

***LA DIDATTICA DEI QUADRI DI CIVILTÀ: DALLA CIVILTÀ DEL TEMPO
PRESENTE AL PASSATO DEL MONDO***

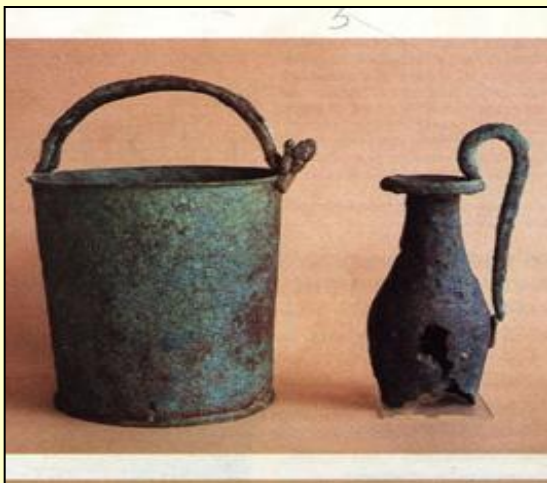
1. INCONTRO: *Guardare e capire il mondo antico a partire dalla Civiltà del tempo presente.*

2. INCONTRO: *“Il processo di Ominazione. Uno snodo periodizzante della vicenda umana”. Carte geostoriche e testi multimediali per comprendere e rappresentare un passato lontano.*

3. INCONTRO: *“Il processo di Neolitizzazione. Uno snodo periodizzante della vicenda umana”. Musei e luoghi di conservazione della memoria per vedere e toccare un passato lontano.*

4. INCONTRO: *Guardare e capire il mondo antico. Musei reali, musei virtuali, testi storiografici. Per una didattica dei Q.D.C. Dalla storia a scala locale alla storia a scala mondiale.*

“La Rivoluzione Neolitica: uno snodo periodizzante della vicenda umana” Didattica museale e testi storiografici nella costruzione del sapere storico



- *abilità all'uso dei beni culturali come fonte per la conoscenza della storia a scala locale*
- *le procedure della costruzione delle conoscenze sul passato*

PER UN CURRICOLO DELLE COMPETENZE IN STORIA

CL. I

CL. II

CL.III

CL. IV - V

OPERAZIONI DI RICOSTRUZIONE DEL PASSATO

- Ricostruzione di fatti del passato immediato
- Ricostruzione dei fatti di una giornata scolastica e/o non, dei fatti di una settimana, di un mese, di un anno come insieme di 12 mesi
- Riconoscimento delle stagioni e rilevazione dei segni che le caratterizzano
- Costruzione progressiva del calendario
- Costruzione di script/copioni funzionali a costruire i primi elementi embrionali dei QDC (Concetti di alimentazione, agricoltura, commercio, tempo o libero, oggetti d'uso, educazione...)

- Ricostruzione del periodo delle vacanze estive
- Ricostruzione del primo anno di scuola
- Ricostruzione del passato personale
- Costruzione di script/copioni funzionali a costruire i primi elementi embrionali dei QDC (Concetti di alimentazione, agricoltura, commercio, tempo libero, oggetti d'uso, educazione...)

- Ricostruzione del passato generazionale: genitori, nonni, bisnonni (albero genealogico)
- Scelta di uno o più temi del passato locale/sociale del '900 da indagare utilizzando anche fonti reperite in ambito familiare
- Costruzione del quadro di civiltà del presente, individuazione degli indicatori che lo caratterizzano e loro relazioni

- Costruzione di quadri di civiltà del passato a scala mondiale sempre partendo dal presente e possibilmente con agganci alla storia locale. Individuazione e descrizione degli indicatori caratterizzanti una civiltà. Comparazione tra QDC del passato e sempre con il QDC del presente
- Costruzione di mappe spazio-temporali di contemporaneità
- Scelta di uno o più temi del passato locale/sociale da indagare utilizzando fonti reperite sul territorio (testimonianze di eventi, momenti, figure significative presenti nel proprio territorio e caratterizzanti la storia locale)

CRONOLOGIA

Giorno, settimana, mese, anno, stagione, data

Ora, quinquennio, decennio

Secolo, generazione.
Primo approccio alla cronologia storica occidentale
prima/dopo Cristo

Cronologia storica occidentale
prima /dopo Cristo.
Altri sistemi cronologici

OPERAZIONI SULLE CONOSCENZE ESPERTE

- Elaborazione di didascalie
- Verbalizzazione di grafici temporali
- Lettura e analisi di semplici testi

Uso e analisi di testi storiografici finalizzati alla selezione delle conoscenze significative sia per quanto riguarda la costruzione dei Q.D.C. a scala mondiale sia per la ricostruzione di eventi, momenti, figure significative presenti nel proprio territorio e caratterizzanti la storia locale.

AMBITI DEL LAVORO DI RICERCA:

**RACCOLTA E ANALISI DELLE PRECONOSCENZE DI BAMBINI
SUL PRESENTE + SUL PASSATO**

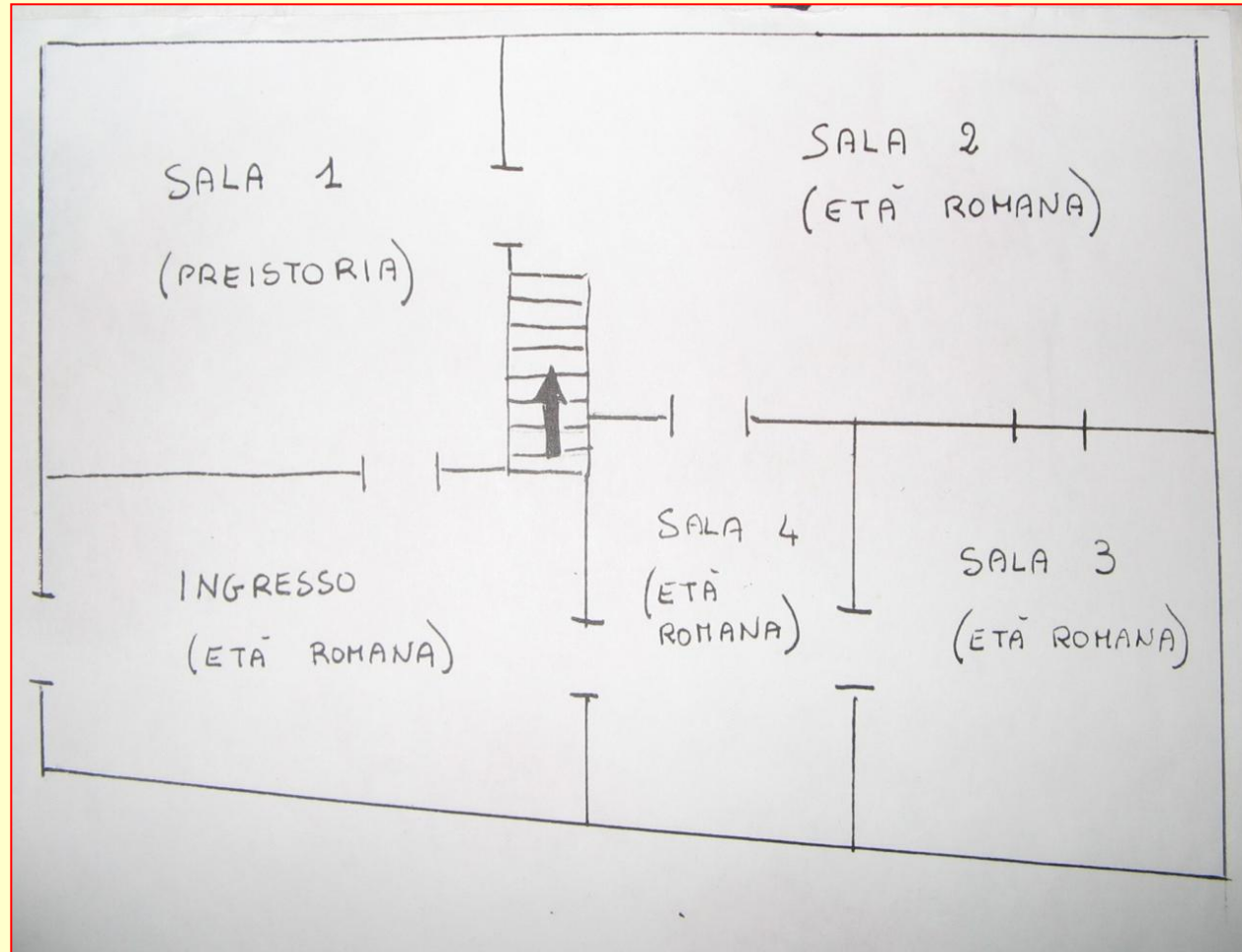
**TEMATIZZAZIONE INDIVIDUAZIONE DEL TEMA E
COLLOCAZIONE DENTRO PARAMETRI SPAZIO-TEMPORALI**

