

Insegnare la storia agli studenti disabili attraverso strumenti di gamification digitalizzati (programma della lezione)



Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

Codice progetto: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Data inizio: 01-11-2021 Data fine: 01-11-2023

RISULTATO DI PROJECT 2

Piani di lezione

(per uso interno)



Creato dal consorzio del

progetto

2022








Indice

Tech-GAME File patch di “OneDrive”	4
Licenza creativa Commons:	4
Elenco dei piani di lezione:	5
Piani di lezione di storia (in italiano):	7
1) I diritti civili negli USA (1865-1992) (Turchia)	7
2) La prima guerra mondiale (Romania)	9
3) La seconda guerra mondiale (Romania)	11
4) La guerra fredda (Macedonia)	13
5) La rivoluzione industriale (Paesi Bassi, Polonia)	14
6) La rivoluzione francese (Italia, Turchia)	20
7) La vita di Gesù e la nascita del Cristianesimo (Macedonia)	26
8) La vita di Maometto e la nascita dell’Islam (Macedonia)	28
9) La prima crociata 1095-1099 (Francia, Turchia, Siria, Palestina, Israele) (Romania)	30
10) L’ascesa e la caduta della civiltà azteca (sconosciuto)	32
11) La morte nera (Peste bubbonica) devasta l’Europa (Polonia)	37
12) Il Rinascimento (Italia, Paesi Bassi)	38
13) Il Boston Tea Party: I coloni americani protestano contro le nuove tasse britanniche lanciando tè nel porto di Boston : 12/16/1773 (Romania) 43	
14) La Rivoluzione Americana: 1775-1783 (Romania)	44
15) Le guerre Napoleoniche: 1799-1815 (Francia, Europa) (Turchia)	46
16) L’era della schiavitù e del colonialismo (sconosciuto)	48
17) Il movimento per il suffragio: La lotta delle donne per il diritto al voto: 1893-1928 (Polonia)	48
18) The rivoluzione russa: 1917-1922 (Macedonia)	50
19) La nascita delle Nazioni Unite: 1945-1946 (Europe, N. & S. America, Asia, Africa, Australia) (Romania)	52
20) La rivoluzione digitale: L’invenzione del computer elettrico digitale (Italia, Polonia)	57
21) L’Unione Sovietica lancia lo Sputnik, il primo satellite costruito dall’uomo: 10/4/1957 - Russia (Polonia)	59
22) Yuri Gagarin, il primo uomo nello spazio: 1961 (Russia) (Macedonia)	60
23) L’assassinio del presidente John F. Kennedy a Dallas, Texas: 11/22/1963 (US) (Poland)	63
24) La nascita di Internet: 1965-1995 (US) (Poland)	65
25) Il tempo dei cacciatori e dei contadini (3000 B.C.) (Paesi Bassi)	67
26) Il tempo dei greci e dei romani (3000 B.C. - 500 A.D.) (Paesi Bassi)	70
27) Il tempo dei monaci e dei cavalieri (500 -1000/2000) (Paesi Bassi)	76

28)	La nascita del Cristianesimo: i monasteri (Italia)	83
29)	Athene: un esempio di democrazia (Italia)	85
30)	L'educazione ad Atene (Italia)	88
31)	La preistoria sconosciuta: Sapevate che in Polonia c'è il più vecchio boomerang al mondo	88
32)	La preistoria sconosciuta: Sapevate che in Polonia c'è l'immagine più antica al mondo di una ruota	93
33)	La preistoria sconosciuta: Sapevate che in Polonia c'è la più grande selce preistorica al mondo?	97
34)	Come creare un'unione di successo tra paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come interessante "Progetto storico Europeo" (PARTE 1)	103
35)	Come creare un'unione di successo tra paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come interessante "Progetto storico Europeo" (PARTE 2)	108
36)	Come creare un'unione di successo tra paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come interessante "Progetto storico Europeo" (PARTE 3)	113
37)	Göbeklitepe: Punto Zero nel Tempo (Turchia)	118
38)	L'antica civiltà greca (Turchia)	121
39)	L'antica Grecia e Roma (Turchia)	123
40)	La guerra civile negli Stati Uniti	126

Tech-GAME „OneDrive” file patch:

My files > Tech-GAME files > Results > **Result 2** ⌵

Name <small>↑</small> <small>⌵</small>	Modified <small>⌵</small>	Modified By <small>⌵</small>	File size <small>⌵</small>	Sharing
 Lesson Plan Template	September 14, 2022	TECH GAME	4 items	<small>⌵</small> Shared
 Lesson plans CDI Macedonia	October 26, 2022	TECH GAME	5 items	<small>⌵</small> Shared
 Lesson plans Italy	December 1, 2022	TECH GAME	13 items	<small>⌵</small> Shared
 Lesson plans Netherlands	December 1, 2022	TECH GAME	8 items	<small>⌵</small> Shared
 Lesson plans Poland	December 1, 2022	TECH GAME	5 items	<small>⌵</small> Shared
 Lesson plans Romania	December 1, 2022	TECH GAME	0 items	<small>⌵</small> Shared
 Lesson plans Turkey	December 1, 2022	TECH GAME	0 items	<small>⌵</small> Shared

Licenza Creative Commons:



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Elenco degli argomenti:

	Topic:	Partner:
1)	I diritti civili negli USA (1865-1992)	Turchia
2)	La prima Guerra mondiale	Romania, Italia
3)	La seconda Guerra mondiale	Romania, Italia
4)	La Guerra fredda	Macedonia
5)	La rivoluzione industriale	Paesi Bassi, Polonia
6)	La rivoluzione francese	Turchia, Italia
7)	La vita di Gesù e la nascita del Cristianesimo	Macedonia
8)	La vita di Maometto e la nascita dell'Islam	Macedonia
9)	La prima crociata 1095-1099 (Francia, Turchia, Siria, Palestina, Israele)	Romania
10)	L'ascesa e la caduta della civiltà azteca	Polonia
11)	La morte nera (Peste bubbonica) devasta l'Europa (Polonia)	Polonia
12)	Il Rinascimento	Italia, Paesi Bassi
13)	Il Boston Tea Party: I coloni americani protestano contro le nuove tasse britanniche lanciando tè nel porto di Boston: 12/16/1773	Romania
14)	La Rivoluzione Americana: 1775-1783	Romania
15)	Le guerre Napoleoniche: 1799-1815 (Francia, Europa)	Turchia
16)	L'era della schiavitù e del colonialismo	Sconosciuto
17)	Il movimento per il suffragio: La lotta delle donne per il diritto al voto: 1893-1928	Polonia
18)	The rivoluzione russa: 1917-1922	Macedonia
19)	La nascita delle Nazioni Unite: 1945-194 (Europa, N. & S. America, Asia, Africa, Australia)	Polonia
20)	La rivoluzione digitale: L'invenzione del computer elettrico digitale	Polonia, Italia
21)	L'Unione Sovietica lancia lo Sputnik, il primo satellite costruito dall'uomo: 10/4/1957 (Russia)	Polonia
22)	Yuri Gagarin, il primo uomo nello spazio: 1961 (Russia)	Macedonia
23)	L'assassinio del presidente John F. Kennedy a Dallas, Texas: 11/22/1963 (US)	Polonia
24)	La nascita di Internet: 1965-1995 (US)	Polonia
25)	Il tempo dei cacciatori e dei contadini (3000 B.C.)	Paesi Bassi

26)	Il tempo dei greci e dei romani (3000 B.C. - 500 A.D.)	Paesi Bassi
27)	Il tempo dei monaci e dei cavalieri (500 -1000/2000)	Paesi Bassi
28)	La nascita del Cristianesimo: i monasteri	Italia
29)	Atene: un esempio di democrazia	Italia
30)	L'educazione ad Atene	Italia
31)	La preistoria sconosciuta: Sapevate che in Polonia c'è il più vecchio boomerang al mondo?	Polonia
32)	La preistoria sconosciuta: Sapevate che in Polonia c'è l'immagine più antica al mondo di una ruota?	Polonia
33)	La preistoria sconosciuta: Sapevate che in Polonia c'è la più grande selce preistorica al mondo?	Polonia
34)	Come creare un'unione di successo tra paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come interessante "Progetto storico Europeo" (PARTE 1)	Polonia
35)	Come creare un'unione di successo tra paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come interessante "Progetto storico Europeo" (PARTE 2)	Polonia
36)	Come creare un'unione di successo tra paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come interessante "Progetto storico Europeo" (PARTE 3)	Polonia
37)	Göbeklitepe: Punto Zero nel Tempo	Turchia
38)	L'antica civiltà greca	Turchia
39)	L'antica Grecia e Roma	Turchia
40)	La guerra civile negli Stati Uniti	Polonia

Piani di lezione (in italiano):

1) I diritti civili negli USA (1865-1992) (Turchia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANI DI LEZIONE
Argomento: 1) I diritti civili negli USA (1865-1992)
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Subject : storia Duration: 20 – 40 min Age: tutte
Obiettivi: Gli studenti comprenderanno gli eventi e le figure chiave del movimento per i diritti civili negli Stati Uniti dal 1865 al 1992 Gli studenti svilupperanno capacità di pensiero critico e di risoluzione dei problemi attraverso l'uso dell'apprendimento basato su giochi audio Gli studenti eserciteranno il linguaggio descrittivo e le abilità comunicative mentre lavorano in collaborazione con i loro pari
Risultati: Studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità): <ul style="list-style-type: none">- reagisce alla grafica presentata nella lezione- può assegnare un'immagine ad un nome o ad un evento- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali
Materiali: Registrazioni audio di discorsi e interviste con figure chiave del movimento per i diritti civili (ad es. Martin Luther King Jr., Malcolm X, Rosa Parks)

Registrazioni audio di eventi storici collegati al movimento per i diritti civili (ad esempio il Montgomery Bus Boycott, il Civil Rights Act del 1964)
Tabellone o mappa degli Stati Uniti, con diverse località identificate da etichette in Braille
Elementi per giocare, come piccole figure o anelli di plastica, per rappresentare diversi personaggi o gruppi (ad esempio attivisti, politici, segregazionisti)
Materiali per scrivere (ad esempio scrittore Braille, dispositivo per prendere appunti)

Web Resources :

<https://www.history.com/topics/black-history/civil-rights-movement>

<https://www.britannica.com/event/American-civil-rights-movement>

<https://www.youtube.com/watch?v=URxwe6LPvkM>

<https://www.youtube.com/watch?v=IB0i6bJljw>

<https://www.youtube.com/watch?v=9ppTiyxFSs0>

Attività preparatorie

- a) - Brevi notizie sulle epoche storiche precedenti: società, scienza, conoscenza e tecnologia
- b) Coinvolgere gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Lezione

- 1) Inizia rivedendo i concetti base sul movimento per i diritti civili negli Stati Uniti utilizzando una combinazione di registrazioni audio e di linguaggio descrittivo.
- 2) Dividi la classe in gruppi di 3-4 studenti. Ogni gruppo riceverà un tabellone o una mappa degli Stati Uniti e pezzi di gioco per rappresentare diversi personaggi o gruppi.
- 3) Introduci il gioco spiegando che ciascun gruppo assumerà il ruolo di un gruppo o individuo diverso coinvolto nel movimento per i diritti civili e competerà contro gli altri gruppi per completare determinati obiettivi. La partita si svolgerà a turni e ogni turno rappresenterà un anno diverso o un evento chiave nel movimento.
- 4) All'inizio di ogni round, ogni gruppo ascolterà una registrazione audio di un evento storico legato al Movimento per i diritti civili. Il gruppo deve quindi utilizzare un linguaggio descrittivo per discutere e definire strategie su come risponderanno all'evento e in che modo influenzerà i loro obiettivi.
- 5) Dopo che ogni gruppo ha preso le proprie decisioni, l'insegnante fungerà da "narratore" del gioco e descriverà l'esito di ciascun evento e come questo influisce sugli obiettivi dei diversi gruppi.
- 6) Alla fine di ogni round, gli studenti utilizzeranno un linguaggio descrittivo per riflettere sulle loro decisioni e su come queste abbiano influenzato i loro progressi nel movimento.
- 7) Il gioco continua per diversi round, fino a raggiungere l'evento finale del Movimento per i Diritti Civili.
- 8) Infine, ciascun gruppo presenterà una breve relazione orale sul ruolo del proprio gruppo o individuo nel movimento per i diritti civili e sull'influenza che il movimento ha avuto su di loro.

