna**, che gestisce il lavoro in agriturismo. Sorride, ha un cappello in testa e un grembiule blu. — Benvenute e benvenuti! Oggi conoscerete la **natura**, la maestra di tutti!

Poi entriamo nell'orto. La signora Anna ci mostra le **fragole** mature e la **lattuga** croccante. — Guardate: niente prodotti chimici, qui coltiviamo **biologico**. Un compagno alza la mano: — Ma che vuol dire "biologico"? — Vuoi dire coltivare usando solo ciò che la natura ci regala: **sole, acqua e terra**. Così crescono cibi sani e buoni!

Arriva il momento che tutti aspettavano: l'assaggio! Sul tavolo ci sono **pane, olio, miele e formaggio**. Io intingo un pezzetto di pane nell'olio... che profumo! — Buonissimo! — esclamano con la bocca piena. La maestra scuote la testa, ma io sorrido: non posso fermarmi, è troppo buono.

Prima di ripartire, saliamo sulla collina dietro l'agriturismo. Si vede tutta la **valle**: campi coltivati, boschi e casette. Il vento mi scompiglia i capelli e penso: — Ho imparato che la natura si cura con **amore**... e che il pane con l'olio è la cosa più buona del mondo!

LIFE SKILLS • Emozioni
Ti è mai capitato di trascorrere una giornata in mezzo alla natura e agli animali? Che cosa hai provato: serenità, divertimento...? Racconta. Se non ti è capitato, dove ti piacerebbe andare? Qual è il posto all'aperto che ti piace di più?

Presentazione

TI RACCONTO UNA STORIA in Fantastico Scoprire

Pagine illustrate che danno vita a storie divertenti ed emozionanti, per imparare attraverso la narrazione.

Storie illustrate per imparare
La collana Fantastico Scoprire arricchisce la propria proposta didattica proponendo la narrazione come strumento per avvicinare gli alunni ai contenuti disciplinari in modo diverso. Ogni disciplina di studio ha un proprio linguaggio e una terminologia specifici che è importante proporre, spiegare e utilizzare fin dai primi anni di scuola. In alcuni casi, però, l'approccio disciplinare del sussidiario può risultare un po' sofferto o complesso da comprendere e anche da memorizzare con precisione. La narrazione, infatti, può essere la via per rendere più accessibili alcuni contenuti perché li contestualizza in ambienti verosimili e con personaggi funzionali all'argomento. Senza banalizzare i concetti e utilizzando il lessico disciplinare, le storie catturano l'attenzione, attivano la fantasia e rendono familiari le informazioni del libro. Questa proposta è una scelta didattica nell'ottica dell'inclusione, perché crea nuovi canali per imparare coinvolgendo stili di apprendimento diversi e livelli di abilità differenti. È anche una strategia didattica che considera l'età evolutiva a cui si rivolge e valorizza la naturale modalità di apprendimento dei bambini, che utilizzano senza sforzo la fantasia e la capacità di immaginazione per comprendere la realtà. Gli spunti narrativi di "Ti racconto una storia" sono arricchiti da illustrazioni su doppia pagina che rendono il testo quasi un fumetto. Le illustrazioni sono, inoltre, ricche di dettagli che completano le informazioni fornite dal testo e creano una grande tavola da osservare con cura per cogliere ogni singolo particolare.

Consigli d'uso
Le doppie pagine con "Ti racconto una storia" possono essere lette ad alta voce dell'insegnante, con calma, con le giuste intonazioni della voce e integrando il racconto alla lettura delle immagini. In questo modo si attiva la curiosità delle bambine e dei bambini e si fornisce un spunto coinvolgente per affrontare lo studio. La lettura delle pagine può essere ascoltata anche attraverso il QR code.

Scopro di più

Ampie tavole illustrate e colorate permettono di ampliare e arricchire le conoscenze su un argomento scoprendo curiosità e dettagli che accendono la curiosità, l'interesse e il piacere di imparare.



SCOPRO di +

La ziqqurat di Ur

La ziqqurat di Ur è stata costruita più di **4000 anni fa** con mattoni di argilla. La struttura originaria era formata da **tre terrazze a gradoni** e raggiungeva un'altezza di 26 metri. La ziqqurat di Ur era dedicata a **Nanna**, il dio della Luna.

● Secondo te, perché i Sumeri costruivano ziqqurat così alte? Che cosa volevano dimostrare?

I GIOIELLI DI PUABI

Vicino all'imponente ziqqurat si trova il **cimitero reale di Ur**, dove venivano sepolti i nobili. Tra le tombe di Ur, la più famosa è quella della **regina Puabi**, nella quale sono stati ritrovati dei magnifici **gioielli**: anelli, collane e cinture fatte di oro, argento e pietre preziose.

LA LIRA

Nella tomba di Puabi è stata ritrovata anche una splendida **lira** decorata con una testa di toro in oro.

● Che cosa ci racconta del modo di vivere dei Sumeri il ritrovamento di un prezioso strumento musicale?

IL GIOCO

Tra i numerosi **giochi da tavolo** ritrovati ci sono anche quelli che facevano a gioco.

● Assomiglia a qualche che conosci?

UNESCO

► Nella grande foto puoi vedere la ziqqurat di Ur come appare oggi.

24

SCOPRO di +

Parco del Serengeti

Il Parco del Serengeti si trova in **Tanzania**, un Paese dell'**Africa orientale**. È uno dei parchi naturali più famosi al mondo e occupa un'area molto grande, piena di savane, rilievi e fiumi. È nella **zona tropicale** della Terra: il **clima è caldo e secco** per la maggior parte dell'anno.

► Il Parco del Serengeti è stato dichiarato Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO per la sua bellezza e la sua importanza.

GLI ANIMALI

Nel Serengeti vivono tantissimi **animali selvatici**: **leoni**, **elefanti**, **giraffe** e **gazzelle**. Ogni anno milioni di **gnu** e **zebre** fanno una grande migrazione: si spostano in gruppo alla ricerca di erba fresca e acqua. È uno spettacolo unico al mondo!

● Immaginati di esplorare il Parco: quale animale vorresti incontrare? Perché?