USO E MODALITA' DI LETTURA DELLE FONTI

**ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI IN FORMA
TESTUALE (GRAFICI TEMPORALI, ESPOSIZIONI ORALI,
TESTI SCRITTI)**

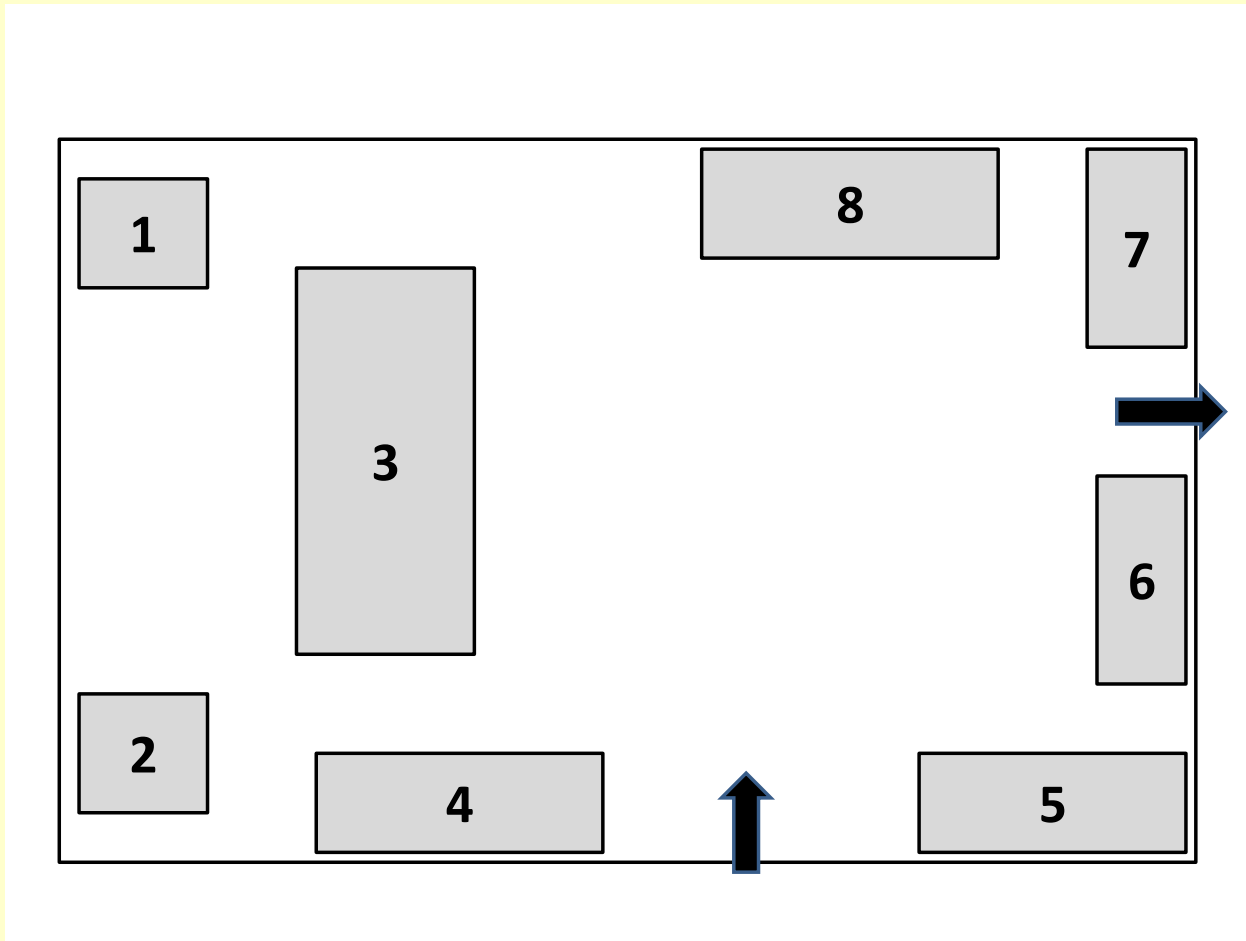
**GENERALIZZAZIONE: DALLA STORIA LOCALE ALLA STORIA
GENERALE**

Pianta del Museo Civico di Fano



Di quante sale si compone il Museo Civico? In quale sala dovremo cercare informazioni utili alle nostre ipotesi?

Pianta della Sala n°1 del Museo Civico di Fano detta “Sala della Preistoria”.

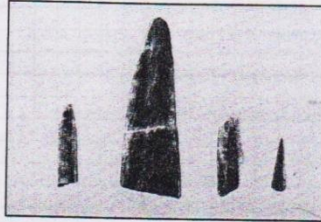


Questa è la pianta della sala n°1, gli spazi numerati sono quelli occupati dalle **teche (vetrine)** che contengono i **reperti della preistoria**.

Schedario per raccolta dati

MUSEO CIVICO DI FANO
SEZIONE ARCHEOLOGICA

SCHEDA DI ANALISI DI UN REPERTO MUSEALE



Tipo di oggetto: Spatola in corno di cervo e punteruoli

Periodo (o Era): NEOLITICO MEDIO

Datazione: VI E V MILLENNIO A.C.

Luogo di ritrovamento: RIPABIANCA DI MONTERADO (VINE DE CESANO)

Dimensione: (cerchia la risposta più precisa)

20 cm

5 cm

50 cm

3 cm

100 cm

2 cm

Superficie: (immagina di toccare l'oggetto che stai osservando)

lavorato

liscio

ruvido

naturale

Materiale utilizzato:

metallo

osso

ceramica

legno

pietra

A che cosa potevano servire? Fai almeno due ipotesi.

POTEVANO SERVIRE COME CIONDOLE PER COLLANE E PER BRACCIALI, PER TAGLIARE COSE HORRIDE.

Disegna i reperti nel riquadro osservandoli nei particolari (indica i colori)



MUSEO CIVICO DI FANO
SEZIONE ARCHEOLOGICA

SCHEDA DI ANALISI DI UN REPERTO MUSEALE



Tipo di oggetto: Ciotola

Periodo (o Era): TARDA ETÀ DEL BRONZO

Datazione: XIV E XIII SEC. A.C.

Luogo di ritrovamento: FANO - CHIARUCCIA

Dimensione: (cerchia la risposta più precisa)

20 cm

5 cm

50 cm

100 cm

Superficie: (immagina di toccare l'oggetto che stai osservando)

lavorato

liscio

ruvido

naturale

Materiale utilizzato:

metallo

osso

ceramica

legno

pietra

A che cosa potevano servire? Formula qualche ipotesi.

POTEVA SERVIRE PER CONTENERE ACQUA PER LAVARSI, PER BEVERE E PER CONTENERE CIBO

Disegna il reperto nel riquadro osservandolo nei particolari (indica i colori)







Analisi lessicale dei reperti

CHE OGGETTI STRANI!

ceramica attica = ceramica proveniente dall'Attica, regione della ^{antica} Grecia

manufatto di silex = oggetto realizzato con una pietra molto dura.

strumenti in ossidiana = nel ~~Neolitico~~ Neolitico l'ossidiana è una roccia usata per ~~a~~ realizzare strumenti taglienti.

strumenti litici = strumenti in pietra lavorata.

ciottolo con schema antropomorfo

inciso = pietra sul quale è incisa una forma umana

rocchetti e fusarole = rocchetti sono strumenti per avvolgere il filo. Le fusarole sono piccole sfere forate usate come pesi da telaio o anche elementi

usate come ~~elementi~~ ornamenti di collane

anse di vasi = manici di vaso.

berdrie = dischi di metallo che ~~servivano~~ servivano come ornamenti per cinture ecc.

fibula = fibbia, spilla

cuspidi = punte di freccia.