Attività post-lezione

- a) - Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite
- b) Lo studente può consultare il docente



Valutazione

Osserva lo studente durante il gioco e utilizza le osservazioni per una valutazione formativa. I partecipanti completeranno un documento di riflessione sulla loro esperienza nel gioco e su ciò che hanno imparato.

Le presentazioni finali saranno valutate in base al contenuto, all'uso della lingua e alle capacità di presentazione.

2) La prima Guerra mondiale (Romania)

PIANO DI LEZIONE
Argomento: La prima Guerra mondiale
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina: storia Durata : 50 minuti/lezione Età : da 12 anni in su
Obiettivi: 1. Localizzare su una mappa le principali linee del fronte della Prima Guerra Mondiale 2. Individuare i principali membri dell'alleanza dell'Intesa e delle Potenze Centrali e le battaglie principali
Risultati: Acquisire i concetti generali sulla Prima Guerra Mondiale; Esprimere un'opinione sul comportamento e sulle decisioni politiche di alcuni Stati coinvolti; Utilizzare risorse diverse per selezionare, organizzare, comprendere le informazioni relative alla Prima Guerra Mondiale.
Materiali: Mappe storiche, atlanti, fogli di lavoro, mappe concettuali, presentazioni audio-video, lavagne interattive, piattaforme di apprendimento basate su giochi, utilizzate come tecnologia educativa (Kahoot, Learning App)
Risorse: https://www.youtube.com/watch?v=24i4ncHuf6A https://www.youtube.com/watch?v=VNs7tdO_Ho0 https://www.youtube.com/watch?v=-GsolnXOiBg&t=247s https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY https://www.theworldwar.org/interactive-map (interactive global WW I map) https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW1/index.html (World War I Visual History)



Attività pre-lezione:

- la sedia dell'intervistato
- gioco rompighiaccio (mim)

- Presentazione 1

Il docente presenta le principali cause che porteranno allo scoppio della Prima Guerra Mondiale

<https://www.youtube.com/watch?v=24i4ncHuf6A>

Eventuali domande per avviare la discussione con gli studenti dopo aver visto il film:

- Perché l'assassinio di un principe ereditario ha dato inizio a una guerra mondiale? - Si poteva evitare la guerra? Qual è stato il ruolo di ciascun combattente nello scoppio della guerra?

Attività suggerita- Guarda attentamente il video e completa una mappa concettuale con le cause della Prima Guerra Mondiale. (appendice 1 - Mappa mentale delle cause della prima guerra mondiale)

Valutazione formativa – parte 1

<https://learningapps.org/watch?v=p8catbrsk23>

- Presentazione 2

<https://www.youtube.com/watch?v=-GsolnXOiBg&t=247s> (min 1:07 – 4:04)

L'insegnante presenta il susseguirsi degli eventi durante i 4 anni di guerra. (Ogni insegnante può scegliere gli eventi in base agli interessi degli studenti)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW1/index.html (World War I Visual History)

Suggerimenti sugli argomenti da discutere con gli studenti dopo la visione del film:

- le principali alleanze; - le principali battaglie della guerra; - l'entrata in guerra degli USA e il cambiamento nell'equilibrio delle forze;

Attività suggerite:

Gioca al gioco della localizzazione e delle associazioni (mappa delle Alleanze) oppure Osserva attentamente la mappa e crea una mappa concettuale con le alleanze che si sono formate nella Prima Guerra Mondiale <https://learningapps.org/watch?v=pg9js2u4523>

Localizzazione della Prima Guerra Mondiale su una mappa globale interattiva.

(<https://www.theworldwar.org/interactive-map>)

Valutazione formativa – parte 2.

Gioco di associazione dei paesi con la corrispondente alleanza.

<https://learningapps.org/watch?v=pgn2v8ict23>

Gioco di associazione delle principali battaglie con i corrispondenti fronti.

<https://learningapps.org/watch?v=p0cqq61sc23>

- Presentazione 3:

L'insegnante parla delle conseguenze della prima guerra mondiale, dei trattati di pace e dei cambiamenti che hanno portato nel mondo

<https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY>

Suggerimenti per domande da discutere con gli studenti dopo aver visto il film:

- come è riuscita l'Intesa a vincere la guerra? - cosa è successo con i paesi vincitori? - Quali furono le conseguenze per i paesi perdenti?

Valutazione formativa – parte 3.



Suggerimenti

<https://create.kahoot.it/share/first-world-war/0cba3c2a-3c9d-44f0-8fff-89ebf276c162>

Attività post lezione/Compiti a casa

Agli studenti è stato chiesto di immaginare un'altra fine della Prima Guerra Mondiale e di presentarla.

Valutazione sommativa

Gioco di associazione sulla cronologia della prima guerra mondiale.

<https://learningapps.org/watch?v=pn5dwtv4j23>



3) La seconda Guerra mondiale (Romania)

Storia per studenti con disabilità attraverso i giochi digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: La seconda guerra mondiale
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina: storia Durata: 50 minuti/ 2 lezioni Età: 12 anni in su
Obiettivi: 1. Individuare le cause e gli effetti della Seconda Guerra Mondiale ascoltando le registrazioni storiche e discutendole. 2. Individuare le alleanze e i principali eventi accaduti durante la Seconda Guerra Mondiale. 3. Sostenere argomenti a favore e contro l'espansione della Germania, segnalando gli effetti negativi sul mondo intero.
Monitoraggio dei risultati monitorati: Gli studenti utilizzeranno diverse risorse e strumenti per ottenere, selezionare, organizzare, comprendere i dati relativi alla Seconda Guerra Mondiale. Effetti della Seconda Guerra Mondiale (Guerra Fredda, Stati Comunisti e Democratici, ONU, Olocausto)
Materiali: Mappe storiche, atlanti, fogli di lavoro, mappe concettuali, presentazioni audio-video, mappa del mondo, vetri colorati con le bandiere degli stati coinvolti, lavagna interattiva, piattaforme di apprendimento basate sul gioco, utilizzate come tecnologia educativa (Kahoot, App didattiche)
Fonti: https://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf pitch.com/public/98998288-ada4-4a82-ac84-9164c2eccbd7 https://www.youtube.com/watch?v=-pxfDu98VcQ https://www.youtube.com/watch?v=DNV8enpVwok https://youtu.be/HUqy-OQvVtI https://historicalmapchart.net/europe-world-war-2.html (interactive global WW II map) https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW2/index.html (World War II Visual History)
Lezione 1 Attività pre-lezione: - giochi di movimento - addestramento di piccoli esercizi - Posizionamento dei simboli di stato sulla mappa del mondo - Presentazione 1



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Il docente presenta brevemente la situazione della Germania e degli USA alla fine della Prima Guerra Mondiale, nonché alcune situazioni che portarono allo scoppio della Seconda Guerra Mondiale

<https://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=-pxfDu98VcQ>

Suggerimenti per domande da discutere con gli studenti dopo aver visto il film:

- Ci sarebbe stata una guerra se la Francia fosse stata più indulgente con la Germania? In che modo l'ascesa al potere di Hitler influenzò lo scoppio della seconda guerra mondiale?

Valutazione formativa – parte 1 <https://learningapps.org/watch?v=piojfrpij23>

- Presentazione 2

Introduzione: L'insegnante racconta agli studenti la sequenza degli eventi dall'inizio della Seconda Guerra Mondiale fino all'entrata in guerra degli Stati Uniti.

Link <https://youtu.be/HUqy-OQvVtl> (start - 1.36)

(Ciascun insegnante può scegliere gli eventi in base agli interessi degli studenti)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW2/index.html

(WW II Visual History)

Suggerimenti per domande da discutere con gli studenti dopo aver visto il film:

- Quali erano i territori conquistati dalla Germania fino al 1941? - in che modo l'attacco della Germania all'URSS ha influenzato il corso della guerra? - L'entrata in guerra degli USA era necessario?

Possibili attività:

Gli studenti possono guardare una presentazione (mappatura mentale) con i principali leader delle alleanze e dei paesi a cui appartengono, ascoltare le loro voci.

pitch.com/public/98998288-ada4-4a82-ac84-9164c2eccbd7

Localizzazione della Seconda Guerra Mondiale su una mappa globale interattiva

<https://historicalmapchart.net/europe-world-war-2.html>

Gioco di associazione dei paesi e rispettive alleanze. <https://learningapps.org/watch?v=pxn0sr8nc23>

Scegli la risposta corretta – due eventi principali della seconda guerra mondiale

<https://learningapps.org/watch?v=pjwfffy9j23>

- Presentazione 3. Introduzione: vengono presentate brevemente le campagne che portarono alla sconfitta della Germania

- <https://youtu.be/HUqy-OQvVtl> (1.37 - end)

Suggerimenti sugli argomenti da discutere con gli studenti dopo la visione del film:

- le importanti battaglie combattute tra il 1942 e il 1945; - L'Olocausto; - la sconfitta della Germania; - la comparsa della bomba atomica; - l'ingresso in una nuova era militare;

Lezione 2 / attività suggerite:

1. Gli studenti vengono divisi in squadre, la classe viene allestita come una war room, con i tavoli uniti al centro, una mappa del mondo di grande formato e pedine con le bandiere dei combattenti e il nome delle unità militari.
2. Gli studenti ricreeranno lo svolgersi di una delle grandi campagne della guerra argomentando nei punti chiave a favore di altre possibili decisioni e cercando di offrire possibili alternative allo svolgersi della guerra.

Gioco da tavolo

https://drive.google.com/file/d/1hUYCL6ZXRd9XkNC75_R1d2UvnA44zh8Y/view?usp=sharing

Valutazione

<https://leonardglobal.weebly.com/interactive-world-war-ii-map.html> (click on the map to follow the unfolding of the events)

<https://create.kahoot.it/share/world-war-ii/2526e319-c026-4863-804d-b64b1f704db3>



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Attività post-lezione/compiti a casa? - Agli studenti viene chiesto di scegliere un paese e di studiarne le misure adottate per riprendersi dalla guerra utilizzando tutte le risorse informative disponibili
Valutazione sommativa https://learningapps.org/display?v=pvho1iov523

4) La Guerra fredda (Macedonia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: La Guerra fredda
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Argomento : storia Durata: 1 ora Età : 11-15 anni
Obiettivi: <ul style="list-style-type: none">• Comprendere le cause e la cronologia della Guerra Fredda.• Riconoscere il conflitto fondamentale tra comunismo e democrazia/capitalismo.• Criticare il modo in cui la preoccupazione per il comunismo ha influenzato la vita negli Stati Uniti
Risultati: Acquisire conoscenze sulla guerra fredda
Materiali: Presentazione Powerpoint Materiali audio per non vedenti e studenti con dislessia Immagini tattili per non vedenti, mappe (tattili). Video con il linguaggio dei segni per studenti non udenti Contenuti semplici e pagine a colori per disabili incapaci



Preparare materiali stampati in 3D

Web Resources :

<https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/cold-war-activities-for-middle-school/>

<https://mi01000971.schoolwires.net/cms/lib/MI01000971/Centricity/Domain/264/Cold%20War%20Intro%20WH%2014%20PPT--2017--MAIN.pdf>

https://www.youtube.com/watch?v=C_EEIV3lepg&t=16s - COLD WAR on English sign language

<https://cults3d.com/en/tags/cold%20war> - free 3D samples for „Cold war,,

Attività:

Attività pre-lezione

Inizia la lezione con un'introduzione verbale sulla "Guerra fredda" e con questo video:

<https://www.youtube.com/watch?v=wbl0lLaANnc>

Dopo il video porre agli studenti le seguenti domande:

Come si combatteva la Guerra Fredda rispetto all'economia e alla conoscenza? Come descriveresti al meglio il messaggio che Truman stava cercando di inviare ai sovietici? Cosa ha motivato questo messaggio? In che modo l'idea di contenimento fu contestata dai sovietici?

Lezione

Dividere l'aula scolastica in 2 parti. Leggi poi informazioni sulle diverse politiche pubbliche degli Stati Uniti e dell'Unione Sovietica, nonché i risultati e i leader. Chiedi agli studenti di camminare verso un lato della classe per vedere cosa pensano gli studenti di ciascun lato!

Dividi gli studenti in piccoli gruppi e gioca con loro, gli studenti dovranno creare "carte di storia" per persone importanti e situazioni durante la "Guerra Fredda". La scheda conterrà un'immagine (senza troppi dettagli) e un breve testo (anche realizzato in Braille se si dispone di strumenti visivi, studenti accoppiati in classe). Ogni gruppo condividerà la propria carta con la classe e la appenderà per rafforzare le informazioni!