LE PIANTE

L'albero simbolo del Serengeti è l'**acacia** che, con la sua tipica chioma a forma di ombrello, costituisce uno dei pochi punti di ombra e offre riparo a molti animali nelle ore più calde del giorno.

IL PAESAGGIO

Non lontano dal Serengeti si trova una montagna molto speciale: il **Monte Kilimangiaro**. È la montagna più alta dell'Africa, con la cima spesso coperta di **neve**, anche se si trova vicino all'Equatore! Dal Parco, nelle giornate limpide, si può vedere la sua vetta in lontananza.

UNESCO

► Il Parco del Serengeti è stato dichiarato Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO per la sua bellezza e la sua importanza.

42

Presentazione

SCOPRO DI PIÙ con Fantastico Scoprire

Pagine speciali di grande impatto che, attraverso fotografie e brevi didascalie, forniscono le informazioni "in più" per rendere interessanti e autentici i contenuti di Storia e di Geografia.

Foto per catturare lo sguardo

Le doppie pagine "Scopro di + sono realizzate per cogliere l'attenzione dei bambini con la potenza dei colori e delle fotografie, che amplificano e rendono concreto un aspetto importante dell'argomento che si sta affrontando. Il linguaggio delle grandi fotografie e delle grandi immagini è usato come strumento di comunicazione che arricchisce di informazioni il testo scritto, fornendo una risorsa in più per comprendere e per memorizzare.

Questa scelta didattica permette a chi ha uno stile di apprendimento prevalentemente visivo di comprendere e memorizzare meglio i contenuti, risulta utile per tutta la classe, perché l'emozione di un'immagine significativa è strategica per l'apprendimento di ciascuno.

Con il supporto delle pagine "Scopro di + si ha la possibilità di fissare inizialmente lo sguardo sull'immagine, di esplorarla con cura e poi di soffermarsi sui box che contengono informazioni preziose per una conoscenza più approfondita degli argomenti. Oltre alle doppie pagine "Scopro di + è anche una rubrica che accompagna la trattazione dei diversi argomenti.

Consigli d'uso

Le pagine "Scopro di + sono collocate vicino ai argomenti della disciplina che offrono la possibilità di un ampliamento particolarmente interessante per i bambini. Si può proporre di guardare le pagine tutti insieme in classe, lasciando il tempo di esplorare con cura per cogliere tutti i dettagli e poi condividere insieme le impressioni personali sui vari elementi proposti nelle doppie pagine. Ogni box di approfondimento permette di compiere un ragionamento, di operare dei collegamenti con concetti già conosciuti o di aprire nuovi percorsi interdisciplinari.

10



L'atlante storico di Fantastico Scoprire

Il volume si chiude con l'**ATLANTE STORICO**: carte geografiche delle epoche considerate dal testo proposte in grande formato per consentire una lettura chiara e immediata. Ciascuna carta è corredata dalla linea del tempo per una maggiore comprensione storica.



ATLANTE STORICO

Gli Assiri

DOVE

ANATOLIA, MESOPOTAMIA, Fenicia, Egitto, Mar Mediterraneo, Golfo Persico, Mar Rosso, Mar Nero, Mar Caspio, Deserto Arabico.

QUANDO

2000 a.C. - 500 a.C.

1950 a.C.: gli Assiri si stabiliscono in Mesopotamia

Nasce l'impero assiro

612 a.C.: crollo dell'impero assiro

146

ATLANTE STORICO

Gli Egizi

DOVE

LIBIA, BASSO EGITTO, Giza, Menfi, Deserto arabico, Oasi di Al Dakhla, Oasi di Al Kharga, Abu, Mar Mediterraneo, Mar Rosso, Golfo Persico, Mar Nero, Mar Caspio.

QUANDO

3000 a.C. - 2000 a.C.

3100 a.C.: nasce il regno dei faraoni

159

MAPPE

I CINESI

DOVE E QUANDO

in Asia, lungo il Fiume Giallo e il Fiume Azzurro

3000 a.C. - 1912 d.C.

LE ATTIVITÀ

- agricoltura
- allevamento
- artigianato (tessitura della seta e lavorazione della giada)

LA SOCIETÀ

- prima, tanti clan con a capo un re
- poi, impero unico guidato da imperatore

LA RELIGIONE

- politeisti
- divinità della natura
- culto degli antenati

LE CONOSCENZE

- scrittura composta da ideogrammi
- carta
- bussola
- medicina

I CRETESI

DOVE E QUANDO

sull'isola di Creta

2000 a.C. - 1450 a.C.

LE ATTIVITÀ

- navigazione
- commercio
- pesca
- agricoltura
- allevamento
- caccia
- artigianato

LA SOCIETÀ

- città-stato autonome governate da un re
- palazzo reale
- le donne partecipavano alla vita pubblica

LA RELIGIONE

- politeisti
- Grande Madre, divinità più importante
- toro, animale sacro

LE CONOSCENZE

- scrittura Lineare A non ancora decifrata
- grandiosi palazzi decorati con affreschi

Laboratorio STEAM

Il percorso della scienza si sviluppa attraverso il cammino della storia, delle civiltà, dei luoghi per cui le STEM trovano la collocazione ideale anche in storia e geografia.



LABORATORIO STEAM • Video - Il clima

Gli strumenti meteorologici

Gli **strumenti meteorologici** sono utilizzati per misurare le condizioni atmosferiche. Queste apparecchiature sono fondamentali per la raccolta dei dati che consentono a studiosi e studiosi di climatologia di monitorare e prevedere le condizioni atmosferiche con maggiore precisione. Alcuni degli strumenti meteorologici più utilizzati possono essere raccolti tutti insieme in una **capannina meteorologica**, come quella che vedi di lato.

- L'anemometro misura la velocità del vento.
- Il pluviometro misura la quantità di pioggia caduta e la sua intensità.
- Il termometro misura la temperatura e le sue variazioni.
- L'igrometro misura l'umidità, cioè la quantità di vapore acqueo presente nell'aria.

Costruiamo il nostro pluviometro!