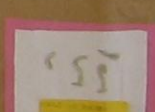
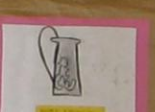
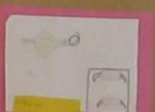
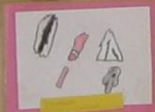
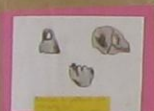
A CACCIA DI REPERTI.

PERIODO
PALEOLITICO

PERIODO
NEOLITICO

ETÀ
DEL
BRONZO

ETÀ
DEL
FERRO



Ordine temporale

Organizzazione spaziale

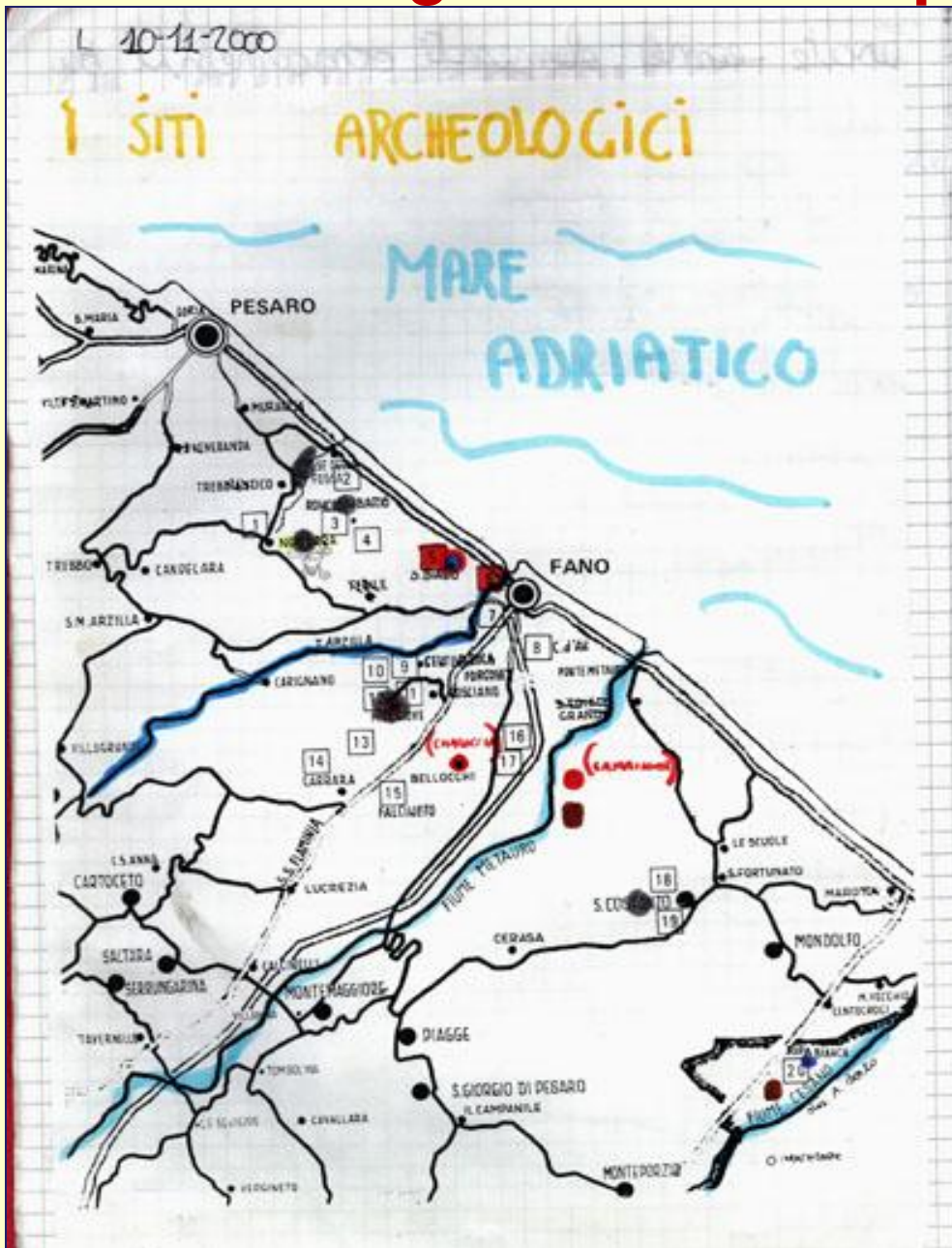
LEGENDA (luoghi di insediamento)