Attività post-lezione

Termina la lezione con la drammatizzazione di una "Guerra fredda". Ogni studente riceverà un ruolo e reciterà un breve dramma relativo a ciò che accade durante la "Guerra fredda".

Valutazione

Disegna un'immagine con didascalie che riassume accuratamente il periodo/evento principale.

Disegna un fumetto che riassume accuratamente i principali eventi del periodo. Se necessario, utilizza le didascalie per spiegare le tue illustrazioni.

Rispondi a un quiz tradizionale per mostrare la padronanza di quel particolare evento.

https://www.lcps.org/cms/lib4/VA01000195/Centricity/Domain/3290/v2_Cold%20War%20Assessments.pdf



Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: La rivoluzione industriale (XVIII & XIX secolo)

Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Argomento :	I cittadini e le macchine a vapore L'industrializzazione o il XIX secolo 1800 – 1900	La rivoluzione industriale e la nascita dei movimenti di emancipazione
	<ul style="list-style-type: none">• L'epoca più recente: il XIX secolo• I francesi e la rivoluzione industriale (1789 - 1914)	<ul style="list-style-type: none">• La prima ferrovia 1839• Resistenza al lavoro minorile XIX secolo• Vincent van Gogh 1853-1890

Durata: > 10 lezioni

Età: 10-12 anni

Obiettivi:

Gli studenti impareranno a conoscere la Rivoluzione Industriale e il suo impatto sulla società attraverso giochi e attività interattive.

Fonti

Oltre alle fonti esistenti, nel XIX secolo si resero disponibili nuovi tipi di fonti di conoscenza storica: l'anagrafe, la stampa di massa e i media audiovisivi.

Sviluppi politici

Nel diciottesimo secolo, l'ordine dominante ovunque nell'Europa occidentale poggia ancora sulla guida sovrana del monarca. Molte persone in Europa occidentale non lo accettano più. Come cittadini vogliono assumersi la responsabilità del governo, consultarsi e decidere da pari a pari.

Le proteste dei cittadini contro il potere del monarca portano alla Rivoluzione francese in Francia. I nuovi governanti francesi cercano di diffondere con la forza il loro potere e le loro idee in Europa. Gli eserciti francesi vengono sconfitti e la regalità sovrana viene restaurata in molti paesi europei. Nel 1813 il

I Paesi Bassi diventano di nuovo indipendenti e passano sotto la guida di un re che detiene il potere politico.



Intorno al 1850, in molti paesi dell'Europa occidentale, il potere passò ai cittadini. Nel 1848 i Paesi Bassi ottengono una nuova costituzione che tutela meglio i diritti delle persone e trasferisce il potere dal monarca a un parlamento eletto.

I paesi europei stanno espandendo la loro influenza in altri continenti. Dall'ultimo quarto del XIX secolo gli Stati non si sforzano più di controllare il commercio attraverso una serie di stazioni commerciali, ma vogliono anche controllare anche vaste aree nella loro interezza. Ogni parte del mondo risolve questo problema a modo suo. I Paesi Bassi sfruttano anche le colonie, di cui le Indie Orientali sono le più grandi.

Nonostante gli interessi economici da essa serviti, la schiavitù fu abolita nel corso del XIX secolo.

Sviluppi economici

Inizialmente, la macchina a vapore era la fonte di energia più importante per l'industria. Dopo la macchina a vapore, il motore a combustione e l'elettricità diventano i fornitori di energia. Ora diventa possibile anche lo sviluppo delle automobili, degli aeroplani e della rete elettrica.

La produzione industriale sta superando l'industria (nazionale) in tutti i tipi di settori. La produzione artigianale viene sostituita dalla produzione di massa centralizzata nelle fabbriche. In alcuni settori vengono create aree industriali specializzate, con ampie superfici di vendita, con conseguente forte incremento del traffico merci.

Il panorama delle aree urbane e rurali sta cambiando a causa della crescita demografica e dello sviluppo tecnologico. Nelle zone industriali l'ambiente è inquinato.

L'invenzione dei fertilizzanti è importante per lo sviluppo dell'agricoltura. In Europa la coltivazione del grano è in gran parte sostituita da quella delle patate. In linea di principio, ciò significa che per la popolazione in rapida crescita restano disponibili sufficienti quantità di cibo a prezzi accessibili.

Sviluppi sociali

La popolazione europea crebbe molto nel XIX secolo, grazie anche ai miglioramenti nella produzione alimentare e al progresso scientifico e medico.

A causa della rivoluzione industriale, molti abitanti delle zone rurali in Europa si trasferiscono nelle città. Milioni di europei emigrano anche in America, Australia e Sud Africa. È così che la cultura europea si diffonde in altre parti del mondo.

Inizialmente c'erano molti disoccupati. Di conseguenza, i salari dei lavoratori rimangono bassi.

Mancano per ora le leggi sociali. Ciò porta allo sfruttamento e a pessime condizioni di lavoro, di vita e di vita per le famiglie della classe operaia. Alla lunga, contro questo stato di cose si sollevano proteste in ampi circoli. I lavoratori formano sindacati. Da quel momento in poi le condizioni di vita degli operai migliorarono gradualmente.

Intorno al 1900, nell'Europa occidentale sorse un movimento di protesta tra le donne delle classi sociali più elevate contro l'ideologia delle sfere separate tra uomini e donne, che impediva alle donne di svilupparsi pienamente nella società.

I cittadini apprezzano una buona istruzione, sia per i propri figli, sia per le classi sociali inferiori della società. La società industrializzata richiede sempre più lavoratori qualificati. Ci sarà l'istruzione obbligatoria per tutti e l'istruzione secondaria per i più abbienti. Quando la prosperità aumenta, l'istruzione primaria diventa praticamente accessibile a tutti.

Regolamentando l'orario di lavoro, le persone ottengono gradualmente più tempo libero. Questo crea più spazio per il relax e lo sviluppo personale. Ovunque le persone si impegnano in attività comuni, nascono associazioni.



Współfinansowane przez
Unię Europejską

**Risultati:**

Comprendere l'origine della società moderna.

Comprendere che l'uomo dipende ancora dall'ambiente naturale e socio-economico in cui vive.

Materiale necessario:

- Gioco da tavolo "Rivoluzione Industriale" (può essere creato dall'insegnante o acquistato online)
- Fogli di lavoro "Rivoluzione industriale" (possono includere puzzle, esercizi di abbinamento e domande a completamento)
- Flashcard sul tema della Rivoluzione Industriale (possono includere immagini e termini chiave relativi alla Rivoluzione Industriale)
- Computer o tablet con accesso a Internet
- Un servizio di video interpretariato a distanza (VRI) se l'insegnante degli alunni sordi non parla fluentemente la lingua dei segni americana (LSA)

Risorse Web :

<https://www.history.com/topics/industrial-revolution/industrial-revolution>

<https://education.nationalgeographic.org/resource/industrial-revolution-and-technology>

<https://www.britannica.com/event/Industrial-Revolution>

<https://www.investopedia.com/terms/i/industrial-revolution.asp>

<https://www.bl.uk/georgian-britain/articles/the-industrial-revolution>

<https://www.khanacademy.org/humanities/big-history-project/acceleration/bhp-acceleration/a/the-industrial-revolution>

<https://www.youtube.com/watch?v=zjK7PWmRRyg>

Attività (esempio relative ad una lezione):**I. Introduzione (10 minuti)**

Inizia la lezione ponendo le basi sulla rivoluzione industriale e sul suo significato nella storia.

Introdurre il concetto di ludicizzazione e come verrà utilizzato per aiutare gli studenti a conoscere l'argomento. Fornire una panoramica delle attività che verranno completate durante la lezione.

Attività ludiche:

Gioco da tavolo "Rivoluzione industriale" (30 minuti). Dividere la classe in gruppi di 2-3 studenti.

Fornire a ciascun gruppo una copia del gioco da tavolo "Rivoluzione industriale" e relative istruzioni.

Consenti agli studenti di giocare per 20-25 minuti, facendo pause per rispondere alle domande e discutere i concetti chiave secondo necessità.

Al termine del gioco, fai un debriefing con la classe e discuti tutti i punti importanti dell'attività.

II. Attività del foglio di lavoro: puzzle "Rivoluzione industriale" (25 minuti)

Fornire a ogni studente un foglio di lavoro contenente vari puzzle sulla Rivoluzione Industriale.



Consenti agli studenti di lavorare in modo indipendente o in coppia per completare i puzzle. Incoraggiali a utilizzare le flashcard o le risorse Internet per aiutarli, se necessario. Una volta completati i fogli di lavoro, esaminate le risposte in classe.

IV. Attività video: (20 minuti)

Mostra agli studenti un video online che fornisce una panoramica della rivoluzione industriale e del suo impatto sulla società.

Fornisci agli studenti sordi un foglio di lavoro da compilare mentre guardano il video e assicurati che abbiano accesso ai sottotitoli interpretati nella lingua dei segni americana (LSA).

Una volta terminato il video, esamina il foglio di lavoro con la classe.

V. Conclusione e compiti a casa (5 minuti)

Riassumi i concetti chiave appresi durante la lezione e incoraggia gli studenti ad esplorare ulteriormente l'argomento per conto proprio.

Assegna compiti a casa relativi alla Rivoluzione Industriale, come per esempio scrivere un breve articolo dopo avere effettuato una ricerca o creare una presentazione su un aspetto specifico della Rivoluzione Industriale.

Valutazione:

La partecipazione alle attività in classe servirà a valutare quanto gli studenti abbiano compreso sulla Rivoluzione Industriale.

L'attività del foglio di lavoro e i compiti a casa possono essere utilizzati anche come valutazione.

Con il programma di lezioni sopra riportato gli studenti impareranno a conoscere la Rivoluzione Industriale in modo interattivo e coinvolgente, utilizzando vari giochi e attività come giochi da tavolo, fogli di lavoro, flashcard e video per comprendere meglio l'argomento. L'attività del foglio di lavoro e l'assegnazione dei compiti a casa costituiranno un modo per valutare la comprensione dello studente dell'argomento trattato in classe.

Tieni presente inoltre che sarebbe opportuno richiedere il feedback dagli studenti ed, eventualmente, modificare il piano della lezione, poiché tutti gli studenti hanno stili e ritmi di apprendimento diversi, in modo che la lezione possa essere resa più fruttuosa.

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: *La rivoluzione industriale*

Nota:



Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Disciplina: *storia*

Durata: 20 - 40 min

Età: *tutte*

Obiettivi:

Comprendere le cause che hanno portato ai cambiamenti nella produzione: sviluppo tecnologico, sviluppo della scienza e della conoscenza.

Conoscere i nomi delle persone legate all'argomento in questione

Presentazione del corso dei cambiamenti in Europa e nel mondo

Effetti della rivoluzione industriale per l'Europa e il mondo

Apprendere il vocabolario relativo all'argomento

Risultati:

Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità):

- reagisce alla grafica presentata nella lezione
- può assegnare un'immagine ad un nome o ad un dispositivo
- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento
- è in grado di costruire un breve testo su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali

Materiali:

Presentazioni multimediali, mappe storiche, grafica internet, siti web.

Risorse Web:

<https://www.britannica.com/summary/Industrial-Revolution-Key-Facts> (EN)

<https://kottke.org/18/07/maps-of-the-spread-of-the-agricultural-industrial-revolutions> (EN)

https://www.researchgate.net/figure/Industrial-revolutions-in-human-history-The-first-industrial-revolution-used-water-and_fig5_348351406 (EN)

https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial_Revolution (EN)

https://pl.wikipedia.org/wiki/Rewolucja_przemys%C5%82owa (PL)

<https://www.techpedia.pl/big.php?no=39234.jpg> (PL)

Attività:

Attività pre- lezione:



- a. Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della conoscenza e della tecnologia
- b. Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Attività della lezione:

- a. Definizione del termine "rivoluzione industriale"
- b. Descrizione delle singole industrie (industria leggera e pesante)
- c. Personaggi famosi associati alla "Rivoluzione Industriale"
- d. Conseguenze per l'Europa e il mondo
- e. Concetti correlati relativi all'argomento

Attività post-lezione:

- a. Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite
- b. Lo studente può consultare il docente

Valutazione:

Livello 0 (disabilità intellettiva grave o malattia neurologica): superato/fallito

Livello 1 (disabilità intellettiva moderata o malattia mentale): superato/fallito

Livello 2 (disabilità intellettiva lieve o malattia mentale): scala di valutazione del paese

Livello 4 (disabilità fisica lieve, moderata o grave, nessuna disabilità intellettiva o malattia neurologica): scala di valutazione del paese

Proposta dell'autore: richiede perfezionamento. Gli insegnanti che lavorano con persone con disabilità hanno esperienza nella valutazione.

