

UNITÀ DI APPRENDIMENTO – Cl.1° Scuola Secondaria di I Grado	
Denominazione	<i>Tra pagine ed armature...un mondo da scoprire, il Medioevo.</i>
Motivazione	Studiare il Medioevo significa scoprire come vivevano ragazzi e adulti 1000 anni fa. Vi accorgete che non era affatto un'epoca buia: in quei secoli sono nate città, università, nuove tecnologie e persino idee che usiamo ancora oggi. Sarà come fare un viaggio nel tempo per capire da dove veniamo e cosa ci ha portato a vivere in parte come viviamo oggi.
Finalità	Attraverso questo lavoro vi avvicinerete alla Storia non più pensandola come un insieme di date da ricordare e fatti storici, ma come ad un qualcosa di concreto, vivo e significativo della società. Lo studio della vita delle persone comuni, degli spazi di lavoro, delle città, delle invenzioni vi porterà altresì a superare stereotipi comuni legati al considerare il Medioevo come un'epoca oscura, a sviluppare la capacità di cogliere continuità e cambiamenti nel tempo, ad allenare il pensiero critico. Imparando ad indossare i panni di uomini e donne di epoche diverse svilupperete l'empatia storica e comprenderete meglio la vostra società nella quale sarete poi in grado di rintracciare radici e trasformazioni storiche. Lo scopo è rendere la Storia strumento di cittadinanza attiva e consapevole che vi aiuti a capire come scelte e bisogni di ieri abbiano contribuito a costruire il mondo in cui camminate oggi.
Prodotti	Realizzazione di un prodotto interattivo, esplicativo in modo essenziale e di analisi delle conoscenze essenziali realizzato con il software Delinghtex.
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili (Traguardi di competenza)
La comunicazione nella madrelingua	L'alunno: ✓ Legge testi di vario genere e trae le informazioni adatte allo scopo. Descrive luoghi, situazioni e persone. ✓ Interviene in una conversazione in classe o nel gruppo. ✓ Ascolta e prende appunti. ✓ Scrive testi semplici in modo chiaro. ✓ Valuta le informazioni e utilizza la lingua in modo efficace per argomentare
Competenze digitali	✓ Usa mappe concettuali e risorse multimediali.
Imparare ad imparare	✓ Acquisisce, interpreta e rielabora le informazioni apprese. ✓ Confronta le informazioni storiche e le rielabora in modo personale.
Competenze sociali e civiche	✓ Comprende le relazioni sociali del Medioevo e le confronta con quelle odierne.
Spirito di iniziativa e di imprenditorialità	✓ Assume e porta a termine compiti e iniziative.
Consapevolezza ed espressione culturali	✓ Utilizza e adatta linguaggio e comportamento in base al contesto culturale. ✓ Riconoscere aspetti fondamentali della civiltà oggetto di studio..
ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenze di base in madrelingua -Usare con padronanza la lingua italiana per comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, esprimere le proprie idee, adottando un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	-Caratteristiche fondamentali dei testi d'uso -Lessico di base e lessico specialistico.
Competenza digitale -Utilizzare strumenti digitali, software ed altri strumenti. -Utilizzare strumenti digitali per comunicare, collaborare e condividere informazioni. -Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare testi/immagini/video e produrre documenti in diverse situazioni.	- Procedure di utilizzo di programmi informatici per fare ricerche, comunicare e realizzare un elaborato multimediale.
Imparare ad imparare -Confrontare le informazioni e selezionarle in base all'utilità. -Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e utilizzare le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi.	-Metodologie e strumenti per organizzare le informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. - Strategie di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO – Cl.1° Scuola Secondaria di I Grado