○ P. PALEOLITICO

○ P. NEOLITICO

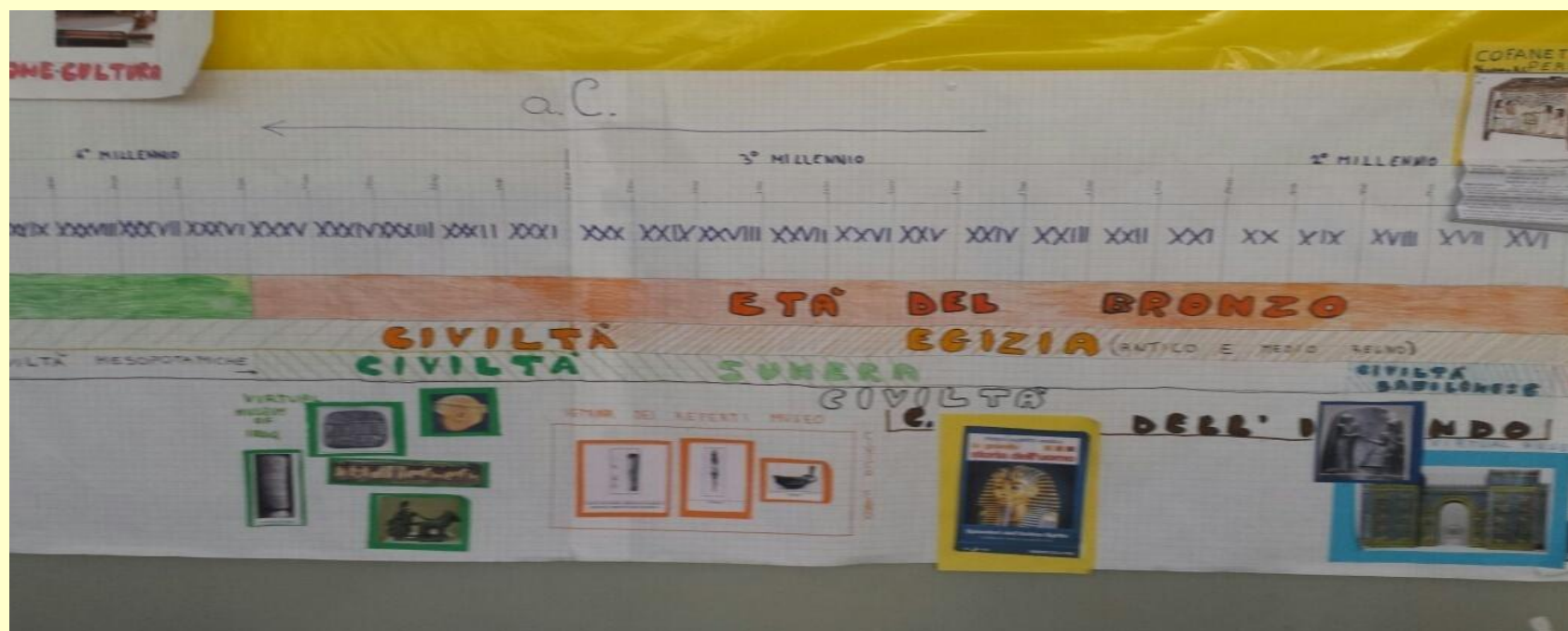
○ ETA' DEL BRONZO

○ ETA' DEL FERRO





Ordine cronologico



Lettura e analisi dei reperti Neolitici

PERIODO NEOLITICO

NEOLITICO: dal greco NEOS = nuovo e LITHOS = pietra. PERIODO DELLA PIETRA NUOVA

REPerti DEL NEOLITICO NEL NOSTRO TERRITORIO



OGGETTO: PUNTE DI GIARELLOTTA E CUSPIDI DI FRECCIE E PUNTERUOLI

MATERIALE: PIETRA



OGGETTO: SPATOLA DI CORNO DI CERVO E PUNTERUOLI

MATERIALE: OSSO



OGGETTO: FRAMMENTI DI VASI CON DECORAZIONI A UNGHIATURE E LINEE INCISE

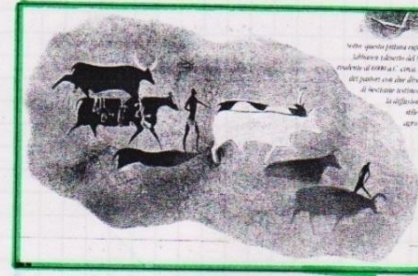
MATERIALE: CERAMICA



OGGETTO: INTONACO DI CAPANNA CON IMPRONTE DI INCANNICATO

MATERIALE: CANNE E INTONACO

REPerti NEL DESERTO DEL SHARA



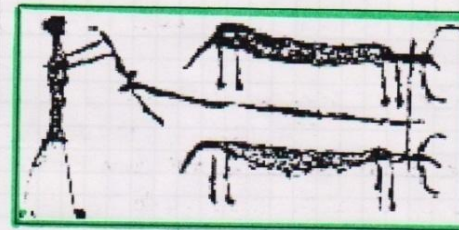
OGGETTO: PITTURA RUPESTRE

REPerti IN GIORDANIA



OGGETTO: INCISIONE RUPESTRE

REPerti IN VALCAMONICA (LOMBARDIA)



OGGETTO: INCISIONE RUPESTRE

DALLA LETTURA DEI REPERTI ABBIAMO RICAVATO QUESTE INFORMAZIONI SULLE CARATTERISTICHE DEL PERIODO NEOLITICO (CL. 4A 4B)

- L'uomo del Neolitico scopre **nuovi materiali** con cui può costruire e creare nuovi oggetti (materiali litici, argilla e ceramica, ossa, legno,intonaci...).
- Diventa **più abile a modellare**, a levigare e a dare nuove forme alle armi e agli oggetti di uso quotidiano.
- Inventa oggetti in rapporto ai suoi bisogni e li sa decorare.
- **Con l'esperienza inventa i forni per cuocere vasi e utensili. I forni devono raggiungere temperature altissime per cuocere l'argilla e trasformarla in ceramica (tecnologia avanzata).**
- L'uomo del neolitico impara ad **allevare gli animali e a coltivare le piante**.
- Inventa l'**aratro** e nuovi strumenti per l'agricoltura.
- Gli animali servono all'uomo per produrre **carne, ossa, pelli, lana, latte, formaggi**.
- Usa gli animali anche nell'agricoltura come mezzo di **trasporto e di trazione** per l'aratro.
- Scopre l'utilizzo di cibi nuovi (latte, latticini, nuove piante) e cambia la sua alimentazione. Deve abituarsi a digerirli.
- Se gli uomini hanno più cibo a disposizione, nutrono più persone e la **popolazione aumenta**.
- Si creano quindi gruppi più numerosi che vivono in **villaggi che poi diventeranno città**.
- Imparano a costruire **abitazioni** (resti di capanne) sempre più confortevoli e resistenti con materiali nuovi (intonaci, incannicciati).
- Per dedicarsi all'agricoltura e all'allevamento degli animali l'uomo deve fermarsi sempre più a lungo in un territorio. Diventa da nomade a **stanziale**.
- L'**arte rupestre** è più evoluta. Ora l'uomo si rappresenta in mezzo agli animali senza paura perchè li ha addomesticati.

DIDATTICA DEI COPIONI

Un percorso a ritroso:
dai concetti interpretativi alle esperienze che li fondano

- Scuola
- **Artigianato**
- Commercio
- Agricoltura
- Allevamento
- Alimentazione
- Svaghi e divertimenti
- Mezzi di trasporto...

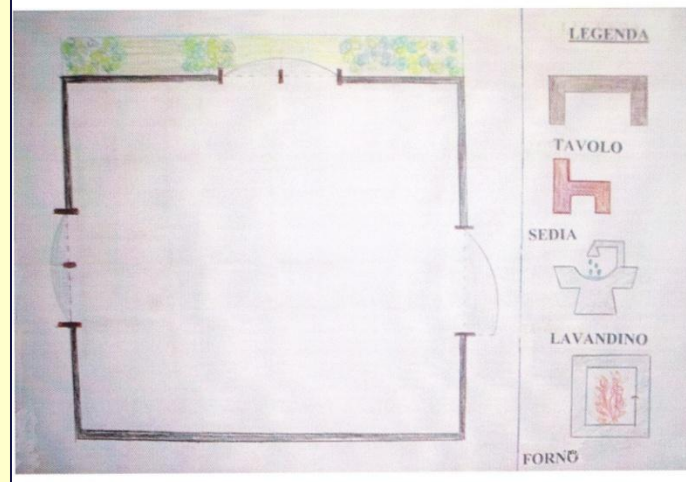
- Andare a scuola
- **Lavorare l'argilla**
- Andare a fere la spesa
- Coltivare il grano
- Visitare una fattoria
- Mangiare a mensa
- Andare a teatro
- Fare un viaggio in treno

Fase III - Realizzazione dell'esperienza

Mapa del percorso



Colloca gli oggetti utili nello spazio del laboratorio





Lo Script è la rappresentazione di eventi organizzati in termini spazio-temporali e causali e si costruisce sulla base dell'esperienza reale, attraverso una successione ordinata di azioni coerenti in un particolare contesto finalizzate a realizzare uno scopo, individuale o socio-culturale (Schank e Abelson, 1977; Nelson, 1985-86; Anolli e Ciceri, 1995; Ciceri, 2001)..

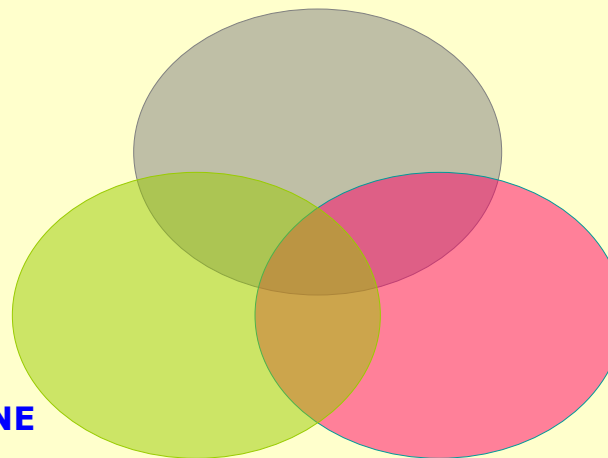
La funzione principale dello script è di favorire la rappresentazione mentale delle azioni umane, ossia la comprensione di vissuti, episodi ed eventi

UNO SCHEMA

SCRIPT / COPIONE

E'

UNA
RAPPRESENTAZIONE
MENTALE



UNA STRUTTURA
CONDIVISA
DAI MEMBRI
DI UNA STESSA CULTURA



Einaudi

Jared Diamond
**ARMI, ACCIAIO
E MALATTIE**

Breve storia del mondo
negli ultimi tredicimila anni

Nuova edizione accresciuta

Introduzione di Luca
e Francesco Cavalli-Sforza

JARED DIAMOND: Docente all'Università della California, è membro dell'Accademia Nazionale Americana delle Scienze. Autore di oltre seicento pubblicazioni scientifiche, ha ricevuto il Premio Pulitzer per la saggistica nel 1998 per *Armi, acciaio e malattie*, oltre ad altri numerosi riconoscimenti scientifici.