CHE COSA SERVE

- una bottiglia di plastica da 2 litri
- forbici
- rigello
- pennarello nero

COME SI FA

1. Con l'aiuto dell'insegnante, tagliate la parte alta della bottiglia e inseritela rovesciata, a testa "in giù".
2. Usate il rigello e tracciate una linea verticale dalla sommità fino alla base della bottiglia.
3. Graduate la linea: fate tacche distanti 1 centimetro l'una dall'altra.

Il pluviometro è pronto! Posizionalo nel giardino di scuola o in un luogo aperto; preparate una tabella che riporta i giorni di una settimana o di un mese intero e registrate la quantità di acqua che cade nelle giornate piovose.

33

LABORATORIO STEAM • Esercizi interattivi

Un messaggio di pace

Hai appena scoperto il lato della pace dello Stendardo di Ur. Ora immagina di essere tu un artigiano sumero e realizza un... messaggio di pace!

CHE COSA SERVE

- matite colorate • pennarelli colorati • pastelli a cera
- matita • gomma

COME SI FA

1. Osserva attentamente lo Stendardo di Ur a fianco.
2. Pensa al significato di **pace**. Che cosa vuol dire per te? Forse aiutarsi, stare insieme senza litigare, rispettare la natura...
3. Prendi la matita e **disegna** la tua idea di pace, poi colora come vuoi. Puoi decorare in maniera originale ognuna delle tre fasce, proprio come facevano gli antichi Sumeri.

Al termine del lavoro, confronta il tuo disegno con quello dei compagni e delle compagne. Poi, con l'aiuto dell'insegnante, visitate il sito del British Museum di Londra, dove è conservato lo Stendardo di Ur, e scoprite qualcosa in più su questo importante e famosissimo reperto della civiltà sumera.

31

LABORATORIO STEAM • Scheda - I Cinesi

Costruire una bussola

Alcune invenzioni famose in tutto il mondo sono attribuite alla cultura cinese e sono conosciute come le **"quattro grandi invenzioni"**: la carta, la stampa, la polvere da sparo e la bussola. La **bussola** è un prezioso strumento che ci consente di individuare i punti cardinali.

CHE COSA SERVE

- un ago • un tappo di sughero • un magnete • una ciotola con dell'acqua

COME SI FA

1. Prendi il tappo di sughero e con l'aiuto di un adulto taglia un dischetto che sia alto circa un centimetro.
2. Appoggia il disco di sughero sulla superficie dell'acqua contenuta nella ciotola.
3. Prendi l'ago e strofinalo sul magnete più volte.

CHE COSA È SUCCESSO?

Hai appena realizzato uno strumento che funziona come una bussola: l'**ago magnetizzato** si dispone seguendo il **campo magnetico terrestre** e indica dove si trova il **Nord** e tutti gli altri punti cardinali.

4. Ora appoggia delicatamente l'ago sul disco di sughero e osserva... l'ago inizierà a ruotare in una precisa direzione: verso il Nord!

93

Volumi e guida: un unico progetto

I contenuti digitali

Il progetto didattico di FANTASTICO SCOPRIRE ha un ricco **corredo digitale** per sostenere il lavoro degli insegnanti e per arricchire e potenziare i percorsi di apprendimento degli alunni. Molti materiali sono scaricabili tramite i **QRCode** sulle **pagine** del libro di testo, altri sono attivabili a partire dalle tavole interattive. Esiste, inoltre, il **formato digitale** di ogni volume.



Volumi e guida: un unico progetto

Verifiche: volumi e guida

Nel libro e nella guida vi sono le verifiche degli apprendimenti con una traccia per la **VALUTAZIONE FORMATIVA** essenziale per sostenere il processo di apprendimento di ciascuno valorizzando le potenzialità e integrando le difficoltà.

VERIFICA

1 Colloca sulla linea del tempo questi eventi.

A Nascita della civiltà fenicia.
B Distruzione di Cartagine.
C Conquista delle città della Fenicia da parte dei Macedoni.

1500 a.C. 1200 a.C. 1000 a.C. 500 a.C. 332 a.C. 146 a.C. Nascita di Cristo

2 Completa il significato di ogni termine con le parole: re • Africa • città • alleanza

• Colonie: _____ fondate in posti lontani della terra d'origine.
• Confederazione: _____ che comprendeva tutte le città fenicie.
• Assemblea di anziani: aveva il compito di aiutare il _____ a governare.
• Cartagine: colonia fenicia più famosa, situata in _____.

3 Abbina ogni immagine alla corretta fase di lavorazione della porpora.

1 I murici vengono messi in acqua salata.
2 I molluschi rilasciano una sostanza rosso-viola.
3 I tessuti bianchi vengono immersi nelle vasche.
4 I tessuti vengono messi ad asciugare la sole.

4 Completa il testo con le seguenti parole: suoni • comunicare • voce • fonetico • segni

I Fenici avevano la necessità di _____ con i popoli con cui commerciavano.
Inventarono così una scrittura semplice con 22 _____ che corrispondevano ad altrettanti _____ della _____. Per questo l'alfabeto fenicio è detto _____.

VERIFICA

1 Osserva le immagini e scrivi a quale zona climatica italiana appartiene ogni ambiente.

Un bosco di alta montagna. Zona climatica: _____
Un tratto di pianura. Zona climatica: _____
Una spiaggia sul Mar Ionio. Zona climatica: _____

2 Collega all'immagine giusta le caratteristiche delle Alpi 1 e degli Appennini 2.

In alcune zone ci sono i calanchi.
Sono lo scheletro d'Italia.
Comprendono il massiccio del Gran Sasso.
Hanno cime aguzzie.
Ci sono i ghiacciai.

3 Cerca sulla carta fisica dell'Italia (p. 58) l'altezza dei monti indicati. Poi costruisci sul quaderno due grafici, uno per le Alpi e uno per gli Appennini. Segui l'esempio del grafico qui accanto.

Alpi: M. Argentera, M. Bianco, Gran Paradiso, M. Cervino, M. Rosa, Pizzo Bernina, M. Coglians.
Appennini: M. Falterona, M. Vettore, Gran Sasso, La Maiella, M. Pollino, Etna, Gennargentu.