Consapevolezza ed espressione culturali - Sapere collocare fatti ed eventi nel tempo e nello spazio. - Comprendere i principali processi storici dall'Alto Medioevo al Basso Medioevo. - Riconoscere elementi di continuità e cambiamento nella vita quotidiana. - Confrontare modelli di organizzazione sociale medievale e contemporanei.		- Conoscere le caratteristiche generali del Medioevo (cronologia, suddivisione in Alto e Basso Medioevo). - Descrivere la vita quotidiana nelle campagne e nelle città medievali. - Comprendere l'organizzazione sociale: contadini, nobili, cavalieri, clero, mercanti, artigiani. - Individuare le figure chiave: il re, l'imperatore, il vescovo, il monaco, il cavaliere. - Riconoscere le innovazioni tecnologiche: aratro pesante, mulini, tecniche agricole, architettura gotica, università. - Distinguere il Medioevo da altri periodi storici attraverso il confronto (es. con mondo antico e con età moderna).
Competenza in materia di cittadinanza - Riconoscere e valorizzare l'unicità e le potenzialità di ognuno.		- Riconoscere e valorizzare le diverse culture presenti all'interno della società.
Utenti destinatari	Alunni delle classi I della Scuola Secondaria di I grado	
Discipline coinvolte	Storia - Tecnologia	
Confronto interdisciplinare	- con Italiano (lettura di brani da cronache o racconti medievali) - con Arte (studio delle cattedrali gotiche)	
Tempi	novembre	
Metodologia	✓ Lezione dialogata ✓ Lezione interattiva con supporti multimediali (mappe, immagini, video). ✓ Apprendimento cooperativo: lavori di gruppo su aspetti diversi (vita quotidiana, società, tecnologie) con giochi di ruolo e realizzazione di quiz e dossier medievali ✓ Didattica laboratoriale: ricostruzione di una "giornata tipo" di un contadino/monaco/cavaliere. ✓ Mappe concettuali e linee del tempo per favorire sintesi e visualizzazione. ✓ Confronto interdisciplinare con i docenti di italiano e di arte. ✓ Presentazione ed utilizzo di strumenti e software digitali ed applicativi (Delinghtex, Canva, Interacty, Mentimeter...)	
Risorse umane interne esterne	Risorse umane interne: docenti di storia, tecnologia, italiano, arte,	
Strumenti, materiali e TIC	Libri di testo, materiale cartaceo e digitale fornito dal docente, video e documentari brevi (es. Rai Storia, History Channel per ragazzi), Pc, LIM, internet, Piattaforma Mentimeter, Software/App Canva, Delinghtex.	
Spazio	Edificio ed aule scolastiche, laboratori.	
Verifica e valutazione	Osservazioni libere del docente. Domande orali, mappe, lavori di gruppo e schede. Presentazione di gruppo del prodotto realizzato a gruppi con l'applicativo Delinghtex. Autovalutazione su piattaforma Mentimeter.	

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Condivisione delle fasi progettuali dell'UdA con gli alunni destinatari del progetto didattico (prodotti, tempi, risorse, criteri di valutazione).

Tra pagine ed armature...un mondo da scoprire, il Medioevo.

COSA SI CHIEDE DI FARE

All'interno di questo percorso indosserete le vesti di esploratori del tempo o detective del passato: sarete chiamati a ricostruire la vita degli uomini e delle donne del Medioevo per capire come si viveva in quell'epoca e come sono nate tante cose che usate ancora oggi. L'avvio sarà dato dal dare risposta a delle domande-aggiaccio o a quiz di gruppo vero/falso su alcuni stereotipi.