Solo negli ultimi 10000 anni della nostra storia ci siamo messi a produrre da soli il cibo che ci serviva, domesticando animali e piante e trasformandoli in bestiame e coltivazioni. Oggi la quasi totalità degli uomini del pianeta si nutre di cibo che si è coltivato e allevato da sé, o che è stato prodotto da qualcun altro per essere venduto.

Se continua la tendenza presente entro dieci anni gli ultimi gruppi di cacciatori-raccoglitori diventeranno agricoltori o si estingueranno mettendo così fine a milioni di anni di storia.

Popoli diversi abbracciarono l'agricoltura in tempi diversi e alcuni, come gli aborigeni australiani, non lo fecero mai. Non tutti scoprirono il modo di produrre cibo in maniera autonoma e indipendente: i cinesi, ad esempio, se ne accorsero da soli, mentre gli antichi egizi copiarono la tecnica dai loro vicini.

1 Ma come si arrivò alla scoperta dell'agricoltura e dell'allevamento? Il primo passo è semplice.

Tra le piante e gli animali presenti in natura, solo una piccola minoranza è commestibile o comunque utile all'uomo. Gran parte delle specie non possono essere mangiate perché indigeste (come i vegetali legnosi), velenose (molti tipi di funghi), prive di valore nutritivo (le meduse), di laboriosa preparazione (certe bacche di scorza dura), difficili da raccogliere (le larve di molti insetti) o da cacciare (i rinoceronti).

Alla fine le specie di piante o di animali utili alla nutrizione sono poche e proprio queste poche sono state selezionate, coltivate o allevate. Il cibo che viene dalla coltivazione di queste piante, anche in un solo ettaro di terra, riesce a dare sostentamento a molti più contadini di quanto non riesca a fare un ettaro di terra vergine per i cacciatori-raccoglitori.

Inoltre gli animali domestici hanno aiutato l'uomo a produrre più cibo in quattro modi diversi:

1. Fornendo carne: come è ovvio il bestiame sostituì direttamente la selvaggina come fonte primaria di carne.
2. Fornendo latte: alcuni grandi mammiferi, poi, forniscono latte e derivati: tra gli animali che sono stati sfruttati per il latte ci sono le mucche, le pecore, capre, cavalli, renne, bufali asiatici, yak, cammelli arabi, cioè dromedari.
3. Fornendo concime: gli animali domestici servono anche a migliorare la produzione agricola. Prima di tutto, come ogni giardiniere o contadino sa bene, non c'è niente di meglio del letame per fertilizzare la terra da coltivare. Anche se oggi abbiamo a disposizione i concimi sintetici prodotti dalle industrie chimiche, in gran parte del mondo gli escrementi animali continuano ad essere la principale fonte di fertilizzante. Lo sterco, inoltre, è stato ed è un apprezzato combustibile nelle società tradizionali.
4. Fornendo forza motrice per gli aratri: i grandi animali domestici possono servire anche a tirare gli aratri, il che rende possibile dissodare terreni che sarebbero altrimenti lasciati incolti perché troppo duri da lavorare a mano.

- 2 La domesticazione di piante e di animali, dunque, ha imposto uno stile di vita sedentario ed ha portato di conseguenza ad una maggiore concentrazione di popolazione. Come è noto, i cacciatori-raccoglitori devono quasi sempre condurre un'esistenza nomade, mentre gli agricoltori sono legati ai loro campi; e la vita sedentaria fa aumentare la densità abitativa. Una donna nomade non può permettersi di portare con sé nei suoi spostamenti più di un bambino, oltre alle sue poche cose; non può dare alla luce un altro figlio fintanto che il precedente non è in grado di camminare al passo degli altri membri della tribù. I popoli sedentari, invece, non hanno il problema di dover trasportare i lattanti nel loro girovagare, e possono allevare tutti i bambini che riescono a sfamare. La natalità più elevata e la capacità di nutrire un maggior numero di uomini per ettaro, conducono evidentemente ad un aumento della popolazione.

Un'altra conseguenza della vita sedentaria è data dai cosiddetti surplus alimentari. Un nomade può, di tanto in tanto, portare con sé più cibo di quanto non riesca a consumare in pochi giorni; ma alla lunga questa abbondanza non gli è utile perché non ha i mezzi per conservarla e custodirla.

Un sedentario può invece immagazzinare molto più cibo e fare la guardia perché non glielo rubino. Il surplus alimentare è essenziale per la nascita di quelle figure sociali non dedite alla produzione di cibo, figure che una popolazione nomade non può permettersi.

Tra questi nuovi specialisti ci sono gli uomini di governo. Nelle società di cacciatori-raccoglitori, che sono in genere egualitarie, non si trovano monarchie, né leggi complesse, e l'organizzazione politica non va oltre il livello della banda o della tribù. Tutti gli adulti abili al lavoro sono impegnati in permanenza a procacciarsi cibo e non hanno tempo per altro.

Viceversa, nelle società agricole e pastorali, dove le risorse alimentari si accumulano, può accadere che un gruppo riesca a smettere di lavorare per produrre cibo e, anzi, ottenga il controllo del lavoro altrui, imponendo tasse o altro e dedicandosi così a tempo pieno al governo. Ecco perché le società agricole di medie dimensioni si organizzarono, e quelle più grandi divennero veri e propri stati. Queste strutture politiche complesse sono certo in grado di organizzare una guerra di espansione meglio di quanto non possa fare una banda di nomadi.

Nelle società agricole appaiono anche altre classi sociali: i sacerdoti, gli artigiani, tra cui gli spadai e gli armaioli, gli scribi e gli intellettuali cui spetta il compito di conservare e tramandare l'informazione quindi le tradizioni e la cultura.

3 Le colture agricole e l'allevamento del bestiame non sono solo fonti di cibo ma sappiamo che i loro usi sono molteplici:

ad esempio, piante ed animali domestici ci forniscono fibre naturali che, opportunamente intessute, diventano vestiti, coperte, reti o corde. In tutte o quasi le società che scoprirono l'agricoltura, i cereali erano affiancati da colture come il cotone, la canapa e il lino; molti animali erano allevati per lo stesso motivo: pecore, capre, lama e alpaca per la lana, e i bachi per la seta. Inoltre, gli uomini del Neolitico ricavano attrezzi e altri manufatti dalle ossa degli animali domestici, e cuoio dalla pelle conciata dei bovini. Una delle prime piante domestiche in America, infine, fu coltivata per usi non alimentari: era un tipo di zucca utilizzato come recipiente.

Gli animali domestici di grossa taglia rivoluzionarono la storia dell'umanità anche perché furono gli unici mezzi di trasporto terrestre fino al XIX secolo e all'avvento delle ferrovie.

Agli albori dell'umanità, l'unico modo per trasportare cose e persone, era portarseli a spalle; grazie agli animali, l'uomo fu in grado di spostarsi con facilità e di portare con sé grandi quantità di merci. Si montarono cavalli, asini, yak, renne e cammelli, e l'uomo li utilizzò (insieme al lama) come animali da soma. Buoi e cavalli furono attaccati ai carri, renne e cani alle slitte. Il cavallo divenne il principale mezzo di trasporto in Europa ed Asia, ruolo che fu assunto da dromedario, cammello e lama rispettivamente in Nordafrica e Arabia, Asia centrale e America andina.

4 Un'arma formidabile che fece la sua comparsa nelle società agricole a causa della presenza degli animali, furono le malattie.

I virus di vaiolo, morbillo e influenza, ad esempio, sono virus che originariamente colpivano gli animali. I pastori furono le prime vittime delle nuove malattie, ma anche i primi a sviluppare nuove forme di immunità. Quando una popolazione resistente ad un virus entra in contatto con un'altra in cui lo stesso virus è ignoto, quest'ultima viene letteralmente decimata.

Per concludere, la domesticazione di piante e animali non portò solo una maggiore disponibilità di cibo e quindi una più alta densità di popolazione. Il surplus alimentare e l'uso degli animali come mezzo di trasporto furono fattori che portarono alla nascita di società complesse e molto organizzate.