Focus

VALUTAZIONE PERIODICA

La valutazione periodica si svolge nel corso delle attività previste dal curriculum

L'attività di verifica in itinere o periodica è un'azione da comprendere e utilizzare con attenzione perché da essa dipende la validità dell'intero percorso formativo.

La valutazione dei docenti si formalizza nel momento in cui si compila la scheda di valutazione, ma si esprime anche nel corso dello svolgimento delle attività didattiche ogni volta che si usano strumenti di osservazione o di verifica più o meno strutturata per controllare l'efficacia del percorso intrapreso. L'attività di verifica in itinere o periodica si basa sempre sui criteri di valutazione e con le modalità di verifica e di comunicazione degli esiti inseriti nel PTOF e con gli obiettivi della programmazione curricolare.

A che cosa serve la valutazione periodica

L'attività di verifica in itinere o periodica permette di:

- raccogliere dati e informazioni sui processi di apprendimento degli alunni;
- capire il livello di competenze raggiunto da ciascuno;
- comunicare a ogni alunno i punti di forza e di debolezza;
- rimodellare il percorso didattico in base alle osservazioni compiute;
- comunicare alle famiglie l'andamento del percorso formativo.

Tra le decisioni adottate in sede collegiale ci sono generalmente anche le modalità di comunicazione delle valutazioni con le famiglie come l'uso del diario o del registro elettronico e la scelta di utilizzare i giudizi sintetici o altre rubriche valutative per garantire la massima chiarezza e tempestività. La valutazione infatti "resta espressa nelle forme che il docente ritiene opportune e che restituiscano all'alunno, in modo pienamente comprensibile, il livello di padronanza dei contenuti verificati" (OM n. 3, 9 gennaio 2025).

Gli strumenti per la verifica

Nella Guida sono previste numerose schede per la verifica in itinere o periodica degli apprendimenti a conclusione di ogni unità di apprendimento. Per raccogliere i dati che emergono dall'esecuzione della scheda di verifica, si può usare una cartella per la raccolta dei risultati che include il riferimento ai criteri proposti per la valutazione finale e lascia aperta la possibilità di inserire qualche indicatore specifico per l'attività in questione, come questa:

VERIFICA

STORIA 4

Fonti

Classifichiamo le fonti

1. Le tracce lasciate dagli uomini e dalle donne del passato si chiamano "fonti storiche". Classifica le seguenti immagini di fonti storiche: inserisci la lettera corrispondente al posto giusto nella tabella, come nell'esempio.

A B C D

FONTI SCRITTE	FONTI ORALI	FONTI MATERIALI	FONTI ICONOGRAFICHE

2. Di quale tipo di fonte storica si tratta? Leggi le frasi e completa con X.

- I nonni di Carlotta le hanno raccontato l'avventura del loro primo viaggio in aereo.
☐ Fonte iconografica. ☐ Fonte orale.
- Valeria ha trovato in soffitta una scatola con le lettere che il nonno aveva scritto alla nonna quando erano fidanzati.
☐ Fonte scritta. ☐ Fonte materiale.
- Durante la visita al Museo della Scienza e della Tecnica i bambini e le bambine della 4ªB hanno potuto ammirare i disegni di Leonardo da Vinci.
☐ Fonte iconografica. ☐ Fonte orale.
- Giulio custodisce con cura la macchina da scrivere: è un oggetto che apparteneva alla sua bisnonna.
☐ Fonte materiale. ☐ Fonte scritta.

Volumi e guida: un unico progetto

Valutare

Nella guida vi sono i suggerimenti operativi per valutare e per utilizzare la corretta terminologia nelle sezioni «**COME SI VALUTA?**» e «**GLOSSARIO**».

Per la **VALUTAZIONE SOMMATIVA** da inserire nella scheda di valutazione sono stati espressi in guida tutti i **DESCRITTORI PER I LIVELLI DI APPRENDIMENTO** declinati per classe e materia come prevede la normativa.

Focus

COME SI VALUTA

La valutazione non è solo un atto conclusivo, sommativo con cui si assegna un giudizio, ma è anche uno strumento per riuscire a procedere nel modo migliore nel corso delle attività scolastiche.

La valutazione è strettamente intrecciata alla programmazione perché entrambe condividono gli stessi traguardi formativi e gli stessi obiettivi operativi e insieme compiono i passi didattici per avviare i ragazzi al successo formativo.

La valutazione infatti:

- precede, accompagna e segue i percorsi curricolari perché consente agli insegnanti di conoscere le potenzialità dei propri alunni per poter scegliere i percorsi migliori per loro;
- attiva le azioni didattiche da intraprendere;
- regola le azioni didattiche avviate, perché rendendosi conto delle prestazioni dei bambini e dei risultati che raggiungono, si possono modificare i percorsi in modo funzionale;
- promuove il bilancio critico sulle azioni didattiche condotte a termine;
- assume una preminente funzione formativa, perché consente di cogliere gli aspetti problematici di ogni prestazione per permettere un intervento mirato al miglioramento accompagnando e stimolando, così, un progresso continuo.

Questi tre termini hanno un valore didattico diverso e complementare tra loro nell'azione del docente.

L'*osservazione* consente di rilevare i comportamenti concreti e di registrare le prestazioni reali nel corso delle attività didattiche.

La *verifica* è l'azione concreta di rilevazione dei singoli apprendimenti.

La *valutazione* è, invece, un giudizio complessivo che indica il livello di raggiungimento degli obiettivi previsti e si basa sulle verifiche periodiche e sulle osservazioni.

Valutare "Passo passo"

Una prospettiva concreta per osservare, verificare e valutare secondo le *Indicazioni* è offerta anche dai suggerimenti "Passo passo" inseriti nelle programmazioni di questa Guida e dalle attività "Passo passo" nei percorsi didattici.