6) La rivoluzione francese (Italy, Turkey)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: *La rivoluzione industriale*

Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Disciplina : storia

Durata: 2 ore

Età: 11-15 anni

Obiettivi:

- Acquisire conoscenza dei concetti emersi dallo studio della Rivoluzione francese.
- Comprendere il rapporto tra i diritti umani e la Rivoluzione francese.

Outcomes :

Comprendere le cause e le fasi della rivoluzione francese e i suoi effetti in Europa e nel mondo.

Materiali:

Presentazione di Canva

Materiali audio per non vedenti e studenti con dislessia

Contenuti semplici e pagine a colori per disabili gravi

Risorse Web

<https://historiana.eu/narratives/the-european-experience-revolutions-and-civil-wars-1/read>

https://www.europeana.eu/en/item/2051908/data_euscreenXL_ina_CAB88029295

<https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/1600s-1800s/french-revolution-tutorial/v/french-revolution-part-1>

<https://schoolhistory.co.uk/games/the-french-revolution-walk-the-plank-game/>

<http://www.historyguide.org/intellect/lecture11a.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=wXsZbkt0yqo>

Attività:

Attività pre-lezione

Le domande del Kahoot iniziale sono dirette agli studenti ed è garantito che gli studenti si divertano e aumentino il loro interesse per la lezione. Con l'assegnazione del primo, secondo e terzo premio si completerà la premiazione iniziale.

Attività relative alla lezione

1. Agli studenti che desiderano leggere la lettera di Maria Antonietta alla madre (1-2) viene data una lettera da leggere e alla fine del semestre viene fatta un'analisi. Agli studenti che leggono la lettera viene assegnato un badge.
2. La classe è divisa in 4 gruppi e ad ogni gruppo viene assegnato un titolo. Alla classe viene mostrato il primo episodio della Rivoluzione francese alla Khan Academy e a ciascun gruppo viene chiesto di inserire nella presentazione le ragioni della rivoluzione. I badge vengono assegnati a tutti i gruppi.

TRASCRIZIONE:

In questo video parleremo della Rivoluzione Francese. E ciò che rende questo argomento particolarmente significativo è che non si tratta solo di indipendenza da un impero controllato dalla monarchia, come nel caso dell'indipendenza americana, ma di un vero e proprio rovesciamento della monarchia. Una monarchia che controlla una grande potenza mondiale. A seconda di come la vedi, la Rivoluzione americana è arrivata prima e ha in un certo senso messo fuori gioco i principi dell'autogoverno e perché abbiamo bisogno dei re e tutto il resto. Ma con la Rivoluzione francese per la prima volta i principi di democrazia presero davvero piede in Europa e rovesciarono davvero una monarchia. Quindi, solo per capire l'ambiente in cui tutto ciò ebbe inizio, parliamo di com'era la Francia nel 1789, che la maggior parte delle persone vede come l'inizio della Rivoluzione. Primo, la Francia era povera. Ora, non penseresti che la Francia fosse povera, se guardassi Luigi XVI, che era re



di Francia. Se guardassi Luigi XVI e gli abiti che indossava. Se guardi Maria Antonietta, sua moglie, non sembrano poveri. Vivevano nel palazzo di Versailles, che è enorme. È un palazzo enorme, paragonabile ai più grandi palazzi del mondo. Conducevano uno stile di vita sontuoso. Nel caso volessi sapere dove si trova, questo è quello che ora è quasi un sobborgo di Parigi. Ma all'epoca era un villaggio a 20 o 30 chilometri da Parigi. Quindi non sembrano poveri. Ma l'attuale governo francese è povero. E quando dico povero intendo che sono in debito. Hanno appena vissuto due grandi avventure militari. Una è stata la Rivoluzione Americana. Hanno svolto un ruolo importante nel sostenere i rivoluzionari. Perché volevano attaccarlo al loro nemico, la Gran Bretagna. Volevano che il loro impero si restringesse un po'. Quindi la Francia inviò aiuti e risorse militari significativi. E puoi immaginare che non è una cosa economica quando lo fai attraverso l'Oceano Atlantico. E anche prima della Rivoluzione Americana, la Guerra dei Sette Anni che terminò nel 1763, prosciugò davvero la quantità di ricchezza di cui disponeva il governo francese. E per quelli di voi che sono più concentrati sulla storia americana, la Guerra dei Sette Anni è in realtà la stessa cosa della Guerra franco-indiana. La guerra franco-indiana fu il teatro nordamericano della Guerra dei Sette Anni. Ma la Guerra dei Sette Anni è il termine più generale. Perché contemporaneamente c'era un conflitto in corso anche in Europa. La guerra franco-indiana era solo una parte di quel conflitto. E i Sette Anni effettivamente travolsero la maggior parte delle potenze europee dell'epoca. Quindi la Francia partecipò a questo, che finì nel 1763, con la Rivoluzione Americana. Entrambi questi hanno davvero prosciugato il quantità di fondi di cui disponeva il governo stesso. Allo stesso tempo, i francesi morivano di fame. All'epoca vi era una carestia generalizzata. Non producevano abbastanza grano, la gente non poteva dare loro il pane da mangiare. Quindi potete immaginare che quando le persone muoiono di fame non sono felici. E per aggiungere la beffa al danno, vedresti i tuoi reali vivere in questo modo. Ma ancora peggio dei reali, che non vedi tutti i giorni, hai visto la tua nobiltà. Che rappresenta all'incirca poco più dell'1,5% della popolazione. Ma hai visto la nobiltà davvero, davvero, vivere alla grande. E la nobiltà, giusto perché tu lo sappia, sono persone con titoli fantasiosi che ereditano terre e ricchezze di generazione in generazione. Non si vestono in modo molto diverso dal re. E vivono essenzialmente in versioni più piccole del palazzo di Versailles. E se sei un contadino, lavori nei loro campi, fai tutto il lavoro, mandi loro parte del tuo raccolto e loro non pagano tasse. Quindi, dal vostro punto di vista, e non è difficile capire perché lo pensate, questi sono essenzialmente una specie di parassiti che ignorano completamente il fatto che state morendo di fame e che state pagando tutte le tasse. Puoi immaginare che la gente non ne fosse molto contenta. E poi, per finire, c'erano tutti questi filosofi in giro a parlare dell'Illuminismo. E questo è un po' il movimento in cui le persone, gli autori, i poeti e i filosofi stanno iniziando a rendersi conto che, cavolo, forse non abbiamo bisogno dei re. Forse non abbiamo bisogno che i preti ci dicano cosa significa essere buoni o cattivi. Forse le persone potrebbero essenzialmente governarsi da sole all'improvviso. E ovviamente la più grande prova dell'Illuminismo è stata la Rivoluzione Americana. Questo è stato il primo esempio di persone che si sono ribellate e hanno detto: non abbiamo più bisogno di questi re. Vogliamo governarci da soli. Per la gente, dalla gente. Quindi c'era anche una specie di movimento filosofico in giro. Ora, se mi chiedi la mia opinione su quale sia stata la cosa più importante, in realtà la fame. E questo è un po' di più dal punto di vista intellettuale. La gente diceva: oh, qui c'è il movimento illuminista. Quindi questo è lo stato della Francia. Hanno avuto una crisi finanziaria. Così è stata convocata una riunione, una specie di riunione d'emergenza, dei maggiori gruppi francesi per cercare di risolvere alcuni di questi problemi. È una crisi fiscale, la gente muore di fame, cosa fai? Così fu indetta la Convocazione degli Stati Generali. Lasciamelo scrivere. Che era un incontro dei tre stati della Francia. Ora quali sono i tre stati della Francia? Puoi davvero vederli come le tre principali classi sociali della Francia. Il Primo Stato era il clero. Il Secondo Stato è la nobiltà. E poi il Terzo Stato sono tutti gli altri. E questo dà un'idea di quanto fosse distorta la struttura del potere. Poiché le persone hanno raggruppato il potere come OK, questi sono i tre gruppi e forse possono votare l'uno contro l'altro. Ma questo era solo lo 0,5% della popolazione, questo è l'1,5% della popolazione, questo era il 98% della popolazione. Ma queste persone avevano lo stesso peso di questi ragazzi. Ma su queste persone gravava la maggior parte delle tasse. Queste sono le persone che fanno tutto il lavoro, producono tutta la ricchezza della Francia e muoiono nelle guerre. Ma questi ragazzi, nonostante la loro piccola popolazione, hanno più peso di tutti gli altri. Così c'è stata la Convocazione degli Stati Generali, in cui i rappresentanti di questi tre stati si sono incontrati al Palazzo



di Versailles per capire essenzialmente cosa fare riguardo a questa crisi fiscale. Ovviamente, queste persone proprio qui, il Terzo Stato, erano arrabbiate. Erano come guarda, ci siamo presi il peso di gran parte della storia recente della Francia. Siamo stanchi che voi ragazzi la facciate franca senza pagare le tasse e semplicemente succhiandoci via. Temevano che il carico fiscale sarebbe stato gravato su di loro ancora di più. E la nobiltà, o il re, o il clero, affinché non dovessero fare sacrifici. Quindi sono entrati già arrabbiati. E quindi volevano davvero incontrarsi insieme in una grande stanza. Perché in realtà avevano circa 600 rappresentanti. Cosa che solo il re ha accettato all'ultimo minuto. Prima ce ne sarebbero stati solo in numero uguale. Questi ragazzi ne avevano circa 300. Anche questi ragazzi ne avevano 300. Questi ragazzi sono stati in grado di dire: ehi, siamo il 98% della popolazione, forse dovremmo avere almeno 600 rappresentanti. Ma anche lì volevano incontrarsi nella stessa stanza. E essenzialmente cercare di fare in modo che ci sia un rappresentante, un voto. Ma ovviamente questi altri stati, il clero e la nobiltà, hanno detto no, votiamo ciascuno come stati. E alla fine, questi ragazzi hanno perso. Quindi furono essenzialmente costretti a organizzarsi in modo indipendente come Terzo Stato. Quindi questo li ha fatti arrabbiare ancora di più. Così si sono incontrati in una sala riunioni e hanno detto, se questi ragazzi ci ignorano, non solo saremo in questa stanza e inizieremo a organizzarci. Ma non la chiameremo Convocazione degli Stati Generali. Dichiareremo che siamo l'Assemblea nazionale francese. Che rappresentiamo il popolo. Diventeremo essenzialmente l'organo parlamentare della Francia. Invece di essere solo una convocazione d'emergenza degli Stati... Generale. E in realtà hanno ottenuto una certa simpatia da alcuni elementi del clero e da alcuni elementi della nobiltà. Ora, ovviamente, Luigi XVI non era divertito da tutta questa svolta degli eventi. Eccolo qui, era un monarca assoluto, il che significa che deteneva praticamente tutto il potere di fare tutto ciò che riteneva opportuno. E all'improvviso c'è stato questo gruppo di nuovi arrivati che approfittavano di questa situazione di emergenza in cui non potevano continuare a comprare tante vesti di seta come prima. Stanno approfittando della situazione per dichiarare un'Assemblea nazionale francese. Per dichiarare in qualche modo che non sono un monarca assoluto. Che il mio potere verrà preso da questa assemblea. Quindi non era felice. Così, quando si presero una pausa, chiuse a chiave la porta della sala riunioni. Quindi non potevano entrare. E lui disse: oh, penso che ci siano bisogno di fare delle riparazioni in quella stanza. Forse potrete riunirvi tutti più tardi. E quello era un po' il suo modo di dire no. Se dichiarate di essere l'Assemblea nazionale francese, non vi permetterò nemmeno di riunirvi. Non ti lascerò nemmeno entrare nella stanza. Quindi chiaramente questo non ha fatto molto per rendere questi ragazzi, o in particolare questi ragazzi, più felici. La gente ha fame. Queste persone vivono generosamente. Non è già stato loro permesso di votare insieme nella stessa stanza. Quando votano nella loro stanza e si dichiarano rappresentanti del popolo francese, cosa che realmente sono, il re chiude a chiave la stanza e non li lascia entrare. Allora vanno in un campo da tennis coperto a Versailles. Questa è una foto proprio qui. Questo è un campo da tennis al coperto. E questo ti dà un'idea di quanto fosse lussuosa Versailles, che alla fine del 1700 aveva un campo da tennis al coperto. E hanno proclamato il giuramento del campo da tennis. Laddove hanno proclamato, non siamo solo l'Assemblea nazionale francese, ma soprattutto ci impegniamo tutti a non fermarci finché non avremo creato una costituzione francese. Così passarono dall'essere un'Assemblea nazionale a trasformarsi essenzialmente in un'assemblea costituente. Creeremo una costituzione. E avevano la simpatia di alcuni elementi del clero e della nobiltà. Quindi alla fine Luigi XVI, in un certo senso, vide la scritta sul muro. La gente è arrabbiata. E ogni volta che cerca di prenderli in giro, diventano solo più arrabbiati. E arrivano solo a misure ancora più estreme. Quindi, giusto per far sembrare che sia d'accordo, dice, OK, va bene, ragazzi. Qualunque cosa voi tutti vogliate fare. Sì, forse sono aperto, siamo in un'emergenza. E forse è irragionevole, sono stato un po' irragionevole. Allora li lascia stare, li lascia riunire di nuovo. Ma mentre ciò accade, la gente inizia a notare che le truppe stanno convergendo su Parigi. E ovviamente vengono mandati lì dal re. E non solo si tratta di truppe qualsiasi, molte delle truppe effettive, anche se sono truppe francesi, sono sotto l'autorità dell'esercito francese. In realtà sono truppe straniere. Quindi, se ci pensate, questi sarebbero i tipi di truppe ideali per reprimere qualsiasi tipo di insurrezione o qualsiasi tipo di ribellione. O meglio ancora, entrare e sciogliere l'Assemblea Nazionale. Quindi le persone iniziano a diventare un po' paranoiche, puoi immaginare. Inoltre, il principale consigliere finanziario di Luigi XVI, Necker, Jacques Necker era in sintonia con il Terzo Stato, con la difficile situazione del Terzo Stato. E lui ha detto: ehi, signor King, penso che sia ragionevole per lei essenzialmente pianificare un po'



