

# Il Manuale di Storia

## Attività di verifica

Questa ultima attività del percorso **Giochi & Civiltà** per la classe terza, è certamente la più complessa e può essere interpretata anche come una sorta di verifica delle conoscenze e delle competenze acquisite durante l'anno scolastico (non solo durante questo laboratorio ludico).

## Nucleo Fondante e tematiche trattate

In questa ultima puntata del nostro campionato di Storia creeremo un manuale di storia insieme ai nostri bambini. Gli argomenti con i quali saremo alle prese sono piuttosto complessi: che cos'è la Storia, la Terra, i Dinosauri, l'Uomo. Ciascuna squadra può trattare questi argomenti come meglio crede e perciò ha la possibilità di orientare il proprio ragionamento in direzione del nucleo fondante sul quale si sente più ferrata.

## Obiettivi formativi

Dal punto di vista cognitivo, questa attività è dedicata principalmente alla Tematizzazione: i bambini devono stendere un testo storiografico attraverso il quale veicolare la propria interpretazione della Storia, presentando la gamma delle proprie conoscenze, ma anche delle competenze acquisite nello svolgere le operazioni cognitive fondamentali per l'apprendimento della Storia. Per poter adempiere a questo compito, gli alunni dovranno riorganizzare le nozioni in loro possesso, eventualmente confrontandole con quelle dei compagni, riformularle e rielaborarle. L'obiettivo didattico, quindi quello di trasmettere la propria conoscenza ad altri, è il più complesso che si possa porre ad un discente. Tuttavia questo ribaltamento di prospettiva, passando dalla posizione di chi riceve conoscenza a quella di chi la eroga, ne riabilita la creatività: finalmente dopo tanto ascolto ha la possibilità di mostrare ciò che ha imparato, ma non da una posizione di sudditanza, come avviene in una verifica scritta, ma di prestigio. Questo fatto lo pone in una condizione di particolare proattività e lo spinge a svolgere dei compiti cognitivi che altrimenti avrebbe volentieri scansato, come ad esempio quello di mettere in ordine il proprio bagaglio di conoscenze.

## Preparazione del lavoro

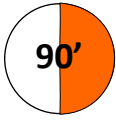
Per poter svolgere questa lezione ci serviranno:

- 4 copie delle schede di lavoro con le caselle del gioco di oggi;
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;

## Spunti di lavoro

Nella giornata di oggi, tutte le squadre ricostruiranno un Atlante Storico e noi dovremo selezionare le pagine migliori per creare un Atlante Storico di classe. Possiamo poi fotocopiarlo e darne una copia a ciascun alunno come riassunto di quanto appreso nel programma di Storia della classe 3.

# Svolgimento del lavoro



La giornata di oggi vedrà la conclusione del nostro campionato di Storia per la classe 3, perciò le squadre dovranno dar fondo a tutte le proprie energie per aggiudicarsi il titolo di campioni.

Iniziamo la lezione raggruppando le squadre ai 4 angoli della classe e consegniamo loro le fotocopie con i materiali di oggi.

Dovranno scrivere un Manuale di Storia utilizzando le pagine a loro disposizione, immaginando di scriverlo per gli alunni delle future classi 3. Dovranno trattare 4 argomenti molto complessi:

- Che cos'è la Storia
- La Terra
- I dinosauri
- L'uomo

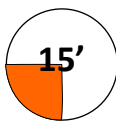
Potranno usare le pagine e le immagini a loro disposizione come preferiscono, e se non dovesse trovare delle immagini soddisfacenti possono disegnarle utilizzando il foglio con i riquadri bianchi. Le immagini vanno incollate sulle pagine nella posizione che si ritiene più opportuna.

C'è poi una pagina bianca, una sorta di **Jolly**, che ogni squadra può scegliere di usare per ampliare un argomento a sua scelta.

Le squadre hanno a disposizione circa 90 minuti per allestire il loro Manuale di Storia e dovranno cercare di organizzarsi per portare a termine l'opera nei tempi stabiliti. Sicuramente saranno in grado di farlo, ma può essere necessario girare fra i tavoli per dare qualche consiglio organizzativo o per chiedere informazioni sullo stato dei lavori.

Avvisiamo i bambini quando vengono oltrepassati i primi 30 minuti, poi la prima ora, ed infine ogni 10 minuti fino allo STOP definitivo. Questo li aiuterà ad organizzarsi in modo efficace.

Prima di consegnare il materiale all'insegnante dovranno anche colorare con il colore che li rappresenta, la scritta sulla copertina ed i cerchi che si trovano nell'angolo superiore destro di ogni pagina.