Le indicazioni "Passo passo" suggeriscono forme di verifica spesso informali, veloci e frequenti che riducono la componente di ansia, migliorando risultati e apprendimenti; prevedono anche attività in cui si possono osservare in contesti differenti le singole prestazioni di ciascuno in una prospettiva formativa. Le attività "Passo passo" sono proposte didattiche che non prevedono una valutazione tradizionale perché richiedono di mettersi in gioco, di provare, di pensare, di riprovare senza arrivare a un voto conclusivo, ma lasciando chi apprende libero di mettere alla prova le proprie abilità. L'insegnante può osservare i processi cognitivi e gli atteggiamenti messi in campo proprio in un contesto in cui ciascuno esegue come riesce e fin dove può, migliorando secondo i propri tempi e le proprie capacità fino a raggiungere le competenze. Proprio l'assenza della valutazione classica negli spunti attivi permette di accogliere veramente gli stili cognitivi diversi dei singoli alunni e di muoversi verso la vera personalizzazione della didattica.

Focus

Glossario

Ammissione – Esito degli scrutini di fine anno secondo il quale si può accedere o meno alla classe successiva.

Autovalutazione – Esprimere un giudizio sulle proprie prestazioni.

Comitato di valutazione o commissione di valutazione scolastica – Esprime il proprio parere per il superamento dell'anno di prova degli insegnanti neo immessi in ruolo.

Criterio – Descrizione del comportamento atteso.

Descrittore – Espressione linguistica che indica le caratteristiche di un risultato atteso.

Docimologia – Scienza che studia i sistemi di valutazione scolastica.

Documentazione – Attività di raccolta sistematica e catalogata dei materiali prodotti per giustificare le valutazioni.

Giudizio discorsivo – Breve descrizione degli aspetti legati all'apprendimento.

Giudizio sintetico – Valutazione espressa con un aggettivo che classifica il grado di raggiungimento di un apprendimento.

Indicatore – (sinonimo di criteri) Descrizione del comportamento atteso.

INVALSI – Istituto nazionale per la valutazione del sistema educativo di istruzione e di formazione. Predispose le prove per rilevare le informazioni sul sistema scolastico.

Livello – Grado di raggiungimento di un obiettivo o di una competenza.

NIV – Nucleo interno di valutazione.

Osservare – Tecnica che consente di rilevare i comportamenti concreti, di registrare le prestazioni reali nel corso didattiche. Questa procedura permette di avere informazioni concrete che con il tempo andrebbero.

Punteggio – Valore numerico attribuito all'esecuzione di prove.

RAV – Rapporto di autovalutazione dell'istituto; è lo strumento che accompagna e documenta la valutazione definita dal sistema nazionale di valutazione.

Rubrica valutativa – Descrizioni graduate di un atteso.

Scrutinio – Attività svolta dal consiglio di classe collegialmente gli esiti di ogni alunno.

Valutazione iniziale – Si effettua all'inizio di un periodo di un'unità di apprendimento per verificare le conoscenze presenti su cui agganciare le nuove.

Valutare – Confrontare e classificare i risultati degli alunni per fornire un feedback immediato di debolezza in modo da avviare un adeguato.

Valutazione formativa – Verifica in itinere le conoscenze e abilità per fornire un feedback immediato di debolezza in modo da avviare un adeguato.

Valutazione sommativa – Conclude un riassunto degli esiti dell'apprendimento con un giudizio sintetico.

Verifica iniziale – Attività volta a rilevare le conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza. Si esprime con un giudizio sintetico.

Verificare – Rilevare le prestazioni specifiche di un contenuto o un apprendimento ben preciso.

Focus

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE

La scheda di valutazione ha lo scopo di comunicare in modo chiaro e ufficiale alle famiglie gli esiti del percorso di apprendimento per cui è importante curarne la comunicazione.

La valutazione al termine del quadrimestre o alla fine dell'anno, secondo le normative in vigore, si esprime con un giudizio sintetico per ciascuna disciplina facendo riferimento alle descrizioni dei giudizi proposte a livello generale (Allegato A, OM n. 3, 9 gennaio 2025). A discrezione dei collegi docenti, proprio per favorire una corretta informazione si possono inserire sulla scheda gli obiettivi disciplinari di riferimento per ogni classe.

Descrizione dei giudizi sintetici per la valutazione degli apprendimenti

Ottimo	L'alunno/a svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per risolvere problemi anche difficili, in modo originale e personale. Si esprime correttamente, con proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
Distinto	L'alunno/a svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per risolvere problemi non particolarmente complessi. Si esprime correttamente, con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
Buono	L'alunno/a svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi. Si esprime correttamente, collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto.
Discreto	L'alunno/a svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per svolgere compiti e risolvere problemi non particolarmente complessi. Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto.
Sufficiente	L'alunno/a svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza. Si esprime con un lessico limitato e con qualche incertezza.
Non sufficiente	L'alunno/a non riesce abitualmente a svolgere le attività proposte, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti. Si esprime con incertezza e in maniera non adeguata al contesto.

I criteri di valutazione

L'uso dei giudizi sintetici prevede che ciascuna istituzione scolastica elabori i propri criteri di valutazione da inserire nel PTOF e declini per ciascun anno di corso e per ogni disciplina del curriculum la descrizione dei livelli. Ecco i criteri presi in esame dall'Ordinanza ministeriale:

- capacità di svolgere e portare a termine l'attività;
- capacità di affrontare attività diversamente complesse e note;
- autonomia e consapevolezza di esecuzione;
- continuità di svolgimento;
- espressione linguistica in relazione al contesto.

Sulla base del modello offerto dall'Ordinanza ministeriale si possono impostare le descrizioni dei giudizi sintetici, fermo restando che ogni scuola può reinterpretarle in base alle proprie esigenze.

Focus

Descrittori dei livelli di apprendimento - Storia classi 4-5

Ottimo	L'alunno/a comprende ed espone le conoscenze acquisite con coerenza, costanza e precisione. Riesce a utilizzare le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti storici anche in attività complesse e non proposte in precedenza con sicurezza. Usa in modo corretto e funzionale il linguaggio storico.
Distinto	L'alunno/a comprende ed espone le conoscenze acquisite con coerenza, costanza e precisione. Riesce a utilizzare le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti storici in modo autonomo. Utilizza in modo corretto e funzionale il linguaggio storico.
Buono	L'alunno/a comprende ed espone le conoscenze acquisite con una certa coerenza, costanza e precisione. Utilizza in modo corretto il linguaggio storico.
Discreto	L'alunno/a comprende, espone le conoscenze acquisite con qualche incertezza. Riesce a utilizzare le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti storici in contesti noti con una certa autonomia. Utilizza il linguaggio storico di base.
Sufficiente	L'alunno/a comprende ed espone con fatica le conoscenze di base. Riesce saltuariamente ad utilizzare le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti storici con il supporto del docente. Ha assimilato in parte il linguaggio storico di base.
Non sufficiente	L'alunno/a espone le conoscenze in modo molto frammentario. Difficilmente riesce a utilizzare le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti storici più semplici, anche se guidato dal docente. Non ha ancora assimilato il linguaggio storico di base.