meglio le spese. E forse un po' meno uno stile di vita sontuoso. Considerando lo stato del bilancio del governo. E lo stato in cui versa il popolo francese è che muore di fame. Perché non lo fai un po'? Ma Luigi XVI, invece di seguire il suo consiglio, lo licenziò. Ha licenziato il consulente finanziario. Nel loro insieme, le truppe stanno convergendo su Parigi, c'è questo giuramento sul campo da tennis, Luigi XVI ha licenziato il suo consigliere, la gente soffre la fame. Stanno davvero soffrendo la fame. La gente a Parigi diceva che il re cercherà di reprimerci di nuovo, questo non va bene. E soprattutto se lo fa con le truppe, dobbiamo armarci. Così presero d'assalto la Bastiglia. Questa qui è una foto della Bastiglia. E questo è più famoso quando lo impari per la prima volta, o forse questa è la prima volta che lo impari. Lì hanno messo i prigionieri politici e hanno liberato i prigionieri politici. Ma in realtà alla Bastiglia c'erano solo sette prigionieri. Quindi non è che migliaia e migliaia di prigionieri politici siano stati trattenuti lì e poi liberati. Il vero valore della Bastiglia per i rivoluzionari, potremmo dire, è che lì c'erano le armi. Lì c'era un grosso deposito di armi. E così, prendendo d'assalto la Bastiglia e ottenendo le armi, all'improvviso avrebbero potuto essenzialmente respingere qualsiasi tipo di minaccia che le truppe avrebbero avuto. Ma questo è anche l'inizio del vero caos della Rivoluzione francese. E come vedremo nei prossimi anni, il caos non fa altro che peggiorare. Su molti livelli è molto peggio della Rivoluzione Americana. Perché ciò che realmente accadde nelle città e ciò che i connazionali francesi cominciarono a fare per farsi a vicenda era davvero, su molti livelli, barbarico. E in realtà l'hai visto qui per la prima volta, dove Il governatore della Bastiglia, l'uomo che ne era a capo, si trovava in una situazione di stallo tra le truppe. E alla fine ha chiesto un cessate il fuoco. Perché lui dice, oh, c'è troppo spargimento di sangue. Ma una volta che i rivoluzionari lo hanno preso, lo hanno pugnalato, gli hanno tagliato la testa e l'hanno messa su una picca. Poi sono tornati dal sindaco di Parigi e gli hanno sparato. Quindi chiaramente le cose stavano davvero sfuggendo di mano. Ma la maggior parte delle persone associa la presa della Bastiglia a un evento fondamentale della Rivoluzione francese. Ancora oggi si celebra il giorno della Bastiglia. E questo è il 14 luglio 1789. Quindi, solo per darvi un'idea di quanto velocemente tutto ciò accadde, la Convocazione degli Stati Generali, avvenne a maggio. Il giuramento del campo da tennis si è svolto a giugno. E poi a luglio c'è la presa della Bastiglia. E poi ad agosto, giusto per completare l'idea che siamo decisamente in un periodo rivoluzionario. L'Assemblea Nazionale, iniziata sui campi da tennis con il Terzo Stato, ha dichiarato l'equivalente della Dichiarazione d'Indipendenza. Hanno dichiarato la loro Dichiarazione dei diritti dell'uomo e del cittadino. Che era essenzialmente la loro versione della Dichiarazione di Indipendenza. E sostanzialmente mette tutto in discussione su cosa siano la vita, la libertà e la ricerca della felicità? Sto usando parole della Rivoluzione Americana. Ma questa era la loro Dichiarazione di Indipendenza. Non era una costituzione, era solo una dichiarazione delle cose che secondo loro sono necessarie per governare qualsiasi tipo di costituzione o paese. O le idee su cui dovrebbe basarsi qualsiasi Paese. Quindi ti lascio lì. Abbiamo davvero dato inizio alla Rivoluzione francese. E ora vedrete che nei prossimi anni la situazione diventerà sempre più sanguinosa e ancora più complessa. E quando tutto sarà detto e fatto, in realtà non finirà così bene in termini di libertà delle persone.

3. La Rivoluzione francese e i suoi processi generali vengono spiegati agli studenti con una presentazione powerpoint.

4. Viene letta la poesia di William Wordsworth *Il Preludio*. Ai gruppi viene chiesto di realizzare poster per rappresentare gli eventi e le emozioni contenuti nella poesia. Per ogni banner vengono rilasciati badge.

5. Lady Gaga- French Revolution viene suonata con la canzone.

6. Coloro che ricevono più badge ricevono l'applauso dei compagni.



Attività post-lezione

Agli studenti viene assegnato un voto relativo alla disciplina. Dei puzzle vengono distribuiti agli studenti.

Vengono fornite informazioni su romanzi-racconti sulla Rivoluzione francese in letteratura e si consiglia di leggerne almeno uno.

Valutazione

Kahoot pre-test- test conclusivo

7) La vita di Gesù e la nascita del Cristianesimo (Macedonia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: La vita di Gesù e la nascita del Cristianesimo

Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e

applicali alle tue lezioni.

Disciplina : Storia

Durata: 1 ora

Età: 11-15 anni

Obiettivi:

- Definire il lessico della lezione.
- Discutere l'importanza di Gesù per il cristianesimo.
- Spiegare cos'è una parabola e individuare il messaggio che la parabola cerca di insegnare.

Risultati:

Acquisire conoscenza sulla vita di Gesù e sulla nascita del cristianesimo



Materiali:

- Presentazione Powerpoint
- Materiali audio per non vedenti e studenti con dislessia
- Immagini tattili per non vedenti
- Video con il linguaggio dei segni per studenti non udenti
- Contenuti semplici e pagine a colori per disabili gravi
- Preparare materiali stampati in 3D

Risorse Web :

<https://teach.educeri.com/lesson/946/>

<https://www.lambeth.gov.uk/sites/default/files/sce-lambeth-christianity-unit-1.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=JyVXlvdTF20>

<https://nsms6thgradesocialstudies.weebly.com/birth-of-christianity.html>

<https://nsms6thgradesocialstudies.weebly.com/birth-of-christianity.html> - lingua dei segni

Attività:

Attività pre - lezione

Crea un grafico KWL (K=Cosa pensiamo di sapere, W=Cosa vogliamo sapere, L=Cosa abbiamo imparato) su un grande foglio di carta, un cartoncino o anche una SmartBOARD per iniziare la lezione. Chiedi agli studenti cosa sanno sull'origine e sugli insegnamenti del cristianesimo e compila la sezione K della tabella. Chiedi agli studenti cosa vogliono sapere sull'origine e sugli insegnamenti del cristianesimo e compila la sezione W della tabella. Chiedi agli studenti di leggere il testo sul cristianesimo individualmente o in gruppo. Rivolgi agli studenti varie domande per assicurarti che abbiano almeno una comprensione di base di ciò che hanno letto: Esempi

- Chi era Gesù di Nazaret? Il Cristianesimo ebbe inizio come propaggine di quale religione? Chi ha reso legale il cristianesimo per tutti i popoli dell'Impero Romano?

Lezione

Raccontare agli alunni la storia della nascita di Gesù fino al viaggio verso Betlemme mostrando le illustrazioni del libro. Cosa raccolgono le famiglie per prepararsi alla nascita di un bambino? Cosa ha reso diverso nella storia il fatto che Maria facesse queste cose? Parla dei sentimenti dei personaggi della storia finora – aggiungi i personaggi di Maria, Giuseppe e l'asino da visualizzare. Scrivi delle etichette per la visualizzazione che spieghino i sentimenti dei personaggi. Spiega come le persone usano i calendari dell'Avvento per contare i giorni fino al giorno di Natale e che questo aiuta le persone a ricordare Maria che aspetta la nascita del suo bambino. Realizza delle foto da inserire dietro le porte del Calendario dell'Avvento di una classe.

Attività post-lezione

Giochi di ruolo su parti importanti della storia - ad es. Maria e Giuseppe cercano un posto dove stare, i pastori e la loro reazione agli angeli, il ruolo interpretato dai personaggi, ad es. l'oste. Esplora i sentimenti dei personaggi della storia.

Valutazione

Give to the students worksheets or make a short quiz with them.

<https://www.liveworksheets.com/ol1274755dm>

<https://kidskonnnect.com/religion/jesus-christ/>

<https://www.liveworksheets.com/cx858666vg>



8) La vita di Maometto e la nascita dell'Islam (Macedonia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: La vita di Maometto e la nascita dell'Islam
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina : Storia Durata: 1 ora Età: 11-15 anni
Obiettivi: 1. Gli studenti identificheranno, analizzeranno, comprenderanno e saranno in grado di spiegare ciò che è noto sulla storia di Maometto. 2. Gli studenti identificheranno, comprenderanno e saranno in grado di spiegare cosa dice la tradizione riguardo al ruolo che Maometto ha avuto come profeta dell'Islam e come è visto oggi.
Risultati: Acquisire conoscenza della vita di Maometto e della nascita dell'Islam
Materiali: <ul style="list-style-type: none">- Presentazione Powerpoint- Materiali audio per non vedenti e studenti con dislessia- Immagini tattili per non vedenti- Video con il linguaggio dei segni per studenti non udenti Contenuti semplici e pagine a colori per disabili gravi- Preparare materiali stampati in 3D
Risorse Web : https://www.twinkl.co.uk/resource/prophet-muhammad-and-the-revelation-of-the-quran-activity-pack-t2-re-715 https://www.upf.tv/wp-content/uploads/sites/196/2018/02/Muhammad-Legacy_LessonPlansComplete.pdf http://www.pbs.org/empires/islam/lesson1.html https://study.com/academy/lesson/history-of-islam-lesson-for-kids.html



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bigitec.muslimtales&hl=en&gl=US>

<https://theislamicpost.com/islamic-educational-games/>

<https://wordwall.net/en-us/community/islamic-game>

Attività:

Attività pre-lezione

Gli studenti effettuano ricerche su Maometto e l'Islam e scrivono brevi testi (metà di loro su chi era Maometto e l'altra metà su cos'è l'Islam? Dopo aver terminato questa attività, presentano i loro testi.

Lezione

L'insegnante inizia la parte principale della lezione con una presentazione su Maometto e l'Islam. Dopodiché coinvolge gli studenti nei giochi "Quiz islamico" e "Quiz sul Corano", un'applicazione ordinaria che darà agli studenti l'opportunità di rilassarsi e di acquisire alcune informazioni sull'Islam mentre giocano. Ciò che scopriranno sulla religione li ricompenserà degli sforzi fatti.