Successivamente a questa prima fase di avvio, nel corso dei prossimi incontri diventerete esploratori del tempo: viaggerete tra castelli, villaggi, monasteri e città medievali. Ognuno di voi scoprirà un pezzo di questa storia ed insieme

ricostruirete la vita del Medioevo, per capire quanto di quell'epoca è ancor con noi oggi.	
IN CHE MODO	
Lavorerete in gruppi.	
QUALI PRODOTTI	
Riscrittura e realizzazione del prodotto in realtà aumentata attraverso la piattaforma educativa Delightex. Realizzazione di giochi interattivi a tempo (crucipuzzle o simili) sulla tematica oggetto di studio.	
CHE SENSO HA (A COSA SERVE, PER QUALI APPRENDIMENTI)	
Attraverso questo lavoro vi avvicinerete alla Storia non più pensandola come un insieme di date da ricordare e fatti storici, ma come ad un qualcosa di concreto, vivo e significativo della società. Andrete a sviluppare apprendimenti - STORICI: periodizzazione e collocazione cronologica; capacità di cogliere continuità e cambiamento nella storia; comprensione dell'organizzazione sociale e delle differenze di ruoli. - TRASVERSALI: competenze di analisi; di confronto fra epoche storiche; di lavoro di gruppo. - PERSONALI: empatia storica (che porta a capire bisogni e limiti di un'epoca) e pensiero critico. Infatti, lo studio della vita delle persone comuni, degli spazi di lavoro, delle città, delle invenzioni vi porterà a superare stereotipi comuni legati al considerare il Medioevo come un'epoca oscura, a sviluppare la capacità di cogliere continuità e cambiamenti nel tempo, ad allenare il pensiero critico. Imparando ad indossare i panni di uomini e donne di epoche diverse svilupperete l'empatia storica e comprenderete meglio la vostra società nella quale sarete poi in grado di rintracciare radici e trasformazioni storiche. Lo scopo è rendere la Storia strumento di cittadinanza attiva e consapevole che vi aiuti a capire come scelte e bisogni di ieri abbiano contribuito a costruire il mondo in cui camminate oggi.	
TEMPI	
1 mese	
RISORSE (STRUMENTI, CONSULENZE, OPPORTUNITÀ...)	
Libri di testo, materiale cartaceo e digitale fornito dal docente, video e documentari brevi (es. Rai Storia, History Channel per ragazzi), Pc, LIM, internet, Piattaforma Mentimeter, Software/App Canva, Interacty, Delinghtex.	
CRITERI DI VALUTAZIONE	
Osserveremo come lavorate in gruppo e da soli, la vostra partecipazione al confronto con gli altri, la vostra capacità di portare a termine i compiti assegnati, rispettando i tempi stabiliti, le modalità organizzative e la tipologia di prodotto richiesto. Alla fine del lavoro sarete invitati ad esprimere un parere sui punti di forza e di debolezza del progetto e a dare un'indicazione sugli aspetti da migliorare.	

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: <i>Tra pagine ed armature...un mondo da scoprire, il Medioevo.</i>
Coordinatore: Docente di storia
Collaboratori : Docente di tecnologia, arte ed italiano

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi previsti	Valutazione
1 INTRODUZIONE <i>Condivisione del tema e degli obiettivi e provocazione iniziale</i>	1) Domande aggancio proiettate alla LIM atte a stimolare la curiosità. Es. - A cosa pensate se io dico "MEDIOEVO"? - Come sarebbe la vostra vita se vi svegliaste nel Medioevo? - Secondo voi a che ora vi alzereste? - Cosa mangereste? - Dove vivreste? - Che giochi fareste? - Elencate una cosa che vi mancherebbe e che avete oggi giorno ed una che potreste trovare interessante. 2) Mini-quiz V/F a squadre sugli stereotipi che accompagnano l'epoca (da realizzare anche attraverso applicativo Mentimeter che permette di vedere gli esiti in tempo reale) Es. - Tutti pensavano che la Terra fosse piatta. - I castelli erano comodi e riscaldati. - Nel Medioevo non è stata inventata nessuna tecnologia. - I bambini lavoravano già da piccoli. - Non esistevano città, ma solo campagne.	LIM Post-it Strumenti (antichi e moderni: timer alla LIM o clessidra) da usare come macchina del tempo	Conversazioni libere su come organizzare il percorso, curiosità e partecipazione all'attività.	2 ore	Osservazione sistematica che testimoni il grado di interesse/entusiasmo e di partecipazione alla proposta da parte della classe.
2 ATTIVAZIONE	La scoperta dell'epoca medioevale viene lanciata attraverso un ppt realizzato dall'ins.te con presenza di sole	LIM Fogli per appuntare le proprie riflessioni	Produzioni testuali da cui emerga come il Medioevo sia un'epoca	2 ore	Osservazione sistematica del grado di interesse/entusiasmo e di partecipazione alla