Descrittori dei livelli di apprendimento - Geografia classi 4-5

Ottimo	L'alunno/a comprende ed espone le conoscenze acquisite con coerenza, costanza e precisione. Riesce a utilizzare le competenze per individuare relazioni e significati geografici anche in attività complesse e non proposte in precedenza con sicurezza. Usa in modo corretto e funzionale il linguaggio geografico.
Distinto	L'alunno/a comprende ed espone le conoscenze acquisite con coerenza, costanza e precisione. Riesce a utilizzare le competenze per individuare relazioni e significati geografici in modo autonomo. Utilizza in modo corretto e funzionale il linguaggio geografico.
Buono	L'alunno/a comprende ed espone le conoscenze acquisite con una certa coerenza, costanza e precisione. Utilizza in modo corretto il linguaggio geografico.
Discreto	L'alunno/a comprende, espone le conoscenze acquisite con qualche incertezza. Riesce a utilizzare le competenze per individuare relazioni e significati geografici in contesti noti con autonomia. Utilizza in modo abbastanza il linguaggio geografico di base.
Sufficiente	L'alunno/a comprende ed espone con fatica le conoscenze di base. Riesce saltuariamente a utilizzare le competenze per individuare relazioni e significati geografici anche se in contesti molto noti e con il supporto del docente. Ha assimilato in parte il linguaggio geografico di base.
Non sufficiente	L'alunno/a espone le conoscenze in modo molto frammentario. Difficilmente riesce ad utilizzare le competenze per individuare relazioni e significati geografici anche in contesti molto semplici e guidato dal docente. Non ha ancora assimilato il linguaggio geografico di base.

Nella guida alcune pagine di verifica prevedono l'**AUTOVALUTAZIONE** per avviare un percorso di consapevolezza del proprio processo di apprendimento e aumentarne così l'efficacia.

25

82

138

Valutazione del comportamento

Ogni insegnante è tenuto a concorrere alla valutazione del comportamento di ogni alunno. La Guida propone una serie di supporti e suggerimenti per accompagnare il docente in questa delicata fase didattica: i criteri per valutare il comportamento, i giudizi sintetici, gli strumenti per osservare in modo sistematico il comportamento degli alunni.

Focus

VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO

All'interno del lavoro di valutazione è prevista la valutazione del comportamento degli alunni attraverso un giudizio sintetico, come indicato dagli ultimi documenti legislativi.

Come valutare il comportamento degli alunni ed esprimere un giudizio "collegiale"

L'assegnazione del giudizio di valutazione del comportamento è legata a due aspetti:

1. la valutazione collegiale dei docenti;
 2. lo sviluppo delle competenze di cittadinanza e il Patto educativo di corresponsabilità.
- Questo significa che ogni insegnante è tenuto a valutare il comportamento dei propri allievi in base ai principi dell'Educazione civica e a quanto previsto nel PTOF della propria scuola. Successivamente confronta le proprie osservazioni con quelle dei colleghi del consiglio di classe per giungere a una valutazione condivisa del comportamento.

I criteri per valutare il comportamento

Per una valutazione collegiale del comportamento è necessario compiere un percorso per:

- definire i criteri di valutazione in riferimento anche al Patto educativo di corresponsabilità con i regolamenti approvati dalle istituzioni scolastiche;
- descrivere i livelli di raggiungimento dei criteri per poter assegnare il giudizio sintetico sulla scheda di valutazione.

Nel rispetto dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze di Educazione civica si possono esprimere alcuni criteri che ogni scuola può adattare in base al proprio PTOF e ai propri regolamenti: rispettare le regole per la convivenza sociale; comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri; collaborare e aiutare gli altri; avere cura degli ambienti e dei materiali. Questi criteri necessitano di una descrizione graduata per livelli in modo da poter assegnare un giudizio sintetico, come si vede in tabella.

I giudizi sintetici

DESCRIZIONE DEI LIVELLI	GIUDIZIO SINTETICO
Rispetta tutte le regole per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta sempre correttamente con gli altri. Collabora volentieri alle attività e aiuta chi è in difficoltà. Ha molta cura degli ambienti e dei materiali scolastici.	Ottimo
Rispetta le regole per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta correttamente con gli altri. Collabora alle attività e aiuta chi è in difficoltà. Ha cura degli ambienti e dei materiali scolastici.	Distinto
Rispetta le regole per la convivenza sociale con qualche difficoltà. Comunica e si rapporta con gli altri non sempre correttamente. Collabora saltuariamente alle attività. Ha una certa cura degli ambienti e dei materiali scolastici.	Buono
Fatica a rispettare le regole di base per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta con gli altri non sempre correttamente. Non collabora volentieri alle attività. Ha poco rispetto degli ambienti e dei materiali scolastici.	Discreto
Non riesce a rispettare le regole di base per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta con gli altri con difficoltà. Non collabora volentieri alle attività. Ha scarso rispetto degli ambienti e dei materiali scolastici.	Sufficiente
Non rispetta le regole di base creando problemi per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta con gli altri suscitando spesso conflitti. Si oppone allo svolgimento delle attività. Spesso arreca danni agli ambienti e ai materiali scolastici.	Non sufficiente

Focus

Strumenti per osservare e documentare il comportamento

Il comportamento è una dimensione difficile da valutare in modo univoco e oggettivo perché coinvolge molte variabili legate alle persone, alle situazioni, ai vissuti e alle prestazioni. Per questi motivi può capitare che i docenti non trovino un accordo sulla valutazione da esprimere o siano in difficoltà nel motivare le scelte fatte con le famiglie.