Attività post-lezione

Gli studenti dovranno descrivere una tradizione islamica, ne leggeranno il contenuto davanti alla classe e la classe dovrà capire di quali tradizioni si tratta.

Valutazione

Disegna una vignetta che contenga qualcosa sull'Islam e su Maometto.

9) La prima crociata 1095-1099 (Francia, Turchia, Siria, Palestina, Israele) (Romania)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: La prima crociata
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina: Storia Durata: 50 minuti Età: per student da 12 in su. Dislessia.¹
Obiettivi :



¹ I piani delle lezioni saranno adattati ai requisiti del curriculum di ciascun paese, nonché a ciascuna disabilità;



1. Gli studenti riceveranno informazioni su alcune condizioni, leader, luoghi ed eventi della Prima Crociata.
2. Gli studenti collocheranno le informazioni sulla Prima Crociata nel contesto temporale e geografico.
3. Gli studenti commenteranno i nuovi dati utilizzando correttamente i termini crociata, cavaliere, Bisanzio, Islam.

Risultati:

Gli studenti utilizzeranno diverse risorse e strumenti per ottenere, selezionare, organizzare, comprendere i dati sulla Prima Crociata, combinando conoscenze provenienti da diversi ambiti: storia, geografia, arte, informatica.

Materiali:

mappa storica "Le Crociate", videoproiettore/lavagna interattiva, laptop con connessione Internet, tablet/smartphone per ogni studente, PowerPoint "La Prima Crociata"

Sources:

Popescu, Petru Demetru (1998) Istoria medieval a lumii pentru toți copiii, București, Coresi.
Rotundu, Elvira. Tomescu-Stachie, Carmen (2002) Istorie : manual pentru clasa a V-a, - București : Corint Logistic,
Riley-Smith, Jonathan () The First Crusade and the Idea of Crusading, Continuum., London (reprint after the 1903 edition)
*** (2012) Chronicles of the First Crusade 1096–1099, *Edited and with an Introduction by Christopher Tyerman*, Penguin Books

Risorse Web

<https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>
<https://www.youtube.com/watch?v=HIs5B2U7US0&t=305s>
<https://www.youtube.com/watch?v=aAodRUPN7IE>
https://www.youtube.com/watch?v=pI5_idvxm18
<https://www.youtube.com/watch?v=UdzsMEHUBrQ>
<https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2016/jerusalem>

Attività pre-lezione

- Utilizzando un gioco, gli studenti ricreeranno la cronologia degli eventi che portarono alla Prima Crociata, stabilendo l'importanza di Gerusalemme per le religioni cristiana e musulmana, nonché le condizioni politiche, economiche e demografiche.
- Presentazione 1 -Intro: Link (0.00 to 4.38) <https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>
L'insegnante utilizza il collegamento sopra per presentare le principali cause della Prima Crociata.
- Serie di possibili domande da discutere successivamente con gli studenti:
- Perché Alexios Comnen ha chiesto aiuto? Cosa propose Papa Urbano II a Clermont? Perché pensi che così tante persone fossero interessate a liberare Gerusalemme?
- Presentazione 2 / Link (4.39 to 10.20) <https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>
Serie di possibili domande da discutere successivamente con gli studenti:
- Quale categoria di persone furono le prime a mettersi in cammino verso Gerusalemme? Come sono riusciti? Dove si incontrarono i nobili crociati? Come li ricevette l'imperatore Alessio? Ci sono state difficoltà nel comandare questo esercito di cavalieri?
- Presentazione 3/ Link (10.20 to end) <https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>
Possibili domande:
Quali difficoltà incontrarono i crociati nel loro cammino verso Gerusalemme? Quali furono le battaglie più importanti?
Quando e in quali condizioni il crociato raggiunse Gerusalemme? Quali furono le conseguenze della Prima Crociata?

Fissare le conoscenze

**Cronologia**

<https://docs.google.com/document/d/1qU4kaGCV4uBY1uK4PSWtIlnj9p2Ow6Pr/edit?usp=sharing&oid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true>

Power point

https://docs.google.com/presentation/d/1SdtvDMNmlblzbtNMBsDAEE6O_XDmAkH/edit?usp=sharing&oid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true

Attività post-lezione

Gioco di ruolo - Spiegando che un bambino della stessa età degli studenti potrebbe aver accompagnato la Crociata come paggio e successivamente come scudiero o giovane cavaliere, si può incoraggiarli a scegliere un evento o un leader e scrivere una lettera al riguardo. Per gli studenti con dislessia si può osservare che a quel tempo i nobili usavano spesso i monaci per scrivere le loro lettere e si può chiedere l'aiuto di un altro studente per organizzare un breve gioco di ruolo, in cui il giovane cavaliere detta la sua lettera.

Valutazione

<https://learningapps.org/display?v=pn47ozn4j23>

<https://learningapps.org/display?v=pak09uggj23>

https://kahoot.it/challenge/05044434?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8ead-bae2a9f3788a_1677446729022

10) L'ascesa e la caduta della civiltà Azteca (sconosciuto)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: La civiltà azteca
Disciplina: Storia
Durata: 2 lezioni Età: 10-14 anni
Obiettivi: Consentire agli studenti di comprendere come è nato, si è sviluppato l'impero azteco e perché è crollato.
Fonti e contenuto Gli Aztechi erano una cultura mesoamericana che fiorì nel Messico centrale dal 1300 al 1521. Il popolo azteco viveva in città-stato, alcune delle quali si unirono per formare alleanze, confederazioni politiche o imperi. L'impero azteco era una confederazione di tre città-stato redatto nel 1427. Acquisirono il nome "la Mexica".



A partire dal XIII secolo, la Valle del Messico fu il cuore di una densa popolazione e dell'ascesa di numerose città-stato. L'impero estese la sua portata attraverso una combinazione di commercio e conquista militare. Non fu mai un vero impero territoriale che controllava un territorio tramite grandi guarnigioni militari nelle province conquistate, ma piuttosto dominò le sue città-stato clienti principalmente installando governanti amichevoli nei territori conquistati, costruendo alleanze matrimoniali tra le dinastie regnanti ed estendendo un'ideologia imperiale alle sue città-stato clienti. Le città-stato clienti pagavano le tasse, non i tributi all'imperatore azteco, in una strategia economica che rendeva la comunicazione e il commercio tra le città-stato periferiche dipendenti dal centro imperiale.

La chiave dell'ascesa di Tenochtitlan fu il sistema agricolo che permise di nutrire la popolazione. Una caratteristica del sistema erano le Chinampas, piccole isole artificiali create sopra la linea di galleggiamento. La tenuta dei registri era importante per tenere traccia dei tributi. Anche gli Aztechi avevano il calendario solare di 365 giorni (sebbene sia stato inventato dagli egiziani 2000 prima).

L'impero raggiunse la sua massima estensione nel 1519, poco prima dell'arrivo di un piccolo gruppo di conquistadores spagnoli guidati da Hernán Cortés. Cortés si alleò con le città-stato opposte ai Mexica. Dopo la caduta dell'Impero azteco il 13 agosto 1521 e la cattura dell'imperatore Cuauhtémoc, gli spagnoli fondarono Città del Messico sulle rovine di Tenochtitlan, la più grande città-stato dell'Impero. Da lì proseguirono il processo di conquista e incorporazione dei popoli mesoamericani nell'impero spagnolo. Con la distruzione della sovrastruttura dell'Impero azteco nel 1521, gli spagnoli utilizzarono le città-stato su cui era stato costruito l'Impero azteco per governare le popolazioni indigene tramite i loro nobili locali. Quei nobili giurarono fedeltà alla corona spagnola e si convertirono, almeno nominalmente, al cristianesimo e, in cambio, furono riconosciuti come nobili dalla corona spagnola. I nobili fungevano da intermediari per trasferire le tasse e mobilitare la manodopera per i loro nuovi signori, facilitando l'instaurazione del dominio coloniale spagnolo.

La cultura e la storia azteca sono conosciute principalmente attraverso le prove archeologiche rinvenute in scavi come quello del Templo Mayor a Città del Messico; da scritti indigeni; dai resoconti dei testimoni oculari dei conquistadores spagnoli come Cortés e Bernal Díaz del Castillo; e soprattutto dalle descrizioni del XVI e XVII secolo della cultura e della storia azteca scritte da ecclesiastici spagnoli e aztechi letterati in lingua spagnola o nahuatl (nativa azteca), come il Codice fiorentino bilingue (spagnolo e nahuatl), in dodici volumi creato da il frate francescano Bernardino de Sahagún, in collaborazione con informatori indigeni aztechi. Al suo apice, la cultura azteca aveva tradizioni filosofiche, mitologiche e religiose ricche e complesse, oltre a raggiungere notevoli risultati architettonici e artistici.

Parole chiave:

Alleanza: sostantivo, persone o gruppi uniti per uno scopo specifico.

Archeologo: sostantivo, persona che studia manufatti e stili di vita delle culture antiche. Salasso: sostantivo, pratica di prelevare il sangue per prevenire malattie o malattie.

Callendar: sostantivo, sistema per l'organizzazione e la pianificazione di eventi su base annuale

Chinampa: sostantivo, isole artificiali create sopra la linea di galleggiamento

città-stato: sostantivo, stato politico indipendente costituito da un'unica città e talvolta dal territorio circostante.



Codice: sostantivo, libro manoscritto che può contenere testi o documenti religiosi.

Conquista: sostantivo, vittoria.

Conquistador: sostantivo, esploratore spagnolo o conquistatore dell'America Latina nel XVI secolo. Patria: sostantivo, paese o regione natale di una persona.

Sacrificio: sostantivo, distruzione o resa di qualcosa come modo di onorare o ringraziare.

Solare: aggettivo, che ha a che fare con il sole.

Omaggio: sostantivo, raccomandazione o complimento dato in segno di gratitudine.

<https://education.nationalgeographic.org/resource/aztec-civilization/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Aztecs>

https://www.worldhistory.org/Aztec_Civilization/

Risultati: Comprendere l'origine dell'Impero azteco, il suo sviluppo e le ragioni del suo crollo.

Materiali necessari:

Gioco da tavolo "L'Impero Azteco" (può essere creato dall'insegnante)

Flashcard a tema Impero azteco con termini chiave (possono includere immagini e termini chiave relativi alla rivoluzione industriale)

Computer o tablet con accesso a Internet

Servizio di video interpretariato a distanza (VRI) se l'insegnante degli alunni sordi non parla fluentemente la lingua dei segni americana (LSA)

Risorse Web :

<https://www.history.com/topics/industrial-revolution/industrial-revolution>

<https://education.nationalgeographic.org/resource/industrial-revolution-and-technology>

<https://www.britannica.com/event/Industrial-Revolution>

<https://www.investopedia.com/terms/i/industrial-revolution.asp>

<https://www.bl.uk/georgian-britain/articles/the-industrial-revolution>

<https://www.khanacademy.org/humanities/big-history-project/acceleration/bhp-acceleration/a/the-industrial-revolution>

<https://www.youtube.com/watch?v=zjK7PWmRRyg>

Attività (una lezione come esempio):



Współfinansowane przez
Unię Europejską



I. Introduzione (10 minuti)

Iniziare la lezione ponendo le basi per l'Impero azteco e il suo significato nella storia.

Introdurre il concetto di ludicizzazione e come verrà utilizzato per aiutare gli studenti a conoscere l'argomento.

Fornire una panoramica delle attività che verranno completate durante la lezione.

II. Attività ludica: Gioco da tavolo "L'Impero Azteco" (20 minuti).

Dividere la classe in gruppi di 2-3 studenti.

Fornire a ciascun gruppo una copia del gioco da tavolo "Impero azteco" e le istruzioni su come giocare.

Consentire agli studenti di giocare per 15 minuti, facendo delle pause per rispondere alle domande e discutere i concetti chiave secondo necessità.

Al termine del gioco, fai un debriefing con la classe e discuti tutti i punti importanti dell'attività.