(link per visualizzare il prodotto realizzato) https://interacty.me/projects/8b7b4e46a5b0e6ab 	immagini che porteranno gli alunni a viaggiare tra castelli, villaggi, monasteri, città medievali, monaci amanuensi, contadini. Ognuno di voi scoprirà un pezzo di questa storia e sarà chiamato a riportare le proprie osservazioni e riflessioni ai compagni. - Interpretazione individuale di un'immagine a scelta attraverso: 1. descrizione orale o testuale - Realizzazione di un crucipuzzle con le parole rappresentative del periodo storico studiato.		variegata e tutt'altro che monolitica.		proposta da parte della classe.
3 RICERCA – AZIONE	Visione di un video breve preso da Rai Scuola, HistoryLab, o YouTube capace di evocare una testimonianza coincisa e chiara del Medioevo. Successivamente alla visione la classe viene suddivisa in gruppi e ad ogni gruppo viene data la possibilità di operare su un aspetto messo in risalto nel video. - La docente di italiano proporrà la lettura di brani tratti da cronache o racconti medievali. - La docente di Arte affronterà lo studio delle cattedrali gotiche 1° gruppo: Realizzazione della linea del tempo e quadro esplicativo della suddivisione sociale nel Medioevo. 2° Gruppo: La vita nel villaggio medievale. 3° Gruppo: Innovazioni, invenzioni e curiosità del lungo periodo medievale. Il docente di tecnologia presenta la piattaforma Delightex ed i suoi	Materiale cartaceo e grafico-pittorico. Strumenti digitale e connessione internet.	Didascalie importanti Realizzazione di sfondi con Canva Scelta delle foto Registrazioni Testi Sequenze descrittive e grafiche.	8 ore	Griglie valutative e di autovalutazione rispetto all'attività di gruppo.

	utilizzi dal momento che sarà usata per realizzare il prodotto finale.				
4 ELABORAZIONE- PRODUZIONE (link per visualizzare il prodotto realizzato) https://edu.delightex.com/WPW-PQT	Gli alunni, suddivisi nei 3 gruppi, sono chiamati ad ideare e a realizzare sfondi, informazioni e ed eventuali domande da inserire nella schermata di Delightex assegnata loro. In particolare si procederà alla: - Progettazione dell'interfaccia; - Creazione di stanze interattive con elementi multimediali da programmare. - Trascrizione e digitalizzazione del testo; - Sviluppo del prodotto digitale finito.	Materiale digitale, App e software Dilightex Canva, pc ed internet	Prodotto fruibile in piattaforma Dilightex	10 ore	Valutazione dei prodotti Osservazione sistematica delle dinamiche di organizzazione e di interazione dei ragazzi fra loro Autovalutazione del lavoro di gruppo tramite griglie
5 SINTESI (Link per autovalutazione dello studente) https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd1JOsR2OVvVCvkajT5ZoLLPI0dObmiFsK0JOsLJI7wS1KixQ/viewform?usp=header	La classe presenta il proprio prodotto agli insegnanti.	LIM, internet, Materiale digitale, Piattaforma Mentimeter App e software Dilightex.	Prodotto fruibile in piattaforma Dilightex	2 ore	Valutazione: - autovalutazione da parte degli studenti attraverso modulo google forms - del prodotto realizzato - ricaduta sulla classe in termini di cooperazione, curiosità, entusiasmo - livello di interesse suscitato sugli eventuali fruitori