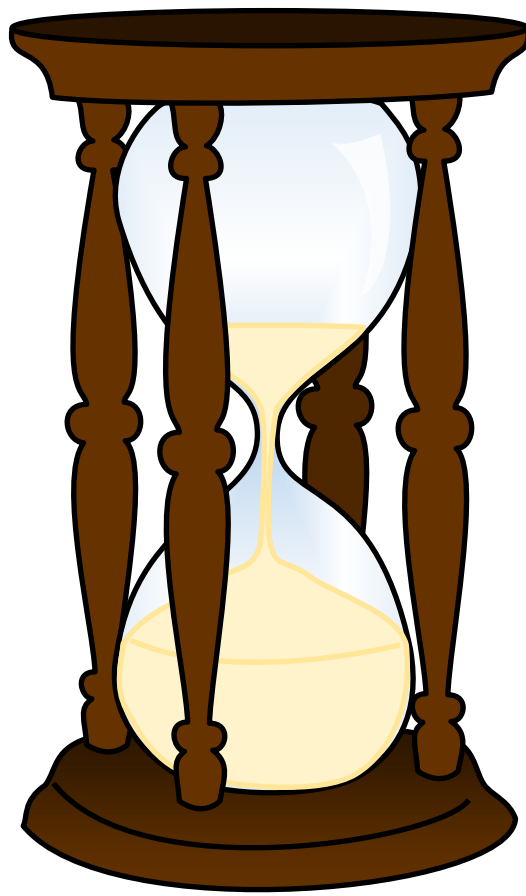
A circa 30-15 minuti dal termine della lezione, a vostra discrezione, scade il tempo utile per realizzare l'opera. Tutte le squadre devono consegnare i materiali.

L'insegnante dovrà passare in rassegna i vari capitoli, leggendoli ad alta voce e mostrandoli alla classe ed assegnando i punti:

- 1 punto per ogni immagine posizionata correttamente,
- 2 punti per ogni disegno fatto dai bambini che è pertinente con l'argomento della pagina;
- 4 punti per il gruppo che ha fatto la pagina migliore (10 punti se hanno aggiunto anche il Jolly).