Per questo si può ricorrere all'uso di strumenti per la documentazione e l'osservazione che consentano di raccogliere informazioni preziose.

1. Le osservazioni con le check list

Le liste di controllo o check list sono strumenti costituiti da elenchi di comportamenti osservabili di cui si rileva la presenza e l'assenza.

Questo espediente permette di registrare i comportamenti in modo analitico in alcune situazioni o in alcuni momenti ricorrenti.

Il modello che vi proponiamo è adatto a rilevare i criteri di valutazione del comportamento di tutto il gruppo classe. Ovviamente i criteri presenti in questa lista di controllo si riferiscono a quelli indicati in precedenza, ma ogni scuola può inserire i propri oppure può inserire criteri ancora più specifici. Per la compilazione si indica una **X** se il comportamento è presente.

NOMI	RISPETTA LE REGOLE DELLA SCUOLA	RISPETTA LE REGOLE DI CLASSE	COMUNICA IN MODO EDUCATO	INTERAGISCE PACIFICAMENTE CON I COMPAGNI	COLLABORA ALLE ATTIVITÀ	COLLABORA CON I COMPAGNI	AIUTA I COMPAGNI IN DIFFICOLTÀ	RISPETTA L'AMBIENTE	HA CURA DEL MATERIALE

2. Le registrazioni aneddotiche: il diario

Le registrazioni aneddotiche permettono di fissare gli episodi legati al comportamento che avvengono nel tempo e che possono sbiadire nella memoria.

Utilizzate un quaderno e annotate molto brevemente il fatto avvenuto scrivendo la data e il contesto. È importante che l'annotazione venga fatta subito per non perdere dettagli importanti.

La raccolta di questi aneddoti sarà preziosa quando dovrete descrivere ai colleghi o alla famiglia il comportamento un po' problematico di alcuni alunni. Queste informazioni, inoltre, rilette in successione, possono anche fornire una eventuale chiave di lettura per intervenire e modificare le situazioni complesse.

Esempio:

- Classe...
- Data...
- Contesto...
- Fatto...

Volumi e guida: un unico progetto

Educazione Civica e Life Skills

La valutazione del comportamento non può essere slegata dalle finalità ampie dell’**EDUCAZIONE CIVICA** che fa parte del curriculum scolastico a pieno titolo. Per questo motivo **IN CLASSE** propone una **PROGRAMMAZIONE** pronta per essere declinata in ogni contesto classe.

La rubrica **LIFE SKILLS** permette di svolgere attività di riflessione e confronto preziose per lo sviluppo delle proprie «competenze di vita».

EDUCAZIONE CIVICA

Video - Cretesa vs Antico Ebro

La parità di genere

Nell'antichità spesso le donne non avevano gli stessi diritti degli uomini: dovevano obbedire al padre o al marito e trascorrevano la maggior parte del tempo in casa, occupandosi delle faccende domestiche e dell'educazione dei figli piccoli. Solo le donne cretesi ed egizie partecipavano alle cerimonie pubbliche; le altre ne erano escluse. Le scuole, poi, di solito erano riservate ai maschi. Ci sono voluti secoli per cambiare le cose: oggi finalmente molti Paesi del mondo (ma non tutti!) riconoscono la **parità** tra uomo e donna. Su questo argomento, puoi leggere a fianco alcuni articoli della **Costituzione italiana**.

AGENDA 2030 E PARITÀ

L'**obiettivo numero 5** dell'Agenda 2030 riguarda la parità di genere e vuole sottolineare un aspetto molto importante: per avere un mondo migliore è necessario che ognuno di noi possa realizzare i propri sogni, senza distinzioni di genere. Infatti ogni persona, maschio o femmina, ha talenti e passioni uniche. Non importa se sei un bambino o una bambina: puoi scegliere la scuola che vuoi, giocare con il gioco che preferisci o fare lo sport che ti piace di più e, quando sarai più grande, potrai scegliere di fare il lavoro che desideri.

5 PARITÀ DI GENERE

Articolo 48

Sono elettori tutti i cittadini, uomini e donne, che hanno raggiunto la maggiore età.

Sia gli uomini sia le donne maggiorenni (cioè, che hanno compiuto 18 anni) possono votare.

Articolo 37

La donna lavoratrice ha gli stessi diritti e, a parità di lavoro, le stesse retribuzioni che spettano al lavoratore. [...].

Un uomo e una donna che fanno lo stesso lavoro devono ricevere lo stesso stipendio.

LIFE SKILLS • Per crescere

Nella tua classe ci sono differenze di comportamento e di mentalità tra maschi e femmine? Sono differenze che creano delle situazioni di disparità, o riescite comunque a stare bene insieme? Parlane con i compagni e le compagne.

111

Focus

EDUCAZIONE CIVICA

L'Educazione civica è una disciplina trasversale che supporta gli studenti nel percorso che li porta a diventare cittadini responsabili, autonomi, consapevoli.

La costruzione del curriculum di Educazione civica richiede un lavoro di condivisione da parte di tutti i docenti sulle regole e forme della vita scolastica e sugli obiettivi da affrontare nella programmazione. A seguire riportiamo i traguardi e gli obiettivi di apprendimento per l'Educazione civica tratti dal Decreto del 7 settembre 2024.

La programmazione di Educazione civica

TRAGUARDI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
COSTITUZIONE	
n. 1 Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.	Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri. Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli. Condividere regole comunemente accettate. Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza a una comunità locale, nazionale ed europea. Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi. Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.
n. 2 Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva... Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.	Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali. Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali. Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria. Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.
n. 3 Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.	Adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui e contribuire a definire comportamenti di prevenzione dei rischi. Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.
n. 4 Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.	Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.

34

Focus

LIFE SKILLS, COMPETENZE PER LA VITA

Le competenze non cognitive e trasversali hanno un ruolo forte per aumentare l'efficacia dei percorsi di apprendimento proposti in classe.