CONCLUSIONI

**COSA FA IL DOCENTE NEL PASSAGGIO
DAL SAPERE ESPERTO (CANONE)
AL SAPERE INSEGNATO
AL SAPERE APPRESO**

- **Individua le procedure di costruzione della conoscenza** nel testo esperto
- **Individua le abilità cognitive e operative pregresse** necessarie al bambino per operare sul testo
- **Fa operazioni di selezione del testo** (riduzione, adattamento, suddivisione in paragrafi)
- **Sollecita la problematizzazione**
- **Individua le operazioni cognitive e operative** necessarie allo smontaggio e alla trasposizione delle informazioni da parte del bambino
- **Predisporre gli strumenti** di raccolta e di rappresentazione delle conoscenze (schemi, tabelle, carte geostoriche, tematiche...)

Operazioni spaziali (le scale di riferimento, transcalarità...)

Operazioni temporali (rappresentazioni cronologiche, individuazioni di periodi, rapporto presente-passato, la contemporaneità)

Operazioni di tematizzazione. Individuazione e raccolta delle informazioni in base ai sottotemi descrittivi del quadro di società (in riferimento agli indicatori del QDC del presente):

ECONOMIA

ALIMENTAZIONE

POTERE

SANITÀ

ABBIGLIAMENTO

TECNOLOGIA

CULTURA E ISTRUZIONE

ENERGIA

RELIGIONE

ARCHITETTURA

Predisposizione degli strumenti di raccolta e rappresentazione delle conoscenze (mappe spazio-temporali, grafici temporali, planisferi tematici, tabelle, grafici, video...)



DOPO LA LETTURA DEL TESTO ORGANIZZA LE
INFORMAZIONI SECONDO GLI INDICATORI

TEMPO DA 10.000 ANNI FA (O 8.000 a.C.)

SPAZIO TUTTI I CONTINENTI

ECONOMIA S. PRIMARIO = AGRICOLTURA, ALLEVAMENTO,

PESCA, CACCIA, RACCOLTA

S. SECONDARIO = ARTIGIANATO (VASI, VESTITI)

SURPLUS ALIMENTARE

ALIMENTAZIONE SCOPRE NUOVI PRODOTTI DELL'AGRICOLTURA (NUOVE
PIANTE) E DELL'ALLEVAMENTO (NUOVI ANIMALI).

SURPLUS ALIMENTARE

FIGURE DI GOVERNO CHE CONTROLLANO IL LAVORO

POTERE ALTRI E IMpongono TASSE

ALTRE FIGURE SOCIALI: DRIBI, ARTIGIANI, INTELLETTUALI
SACERDOTI, ESERCITO E GUERRE DI CONQUISTA.

RELIGIONE PRESENZA DI SACERDOTI NELLE SOCIETÀ NEOLITHICHE

TECNOLOGIA

INVENTA L'ARATRO, I FORNI, I TELAI.
SA COSTRUIRE ABITAZIONI PIÙ CONFORTEVOLI

ABBIGLIAMENTO

SCOPRE NUOVE FIBRE ANIMALI (LANA, PELLE,
SETA, TENDINI DEGLI ANIMALI) E VEGETALI
(LINO, CANAPA, COTONE) CHE IN TESSUTI
PRODUCONO VESTITI, COPERTE, RETI, CORDE.

SANITÀ

GLI ANIMALI TRASMETTONO I VIRUS (VAIOLO, MORBILLO,
INFLUENZA) AGLI UOMINI. SVILUPPO DI
ANTICORPI.

ENERGIA

ENERGIA DI TRAZIONE ANIMALE. ENERGIA
FISICA DELL'UOMO.