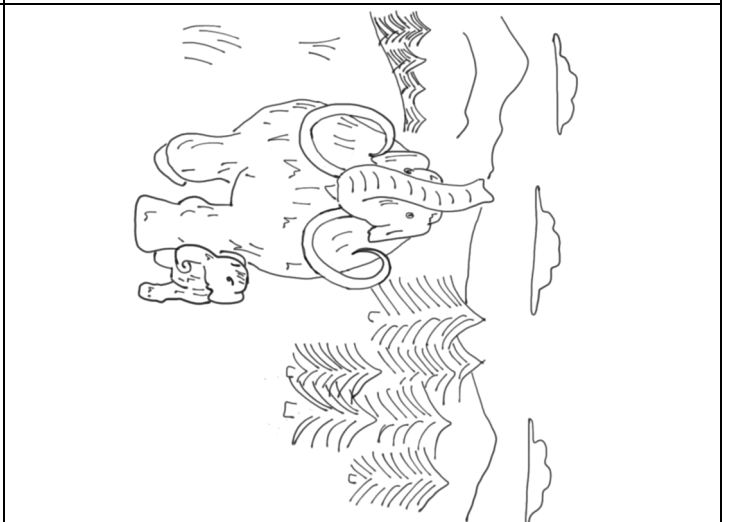
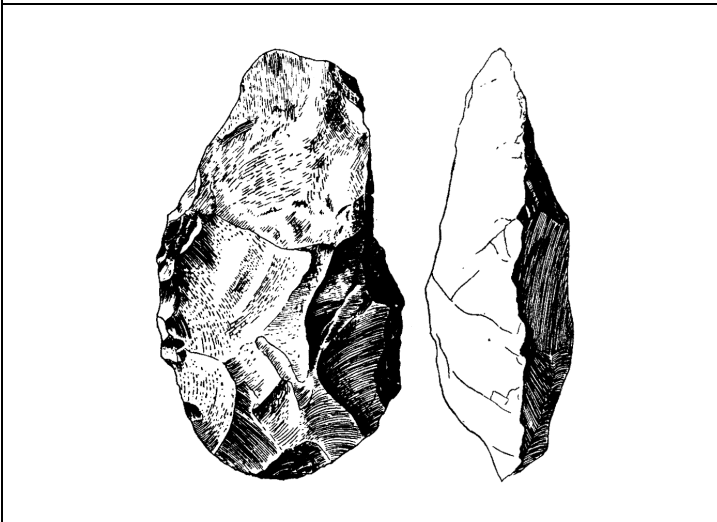
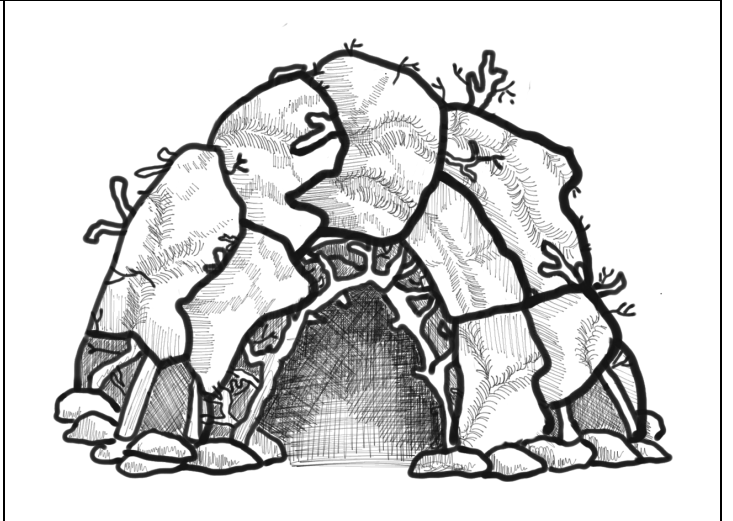
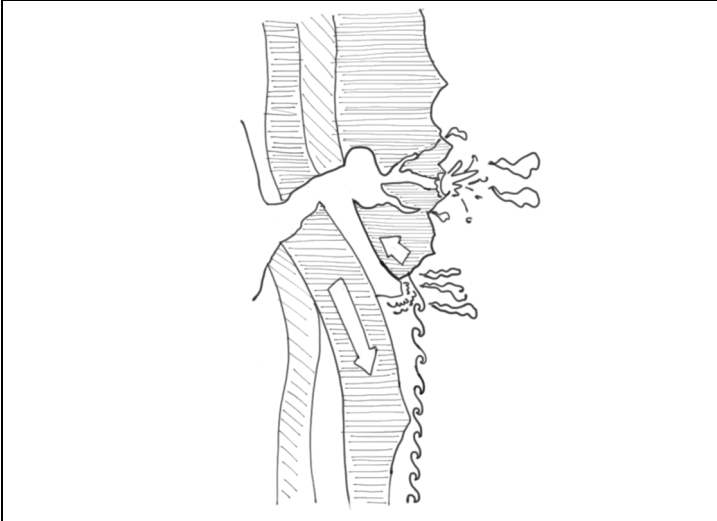
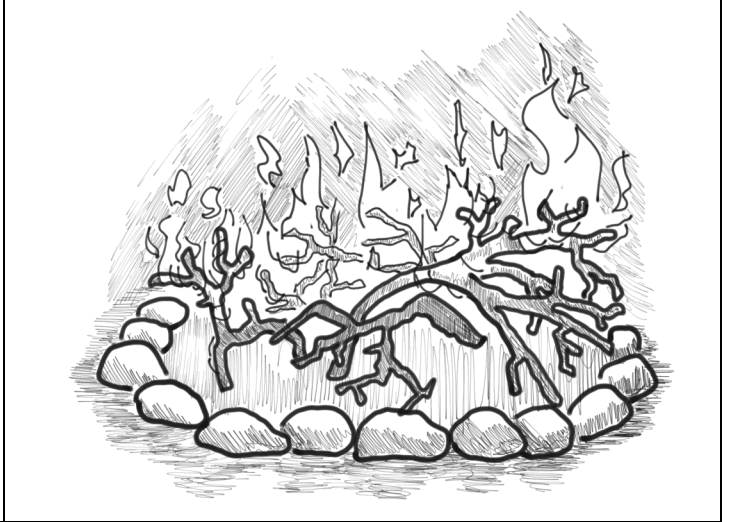
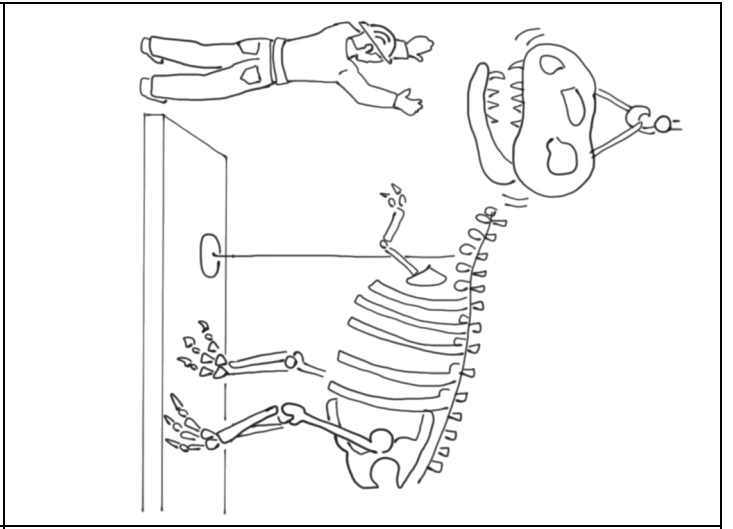
Man mano che selezionate le pagine migliori, attaccatele alla lavagna. Dovrebbe risultare una selezione di 8-9 pagine. Al termine della lezione tiriamo le somme dei punteggi (anche se i bambini avranno già fatto il conto prima di noi), e decretiamo il vincitore del campionato di Storia della classe 3.