III. Attività del foglio di lavoro: puzzle "La cronologia dell'Impero azteco" (25 minuti)

Fornire a ogni studente un foglio di lavoro contenente le date e una selezione mista degli eventi seguenti:

- 1100 – 1200 La Valle del Messico viene colonizzata per la prima volta da tribù migranti (Chichimec, Tepanec, Mexica e Acolhua).
- 1345 Data tradizionale per la fondazione della capitale azteca di Tenochtitlan sul lago Texcoco.
- C. 1345 – 1521 La civiltà azteca fiorisce in Mesoamerica.
- C. 1427 La Pietra del Sole raffigurante le età dei cinque soli della mitologia azteca viene scolpita e collocata a Tenochtitlan.
- 1428 Viene formata la Triplice Alleanza tra Tenochtitlan, Texcoco e Tlacopan.
- 1440 – 1469 Motecuhzoma I regna come leader dell'Impero azteco.
- 1502 – 1520 Motecuhzoma II regna come leader dell'Impero azteco.
- 30 giugno 1520 Morte del sovrano azteco Motecuhzoma II.
- 7 luglio 1520 Hernán Cortés sconfigge un grande esercito azteco a Otumba.
- 13 agosto 1521 La capitale azteca di Tenochtitlan cade nelle mani delle forze spagnole guidate da Hernán Cortés.

Consenti agli studenti di lavorare in modo indipendente o in coppia per completare i puzzle.

Incoraggiali a utilizzare le flashcard o le risorse Internet per aiutarli, se necessario. Una volta completati i fogli di lavoro, esaminate le risposte in classe.

IV. Attività video: (20 minutes)



Mostra agli studenti un video online che fornisce una panoramica della civiltà azteca e del suo impatto sulla storia del mondo (ad esempio https://www.worldhistory.org/Aztec_Civilization/).

Ferma il video e spiega i punti chiave.

Fornire agli studenti sordi un foglio di lavoro da compilare mentre guardano il video e assicurarsi che abbiano accesso ai sottotitoli interpretati nella lingua dei segni americana (ASL). Una volta terminato il video, esaminare il contenuto con la classe.

V. Conclusione e compiti per casa (5 minuti)

Riassumere i concetti chiave appresi durante la lezione e incoraggiare gli studenti ad approfondire l'argomento da soli.

Assegna compiti sull'Impero azteco, per esempio la redazione di un breve articolo come risultato di una ricerca o la creazione di una presentazione su un aspetto specifico dell'argomento.

Valutazione:

La partecipazione alle attività in classe servirà a valutare la comprensione da parte degli studenti delle origini, dello sviluppo e delle ragioni del crollo dell'Impero azteco. L'attività del foglio di lavoro e i compiti a casa possono essere utilizzati anche come valutazione.

Con il piano di lezioni sopra riportato, gli studenti impareranno in modo interattivo e coinvolgente, utilizzando vari giochi e attività come giochi da tavolo, fogli di lavoro, flashcard e video per comprendere meglio l'argomento. L'attività del foglio di lavoro e l'assegnazione dei compiti a casa saranno un modo per valutare quanto lo studente abbia compreso dell'argomento trattato in classe.

Tieni inoltre presente che sarebbe opportuno avere un feedback dagli studenti ed eventualmente adattare il piano della lezione alle esigenze emerse, poiché tutti gli studenti hanno stili e ritmi di apprendimento diversi.

Ciascuno dei tuoi studenti può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, utilizzare materiali video con sottotitoli e/o linguaggio dei segni. Utilizzare materiali audio quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato amichevole. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, che possono aiutarti a individuare i bisogni degli studenti. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali nelle tue lezioni.



11) La peste bubbonica devasta l'Europa (Polonia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
Piano di lezione
12) Argomento: La peste bubbonica devasta l'Europa
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Argomento: storia Durata: 20 – 40 min. Età: tutte
Obiettivi: <i>Conoscere le cause e gli effetti dell'epidemia che ha portato alla distruzione della popolazione in Europa. Conoscere i nomi delle persone collegate all'argomento discusso. Imparare il lessico relativo all'argomento.</i>
Risultati: Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità): <ul style="list-style-type: none">- reagisce alla grafica presentata nella lezione;- sa associare un grafico ad un nome, ad un dispositivo o a fatti e situazioni;- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento;- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali
Materiali: Presentazioni multimediali, mappe storiche, grafica internet graphics, siti web.

**Risorse Web:**

<https://www.britannica.com/event/Black-Death> (EN)
<https://www.history.com/topics/middle-ages/black-death> (EN)
<https://www.nationalgeographic.com/science/article/the-plague> (EN)
<http://hosted.lib.uiowa.edu/histmed/plague/> (EN)
https://www.worldhistory.org/Black_Death/ (EN)
<https://www.youtube.com/watch?v=m5q-PIN3KSE> (EN)
<https://www.youtube.com/watch?v=mhH0Sf2Yor8> (EN)
<https://www.youtube.com/watch?v=Qw2OBCfXsEo> (EN)

Attività:**Attività introduttive alla lezione:**

- a) Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della conoscenza e della tecnologia
- b) Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Attività della lezione:

- 1) Contesto storico
- 2) Cause dell'epidemia
- 3) L'andamento dell'epidemia nel mondo
- 4) L'andamento dell'epidemia in Europa
- 5) Conseguenze e ricadute dell'epidemia
- 6) L'importanza dell'educazione sanitaria e dell'igiene.

Attività post-lezione:

- a) Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite
- b) Lo studente può consultare il docente

Valutazione

Level 0 (severe intellectual disability or neurological disease): pass / fail
Level 1 (moderate intellectual disability or mental illness): pass / fail
Level 2 (mild intellectual disability or mental illness): country's rating scale
Level 4 (mild, moderate or severe physical disability, no intellectual disability or neurological disease): country rating scale

Author's proposal - requires refinement. Teachers working with people with disabilities have experience in assessment.

Livello 0 (disabilità intellettiva grave o malattia neurologica): superato/fallito
Livello 1 (disabilità intellettiva moderata o malattia mentale): superato/fallito
Livello 2 (disabilità intellettiva lieve o malattia mentale): scala di valutazione del Paese
Livello 4 (disabilità fisica lieve, moderata o grave, nessuna disabilità intellettiva o malattia neurologica): scala di valutazione del paese

Proposta dell'autore: richiede perfezionamento. Gli insegnanti che lavorano con persone con disabilità hanno esperienza nella valutazione.



Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: *Il Rinascimento italiano*

Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Argomento: storia

Durata: 2 ore (2 lezioni di 50 minuti ciascuna)

Età: 15-16 anni

Disabilità: disabilità cognitiva media

Obiettivi:

- Ottenere informazioni dal testo.
- Stabilire collegamenti con il quadro storico di riferimento.
- Riconoscere le caratteristiche specifiche dell'epoca storica e dei personaggi storici.
- Individuare opere e monumenti significativi del periodo storico trattato.
- Riconoscere nella storia le radici della contemporaneità e della cultura morale e materiale del nostro tempo.
- Riconoscere le caratteristiche del movimento culturale e i termini significativi.
- acquisire la conoscenza dei cambiamenti politici e sociali del periodo studiato.
- Selezionare e ordinare le informazioni.

Strategie

- evitare toni di voce eccessivamente alti, che deformano l'articolazione;
- esporre i propri pensieri in modo chiaro e ordinato, scegliendo con cura il vocabolario;
- essere disponibile a riformulare i messaggi;
- durante la spiegazione ricorrere all'uso di mappe;
- ricorrere all'utilizzo di timeline;



Materiali:

- Lavagna interattiva/Smart board
- Libro di testo
- Brevi riassunti

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:e91fe6e0-7122-3d81-8c3d-5c3cb977c087>

- Mappe

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:1bc581a1-1e6f-3736-a82e-4e214a585eeb>

- Timeline

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:32276070-cab1-34c5-8289-d7164b9ce9d8>

- Smartphone
- Video

Risultati

Al termine della lezione, lo studente avrà:

- acquisito la conoscenza del periodo politico-istituzionale, socio-economico e culturale del Rinascimento europeo;
- sarà in grado di tracciare una linea cronologica degli eventi affrontati;
- sarà in grado di utilizzare strumenti linguistici (proprietà linguistiche, lessico specifico corretto) idonei ad esprimere, in modo chiaro ed efficace, concetti politici, istituzionali, culturali e religiosi.

Attività:

Attività preparatorie

Guardate il video *Humanism, The Renaissance and The invention of printing*: strumento utile per introdurre i concetti chiave sull'argomento. <https://youtu.be/OtqaxWnTZDk>

Usate il PowerPoint *Humanism and Renaissance* come strumento per favorire un primo approccio allo studio dell'argomento.

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:1f0445e7-0e4a-3AE8-835E-347E86BFEe7>

Attività didattica

Passeremo alla lettura dei paragrafi dedicati all'Umanesimo e al Rinascimento, ponendo particolare attenzione al netto contrasto tra la cultura medievale e le scoperte e i progressi compiuti in questo florido periodo.

Attività Post-lezione

- Audit personalizzati

<https://wordwall.net/play/51925/930/735>

<https://learningapps.org/display?v=pr6p7ekkk23>

Valutazione

<https://learningapps.org/display?v=pser916rk23>



Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: La nuova era

Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Argomento: Il Rinascimento (XV & XVI secolo)

L'età delle scoperte e delle riforme
(1500-1600)

Periodo rinascimentale o XVI secolo
(1500 – 1600)

- il cambiamento della visione umana e del mondo del Rinascimento e l'inizio di un nuovo interesse scientifico
- l'inizio dell'espansione europea d'oltremare

- la Riforma e la scissione del Cristianesimo
- la rivolta e l'emergere di uno stato olandese indipendente

Il tempo dei reggenti e dei monarchi
(1600-1700)

- l'emergere del capitalismo mercantile e l'inizio dell'economia mondiale
- amministrazione civile e cultura urbana
- il perseguimento del potere assoluto da parte dei monarchi
- la rivoluzione scientifica

Durata: > 10 lezioni

Età: 9-11

Obiettivi: Comprendere lo sviluppo dell'umanità dal pensiero mitico e religioso alla riflessione sull'uomo e sul mondo. Con l'avvento della scienza moderna, supervisiona le scoperte, l'inizio del commercio e dell'economia mondiale, l'ulteriore organizzazione statale e cittadina.

Risultati: porre le basi per una maggiore consapevolezza su come affrontare la vita, la società e il mondo.



La nuova era

Le fonti della Nuova Era

Esistono molte fonti scritte e stampate sono state conservate sulla Nuova Era. Inoltre, ci sono tutti i tipi di edifici e oggetti di quell'epoca. I reperti archeologici sono relativamente meno importanti in questo caso.

Abitazione, paesaggio e natura

I Paesi Bassi hanno una grande densità urbana. Eppure, la maggior parte delle persone vive in zone rurali. I paesi sono collegati da strade di campagna non asfaltate. I Paesi Bassi sono ricchi di corsi d'acqua. Le città sono spesso più accessibili via acqua che via terra.

- Il paesaggio e la natura nei Paesi Bassi stanno cambiando a causa degli argini, della bonifica, dell'estrazione di torba e legno, dell'agricoltura e della caccia.
- I viaggi di scoperta che portano ai contatti tra i continenti influenzano la natura in diverse parti del mondo.

Economia

· Grazie alla loro posizione e alla tradizionale familiarità con la navigazione marittima, le zone costiere dei Paesi Bassi si stanno trasformando in un centro europeo del commercio e dell'industria. C'è una grande densità di città. Nuovi spazi abitativi e commerciali vengono aperti dai portoghesi e dagli spagnoli, dagli olandesi e dagli inglesi nei loro viaggi di scoperta in Africa, Asia e America. La popolazione indigena spesso finisce preda della schiavitù.

Materiali:

Immagini e video sull'arte e sull'architettura rinascimentale

Una mappa dell'Europa occidentale nel XV e XVI secolo

Carte da gioco con informazioni su personaggi ed eventi del Rinascimento

Un tabellone per giocare

Pezzi per giocare (come piccole figurine o pedine)

Risorse Web:

<https://www.history.com/topics/renaissance/renaissance>

<https://www.britannica.com/event/Renaissance/The-High-Renaissance>

<https://artincontext.org/renaissance-facts/>

<https://www.livescience.com/55230-renaissance.html>

<https://www.ducksters.com/history/renaissance.php>

<https://www.youtube.com/watch?v=Om1jvUzVAtE>





Attività:

Preparazione pre-lezione:

Stampa e ritaglia le carte da gioco con informazioni su personaggi ed eventi del Rinascimento
Crea un tabellone di gioco con spazi che rappresentano diverse città d'Italia, come Firenze, Roma e Venezia.

Raccogli immagini e video dell'arte e dell'architettura rinascimentale da mostrare agli studenti.

Schema della lezione:

Introduzione: iniziare la lezione fornendo una breve panoramica del Rinascimento italiano e perché è importante.

