

**Storia**

 **UDA: piano annuale classe II A MAT**

Prof.ssa Caporusso Maria Teresa

|  |
| --- |
| UNITA' DI APPRENDIMENTO  |
| **Denominazione** | **TEMPO … IN GIOCO 2** |
| **Compito – prodotto** | Realizzazione di card da gioco: **MEMO** da utilizzare nel contesto scolastico ed extrascolastico. *"Il gioco rende concreta un'operazione astratta"* |
| **Competenza di cittadinanza** | * Progettare
* Comunicare
* Collaborare e partecipare
* Acquisire ed interpretare le informazioni
 |
| **Risorse** | **Conoscenze** | **Capacità/Abilità** |
| **Disciplina**Storia  | Lessico di base della storiografia.Le popolazioni italiche.La civiltà etrusca.La civiltà romana.L’avvento del Cristianesimo.L’Europa romano-barbarica.Società ed economia nell’Europa alto-medievale.La nascita e la diffusione dell’Islam. Imperi e regni nell’alto medioevo.Il feudalesimo. | Collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica e nelle aree geografiche di riferimento.Descrivere e analizzare un territorio utilizzando metodi, strumenti e concetti della geografia.Sviluppare abilità di lettura formale e critica delle fonti storiche. Organizzare i risultati dell’analisi in testi espositivi.Interpretare differenti fonti letterarie e iconografiche ricavandone informazioni su eventi di diverse epoche.Progettare e realizzare un prodotto fruibile da tutto il gruppo classe e non solo. |
| **Utenti destinatari** | Studenti delle classi seconde |
| **Prerequisiti** | * Capacità di lavorare in gruppo e di utilizzare i testi a disposizione
* Saper individuare le informazioni principali di un testo
* Saper utilizzare gli strumenti digitali
 |
| **Fase di applicazione**  | Da ottobre a maggio |
| **Tempi** | * 30 ore
 |
| **Metodologia** | * Lezione frontale
* Attività di laboratorio
* Peer to peer
* Lavoro di gruppo
* Lavoro individuale
* Problem solving
 |
| **Risorse umane interne** | Docente di StoriaAssistente tecnico di laboratorio |
| **Strumenti** | * Libro di testo, Internet, documenti forniti dalla docente
 |
| **Spazi** | * Classe;
* laboratorio multimediale.
 |
| **Valutazione** | * Valutazione in itinere: osservazione dei comportamenti individuali e di gruppo.
* Test semi strutturati in itinere.
* Valutazione del prodotto finale. Si tiene conto:
1. Rispetto dei tempi
2. Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie
3. Ricerca e gestione delle informazioni
4. Capacità comunicative
5. Capacità logiche e critiche
6. Uso del linguaggio specifico
7. Creatività
8. Autovalutazione
 |

Santeramo in Colle, 22 novembre 2024

 Firma docente

 Maria Teresa Caporusso