ENERGIA DI COMBUSTIONE (STERCO). ENERGIA
SOLARE

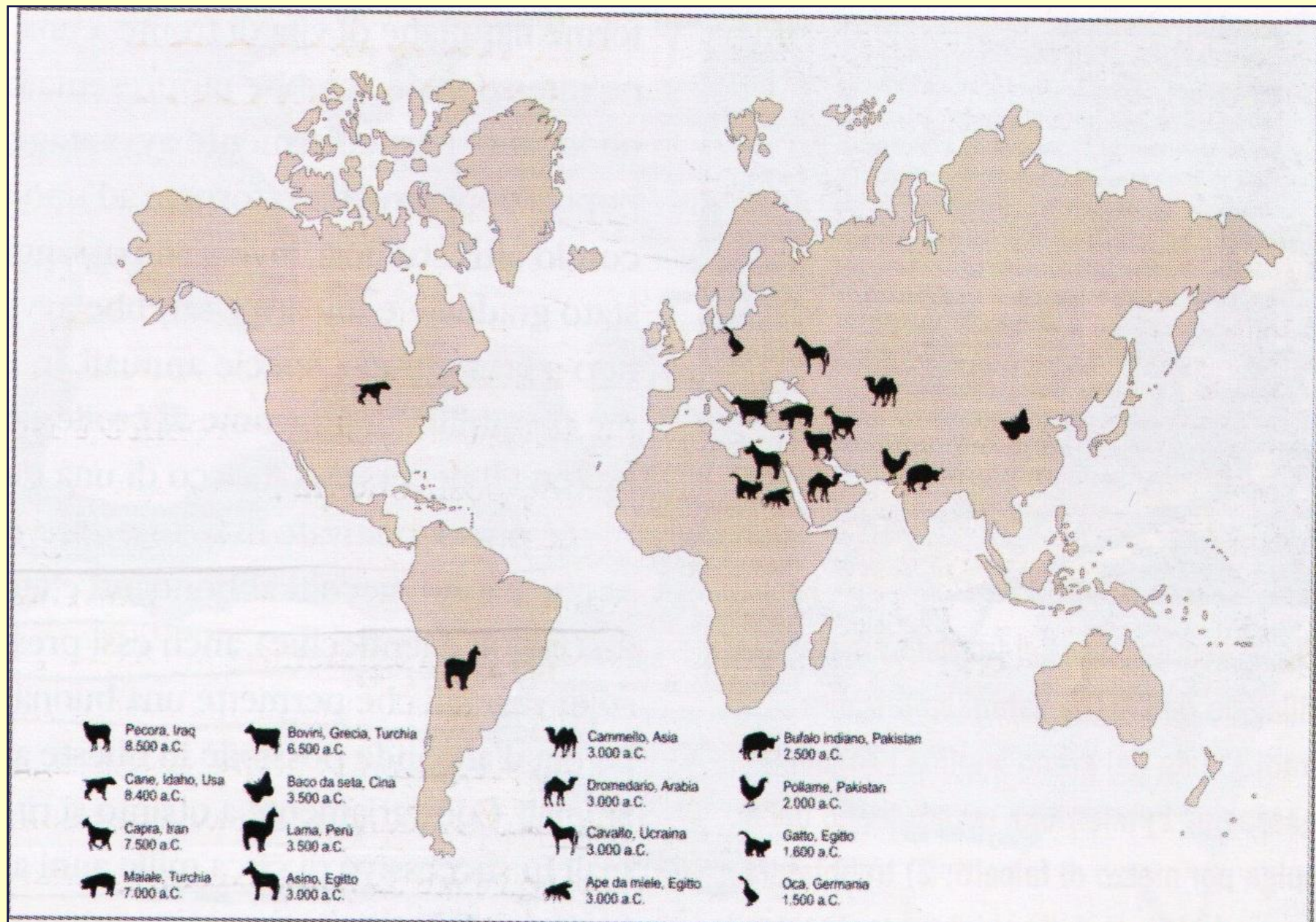
CULTURA

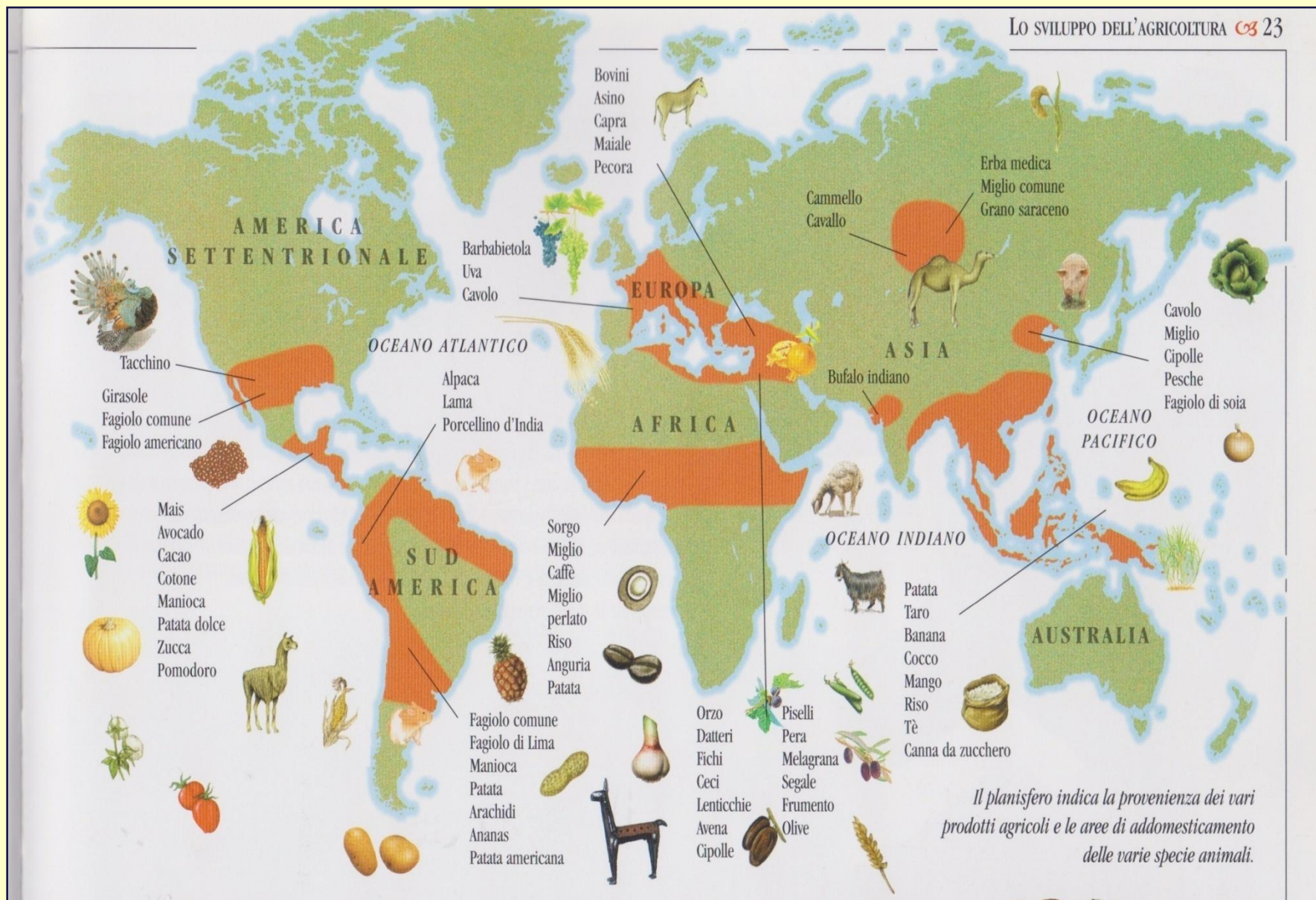
SCRIBI E INTELLETTUALI TRAMANDANO LA
CULTURA E LE TRADIZIONI.

ARCHITETTURA

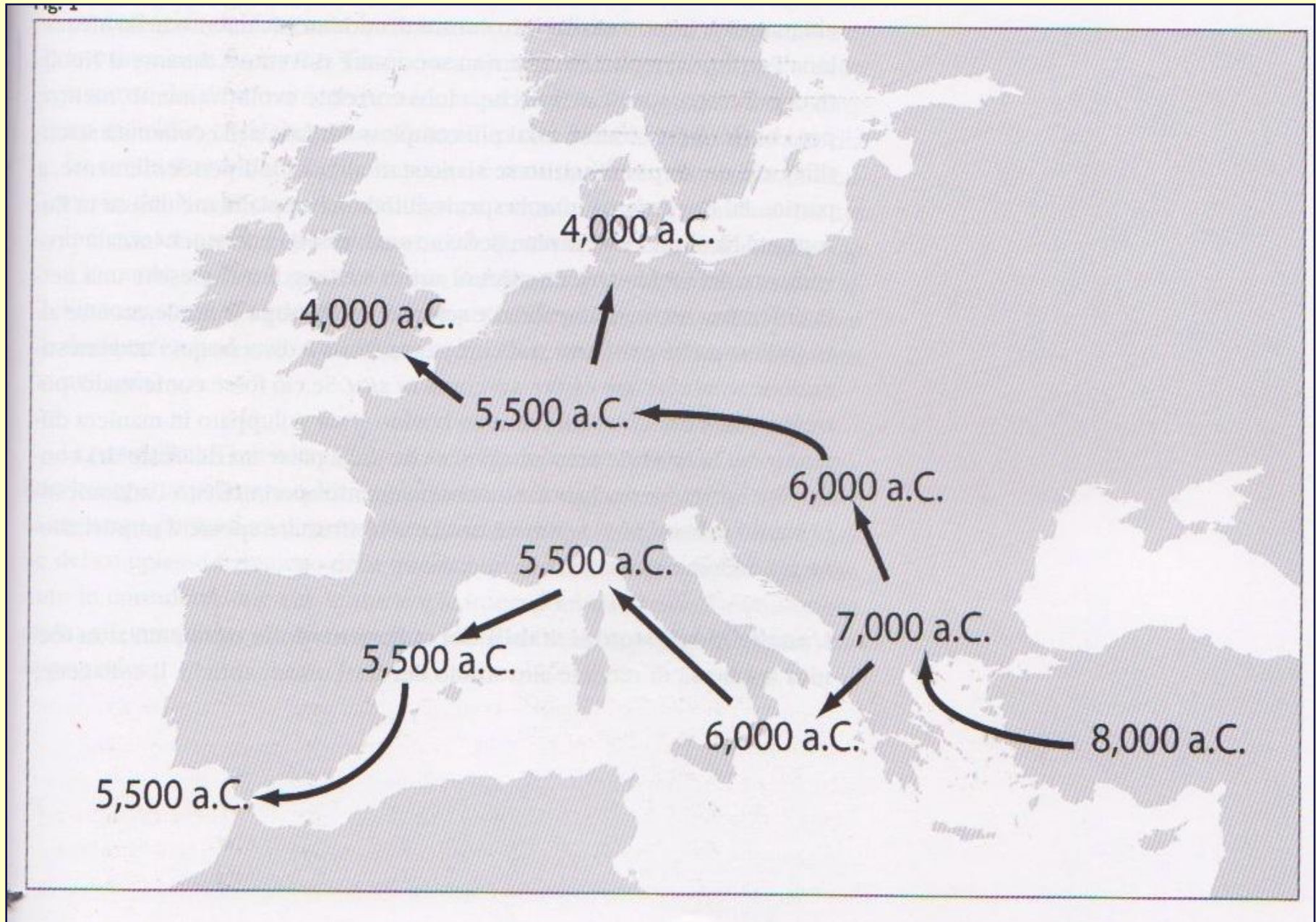
CASE SEMPRE PIÙ CONFORTEVOLI
DAI VILLAGGI SI PASSA ALLE
CITTÀ

Domesticazione degli animali nelle diverse parti del mondo





Rotte ipotetiche della diffusione dell'agricoltura e della pastorizia in Europa





Cani da slitta



Renna



Cavallo



Lama



Asino Capre

Mucca Pecore
Dromedario



Cammello



Yak



Bufalo asiatico

Animali nel mondo

Dove trovo il cotone? Dove trovo il lino?

Dove trovo la canna da zucchero?