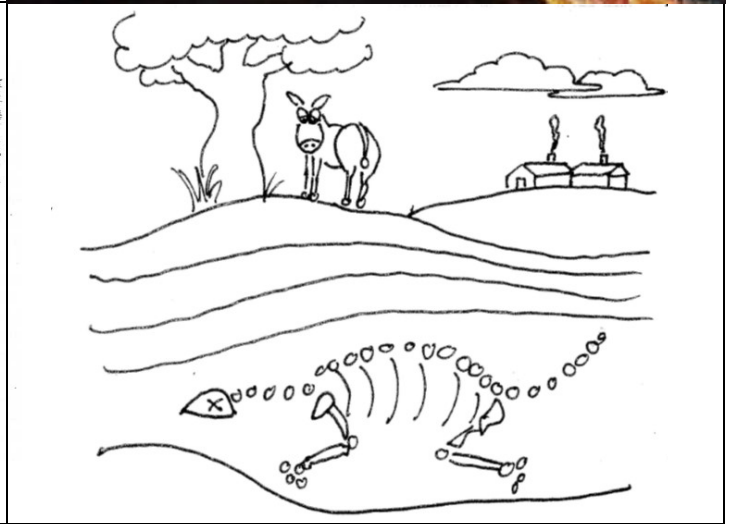
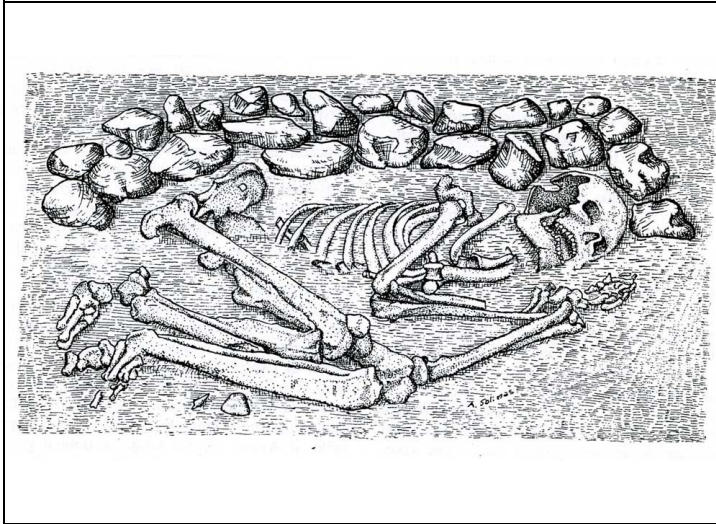
# Manuale di Storia



Classe:

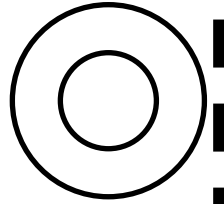
Anno:





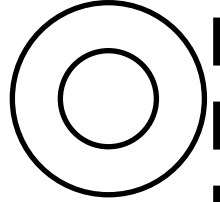
|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Che cos'è la Storia



A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

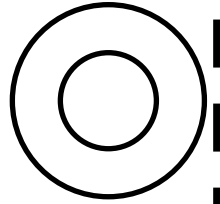
# Il pianeta Terra



A series of horizontal dotted lines for writing, contained within a dashed border.

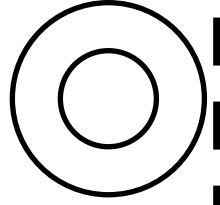


# I Dinosauri



A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

# L'uomo



A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