Da tempo l'OMS e l'Unione Europea hanno indicato nella *Life Skills Education* uno degli obiettivi prioritari dell'educazione delle nuove generazioni e sostengono programmi di potenziamento di tali competenze, con percorsi che coinvolgono l'intera collettività, per promuovere un forte grado di efficacia personale e collettiva all'interno dell'istituzione scolastica. In Italia, è prevista l'"introduzione dello sviluppo di competenze non cognitive e trasversali nei percorsi delle istituzioni scolastiche" (Legge 19 febbraio 2025). Questa norma è entrata in vigore il 20 marzo 2025, ma attualmente è in corso la fase di sperimentazione attuativa triennale. Il contenuto della legge è inoltre in coerenza con le *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, perché promuove "lo sviluppo armonico e integrale della persona, delle sue potenzialità e dei suoi talenti, la cultura della competenza, di integrare i saperi disciplinari e le relative abilità fondamentali e di migliorare il successo formativo prevenendo analfabetismi funzionali, povertà educativa e dispersione scolastica".

Life skills, competenze non cognitive e trasversali

comunicazione efficace relazioni emozioni consapevolezza empatia gestione stress decision making problem solving pensiero critico e creativo

Life skills: le aree di riferimento

Le competenze non cognitive e trasversali sono riconducibili a queste aree:

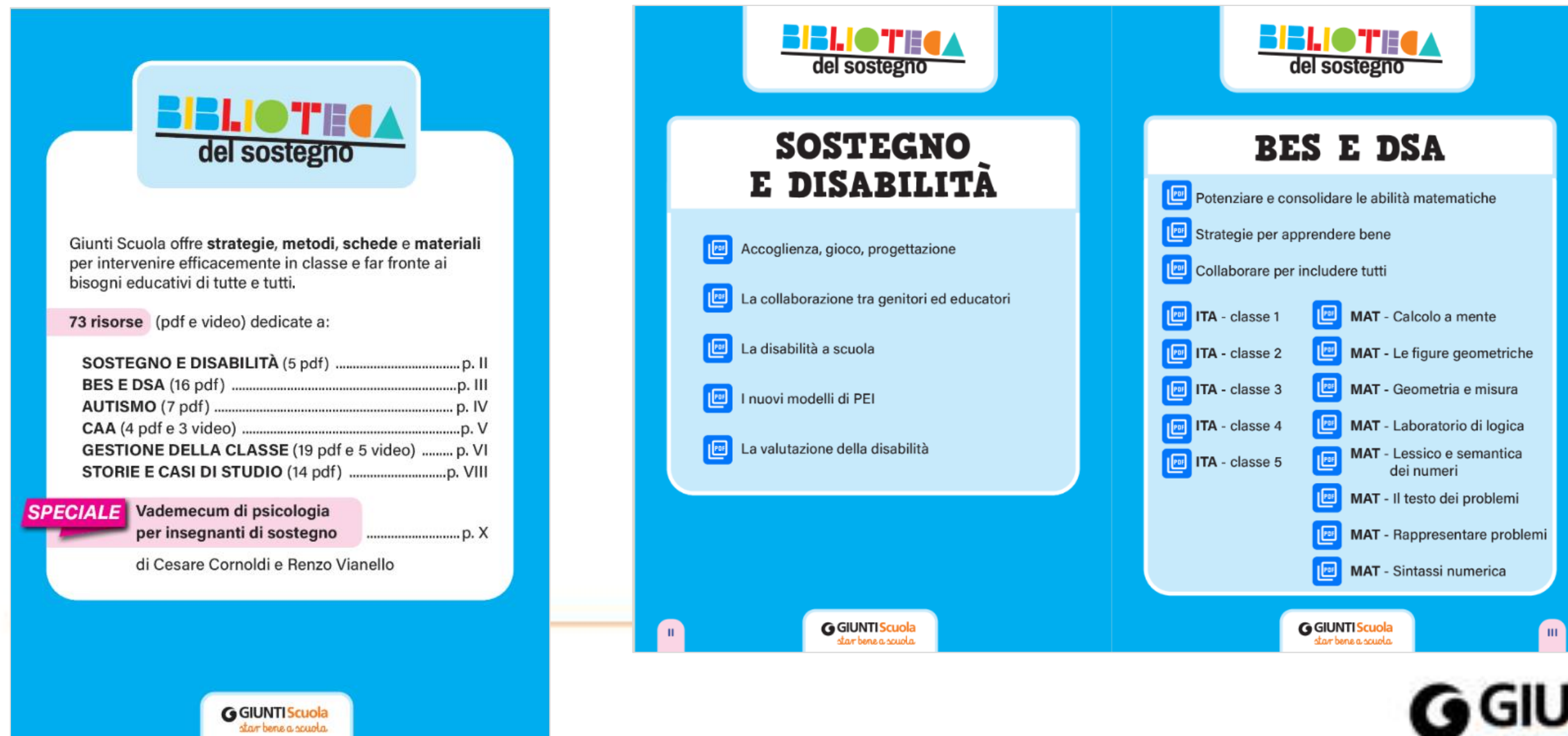
- EMOTIVE: consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress;
- RELAZIONALI: empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci;
- COGNITIVE: risolvere i problemi, prendere decisioni, pensiero critico, pensiero creativo.

Nella società attuale e nei contesti educativi le *life skills* consentono di affrontare in modo flessibile ed efficace le esigenze e i cambiamenti nella vita quotidiana; hanno dunque una grande portata educativa perché mettono in luce molte variabili che determinano un apprendimento efficace e di successo. La Guida si pone in questa direzione e prevede attività in cui alunni e alunne hanno la possibilità di attivare e allenare alcune *life skills* in modo semplice e coinvolgente. La sfida per gli insegnanti è, dunque, quella di lavorare per sviluppare in bambine e bambini le *life skills*, con una particolare attenzione alle componenti sociali ed emotive, essendo queste leve fondamentali per acquisire comportamenti di cittadinanza attiva e raggiungere gli obiettivi ministeriali rientranti nell'insegnamento dell'Educazione civica.

36

Gli altri strumenti per il docente

Strategie, metodi, schede e materiali per intervenire efficacemente in classe per far fronte a **Bisogni Educativi Speciali** in una prospettiva inclusiva si trovano anche nella **Biblioteca del Sostegno** consultabile dal Dbookeasy.



**Imparare è più bello
con Giunti Scuola!**