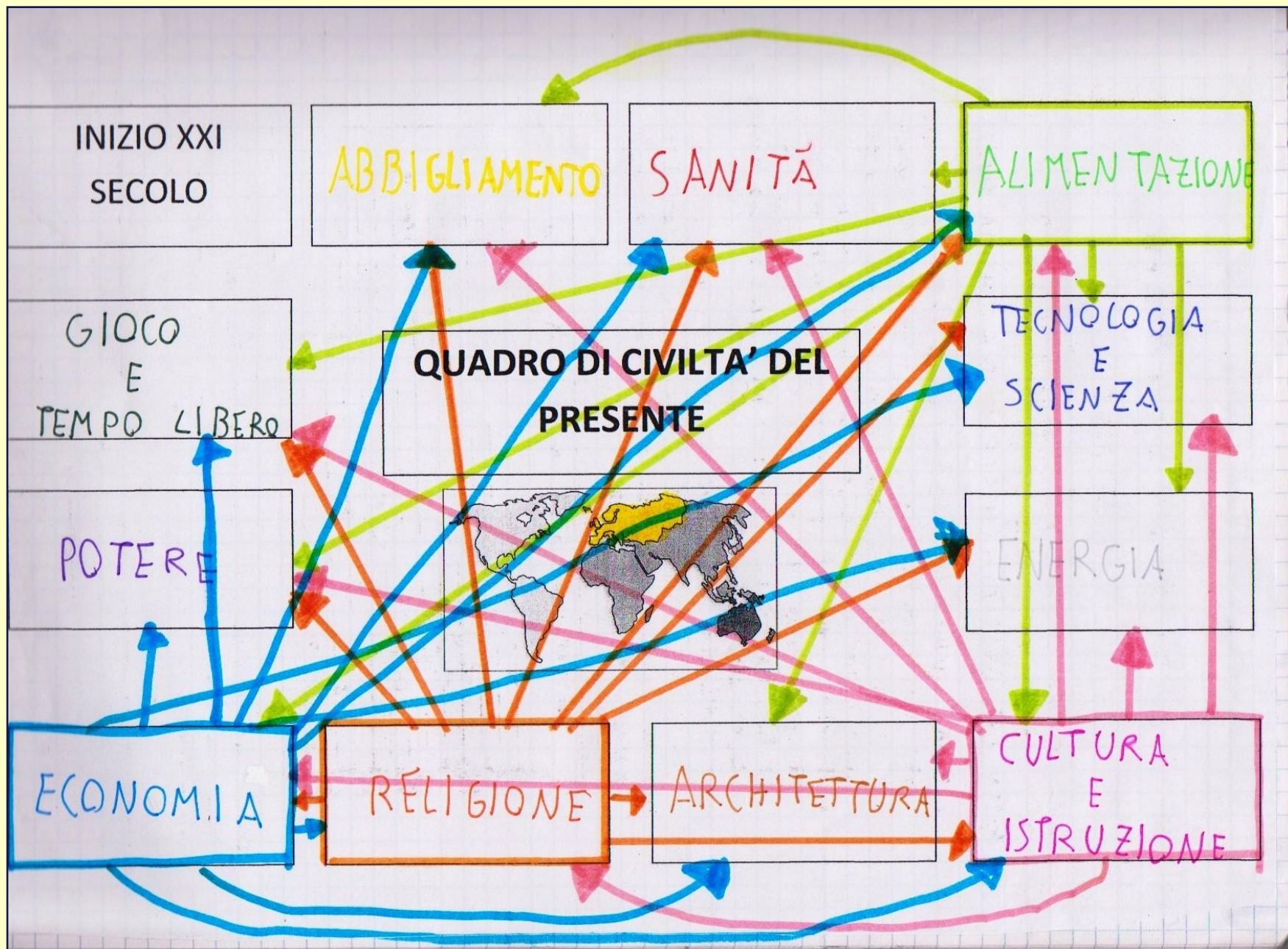


Dove trovo la zucca?

Le piante nel mondo!

POSTER DELLA CIVILTÀ' DEL PRESENTE DEI BAMBINI





COSTRUZIONE DI UN MOSAICO DI Q.D.C.

La **COMPARAZIONE** è un'operazione necessaria affinché singole conoscenze possano entrare in una rete di conoscenze per leggere la COMPLESSITA' DELLA STORIA per capire che:

1. Nel mondo sono esistite in contemporaneità o in successione società nomadi di **CACCIA TORI -RACCOGLITORI**, società di **AGRICOLTORI -ALLEVATORI** stanziali, società di **AGRICOLTORI** nomadi, società di **ALLEVATORI** nomadi.
2. Popoli **CONTEMPORANEI** avevano tratti simili o diversi
3. Popoli in **SUCCESSIONE** avevano tratti simili o diversi.

RIVOLUZIONE NEOLITICA

SCOPERTA
DELL'AGRICOLTURA
E DELL'ALLEVAMENTO =



CATAL
HUYUK



9.000 a.C.



NEOLITICO

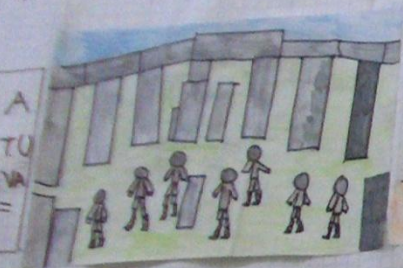
10000

9500

9000

PREISTORIA

NEOLITICA



ITICO



9500



CATAL
HUYUK



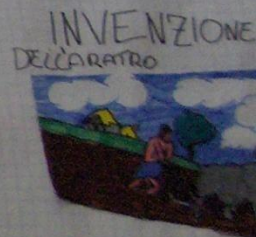
3.000 a.C.



9000



8500



NEOLITICO

8500

8000

7500

PREISTORIA



INVENZIONE
DELL'ARATRO



Scultura
da

LEPENSKI VIR



CITTÀ SULLE RIVE DEL
DANUBIO



ETÀ DEL RAME NEOLIT

6500

7000

7500

PREISTORIA

ORIGINI EGIZI.....

ETA DEL RAME

5000

4500

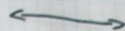
4000

PREISTORIA





STENDARDO DI
UR



CIVILTÀ



Un statuario sumero



La casa sumera

Essa consisteva da una serie di stanze
una stanza centrale a cui erano
collegate le altre e la loro
dimensione era data
dal numero di stanze che
aveva. Una stanza aveva il
focolare e le porte dell'acqua,
del vino e dell'olio.



ZIGGURAT

INVENZIONE
DELLA SCRITTURA



SUMERI
NEOLITICO

4000

3500

3000

PREISTORIA



INVENZIONE
DELLA SCRITTURA



CIVILTÀ DELL'INDO CIVILTÀ DELL'INDO



EGIZI

SUMERI



EGIZI

BABILONESI



MICENE



CRETESI
FENICI

EBR

EGIZI

3000

2500

2000

STORIA

ETA





Dalle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012

...Tuttavia è importante sottolineare l'importanza, a partire dalla scuola primaria, dell'apprendimento della storia centrato su temi che riguardano l'insieme dei problemi della vita umana sul pianeta: l'uso delle diverse fonti di energia, la difesa dagli elementi naturali avversi e la trasformazione progressiva dell'ambiente naturale, i molti passaggi dello sviluppo tecnico, la conservazione dei beni e del cibo, la divisione del lavoro e la differenziazione sociale, le migrazioni e la conquista dei territori, il conflitto interno e quello esterno alle comunità, la custodia e la trasmissione del sapere, i codici e i mezzi della comunicazione, la nascita e lo sviluppo delle credenze e della ritualità, il sorgere e l'evoluzione del sentimento religioso e delle norme, la costruzione delle diverse forme di governo. Un tale approccio, costruito tra passato e presente, permette anche di non doversi soffermare troppo a lungo su singoli temi e civiltà remote nella convinzione che in una data classe si debbano svolgere solo argomenti specifici.

UN ALUNNO E' COMPETENTE :

- Se pensa alla storia come luogo dei saperi in cui le procedure, le conoscenze e gli strumenti sono utilizzabili per conoscere e interpretare le questioni del mondo contemporaneo
- Se usa procedure, conoscenze e strumenti per risolvere situazioni inedite
- Se usa procedure, conoscenze e strumenti per acquisire nuove conoscenze anche in modo autonomo in tutto il corso della sua vita