Mostra immagini e video dell'arte e dell'architettura rinascimentale per dare agli studenti un'idea del periodo.

Gioco:

dividi la classe in gruppi di 2-4 studenti. Distribuisci le carte e i pezzi del gioco a ciascun gruppo. Lo scopo del gioco è che i gruppi muovano i propri pezzi sul tabellone rispondendo correttamente alle domande sulle figure e sugli eventi del Rinascimento.

Domande e risposte:

uno studente per ogni gruppo si presenterà a turno davanti alla classe per pescare una carta da gioco. Lo studente deve quindi rispondere correttamente alla domanda sulla carta per poter muovere la propria pedina. Se rispondono correttamente, possono spostare la loro pedina sullo spazio successivo del tabellone. Se non rispondono correttamente, può provare lo studente successivo del gruppo.

Discussione di gruppo:

dopo che tutti i gruppi hanno finito, avviare una discussione di gruppo su ciò che hanno fatto e imparato dal gioco. Incoraggia gli studenti a condividere le loro scoperte e intuizioni su figure ed eventi chiave del Rinascimento italiano.



Conclusione: Riassumere ciò che la classe ha imparato sul Rinascimento italiano e sulle figure chiave e sugli eventi che hanno caratterizzato questo periodo storico. Incoraggia gli studenti a trovare ulteriori informazioni sul Rinascimento e sul suo impatto sul mondo.

Valutazione:

Le carte da gioco e il tabellone serviranno come valutazione formativa, consentendo all'insegnante di capire cosa sanno gli studenti e dove potrebbero aver bisogno di maggiore aiuto.

La discussione di gruppo fornirà ulteriori informazioni sulla comprensione degli studenti.

Una prova scritta o un progetto possono essere somministrati come valutazione sommativa, consentendo all'insegnante di valutare la comprensione degli studenti del materiale trattato nella lezione.

Adattamento per studenti sordi:

Le carte da gioco e il tabellone da gioco potrebbero essere illustrati con immagini per aiutare gli studenti sordi a comprenderne il contenuto.

La discussione in classe potrebbe essere firmata o interpretata per facilitare la partecipazione degli studenti sordi.

I video e le immagini saranno dotati di didascalie o firmati per rendere il contenuto accessibile agli studenti non udenti. Questo programma di lezioni utilizza la gamification per rendere l'apprendimento del Rinascimento italiano divertente e interattivo per gli studenti. È progettato per essere coinvolgente, interattivo e inclusivo per gli studenti sordi, con modifiche apportate ai materiali e alle strategie didattiche per garantire che il contenuto sia accessibile a tutti gli studenti.

- 13) Il Boston Tea Party: i coloni americani protestano contro le nuove tasse britanniche lanciando tè nel porto di Boston: 16/12/1773 (Romania)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: IL BOSTON TEA PARTY
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Argomento : storia Durata: 50 + 50 minuti/2 lezioni Età: per student di 12 anni o più
Obiettivi: 1. Gli studenti acquisiranno una conoscenza di base su alcune delle cause, dei partecipanti, del luogo e delle conseguenze del Boston Tea Party



<ol style="list-style-type: none">2. Gli studenti collocheranno le informazioni sul Boston Tea Party nel contesto temporale e geografico3. Gli studenti effettueranno ricerche e creeranno la sceneggiatura, i costumi e il palcoscenico per una breve rappresentazione sul Boston Tea Party.
<p>Risultati: Gli studenti utilizzeranno diverse risorse e strumenti per ottenere, selezionare, utilizzare in modo creativo i dati sul Boston Tea Party, combinando conoscenze provenienti da diversi domini: storia, cartografia, design, arte, informatica. Esprimeranno opinioni sulle conseguenze degli eventi studiati.</p>
<p>Materiali: documenti storici sul "Boston Tea Party", videoproiettore/lavagna interattiva, laptop con connessione Internet, tablet/smartphone per ogni studente (con app screen reader attivate per gli studenti con difficoltà visive/dislessia), Presentazione Powerpoint</p>
<p>Attività pre-lezione L'insegnante organizzerà gli studenti in squadre in base ai loro interessi e attitudini: Squadra 1 – Scrittori, Squadra 2 – creatori di mappe Squadra 3 – costumisti Squadra 4 – attori Per i personaggi principali, gli altri studenti parteciperanno come personaggi secondari. Attività Utilizzando tutte le risorse a loro disposizione, online e nella biblioteca scolastica, ogni squadra troverà informazioni sul Boston Tea Party e le utilizzerà per raggiungere i propri obiettivi. Team 1 – Scrittori – identifica i partecipanti e gli eventi, e scrivi righe che esprimano i sentimenti e le idee di coloro che hanno preso parte al Boston Tea Party, su entrambi i lati (il governatore, l'ammiraglio, i capitani delle navi, i figli di Libertà) La squadra 2 - creatori di mappe - cercherà e troverà documenti storici sul porto di Boston nel 1773 e li organizzerà in una semplice mappa, mostrando la posizione degli eventi e il movimento dei personaggi principali. Il Team 3 – costumisti – cercherà il costume appropriato per i personaggi principali e secondari. La squadra 4 – attori – collaborerà con le altre squadre per costruire i propri personaggi e interpretare i propri ruoli.</p>
<p>Lezione 2 Gioco di ruolo - Gli studenti presenteranno la breve commedia che hanno creato sul Boston Tea Party Verranno assegnati punti stelle per l'originalità e il livello di impegno.</p>
<p>Valutazione Gioco https://learningapps.org/watch?v=pnrokpstv23 https://kahoot.it/challenge/05996309?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8ead-bae2a9f3788a_1677443670081 Power point https://tiny.pl/w6tsz</p>



Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: la rivoluzione americana
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Argomento : storia Durata: 50 minuti/lezione Età: per student di 12 anni o più
Obiettivi: <ol style="list-style-type: none">1. Gli studenti acquisiranno una conoscenza di base su alcune delle cause, dei partecipanti, dei luoghi e degli eventi della Rivoluzione Americana.2. Gli studenti collocheranno le informazioni sulla Rivoluzione americana nel contesto temporale e geografico3. Gli studenti commenteranno correttamente, utilizzando il vocabolario specifico, il rapporto decisione/azione umana – conseguenza – colonia, patria, indipendenza.
Risultati: Gli studenti utilizzeranno diverse risorse e strumenti per ottenere, selezionare, organizzare, comprendere i dati sulla Rivoluzione Americana, combinando conoscenze provenienti da diversi domini: storia, geografia, arte, informatica. Formuleranno pareri riguardo alle conseguenze degli eventi studiati.
Materiali: mappa storica "La Rivoluzione Americana", videoproiettore/lavagna interattiva, laptop con connessione Internet, tablet/smartphone per ogni studente (con app screen reader attivate per gli studenti con problemi di vista/dislessia), Presentazione PowerPoint "La Rivoluzione Americana"



Fonti:

Bibliografia:

Stan, Magda (2018) Istorie – manual pentru clasa a VI-a, București, Editura Didactică și Pedagogică

Popescu, Petru Demetru (1998) Istoria modernă a lumii pentru toți copiii, București, Coresi.

Tucker, Spencer, editor. - Title: (2021) American Revolution: the essential reference guide Santa Barbara, California : ABC-CLIO,

Allison , Robert J. (2015) The American Revolution : a very short.—Revised edition. New York, Oxford University Press

Risorse Web :

https://www.ducksters.com/history/colonial_america/timeline.php



<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>
<https://www.nps.gov/subjects/americanrevolution/timeline.htm>

Mappa concettuale

<https://docs.google.com/document/d/1AfdcSI5hozuMDgKxztq2iSTdjfR34hNx/edit?usp=sharing&oid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true>

Attività pre-lezione

Usando un gioco, gli eventi significativi che hanno portato alla Rivoluzione Americana saranno sistemati in una sequenza temporale:

Gioco <https://learningapps.org/display?v=p81up42ac23>

- Presentazione 1

Intro: L'insegnante introduce il contesto che ha determinato la Rivoluzione Americana, i luoghi e i tempi menzionati nel videoclip. Collegamento (da 0,00 a 3,50)

<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

Serie di domande suggerite da discutere successivamente con gli studenti:

Perché il Parlamento britannico ha adottato nuove tasse per le 13 colonie americane? Come hanno risposto i coloni? Quali furono le principali lamentele dei coloni?

- Presentazione 2 / Collegamento (dalle 3:51 alle 8:00)

- <https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

-sNa4

Serie di domande da discutere successivamente con gli studenti:

- Quali decisioni prese il secondo Congresso coloniale? Quali furono le battaglie più importanti della Guerra d'Indipendenza Americana? Come finì la guerra? Cosa diceva il Trattato di Versailles?

L'insegnante presenta e discute gli eventi militari e diplomatici della Rivoluzione Americana

- Presentation 3 Link (8.01 to end) - <https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

Guidati dal docente e utilizzando risorse web gli studenti identificano le principali conseguenze della rivoluzione americana

Power point <https://docs.google.com/presentation/d/1nOg-bLoQEAK58W1dElKNjztGhUTYc9XQ/edit#slide=id.p1>

Attività post-lezione

Gioco di ruolo - Gli studenti formeranno squadre estraendo a sorte 2 gruppi: Terra e la colonia Proxima. Discuteranno e creeranno uno scenario in cui il conflitto militare possa essere evitato senza trascurare gli interessi di entrambe le parti.

Per coinvolgere meglio gli studenti con disabilità visive o dislessia, utilizza le tecnologie più recenti a cui hai accesso, cercando demo o opzioni di prova per le più recenti app di sintesi vocale.

I premi verranno assegnati per l'originalità e l'argomentazione.

Valutazione

Gioco

https://kahoot.it/challenge/06519176?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8ead-bae2a9f3788a_1677359745466

15) Le guerre napoleoniche: 1799-1815 (Francia, Europa) (Turchia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali



Argomento: Le guerre napoleoniche: 1799-1815 (Francia, Europa)

Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Argomento : storia

Durata: 20 – 40 min

Età: tutte

Obiettivi:

Gli studenti comprenderanno le cause, gli eventi e le conseguenze delle guerre napoleoniche. Gli studenti svilupperanno il pensiero critico e le capacità di risoluzione dei problemi attraverso l'uso dell'apprendimento basato sul gioco.

Gli studenti si eserciteranno nell'uso della lingua dei segni americana (ASL) per comunicare e lavorare in collaborazione con i loro coetanei.

Risultati:

Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità):

- reagisce alla grafica presentata nella lezione
- può assegnare un'immagine ad un nome o ad un evento
- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento
- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali

Materiali:

Mappe dell'Europa (1 per gruppo di 4-5 studenti)

Pezzi di gioco (ad esempio piccoli soldatini, bandiere) per rappresentare diversi paesi e i loro eserciti
Mazzo di carte con eventi storici legati alle guerre napoleoniche (ad esempio "Battaglia di Austerlitz", "Trattato di Tilsit")

Carta e penna per ogni studente

Risorse Web :

Attività:

Attività pre-lezione

- c) - Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della società, della scienza, della conoscenza e della tecnologia
- d) Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati



Lezione

Inizia rivedendo la storia di base delle guerre napoleoniche utilizzando una combinazione di ausili visivi, come immagini e mappe, oltre all'ASL.

Dividere la classe in gruppi di 4-5 studenti. Ogni gruppo riceverà una mappa dell'Europa e pezzi di gioco per rappresentare i diversi paesi e i loro eserciti.

Introduci il gioco spiegando che ogni gruppo assumerà il ruolo di un diverso paese europeo e competerà contro gli altri gruppi per controllare la maggior parte del territorio alla fine della guerra. Il gioco si svolgerà in turni e ogni round rappresenterà un anno di guerra diverso.

All'inizio di ogni turno ogni gruppo estrarrà una carta con un evento storico legato alle guerre napoleoniche. Il gruppo deve quindi utilizzare l'ASL per discutere e definire strategie su come risponderanno all'evento e su come influenzerà gli eserciti del proprio paese.

Dopo che ogni gruppo ha preso le proprie decisioni, l'insegnante fungerà da "narratore" del gioco e annuncerà l'esito di ogni evento e come questo influenzerà i territori dei diversi paesi.

Alla fine di ogni turno, gli studenti utilizzeranno l'ASL per riflettere sulle loro decisioni e su come queste abbiano influenzato il progresso del loro paese nella guerra.

Il gioco continua per diversi round, fino ad arrivare all'evento finale: la sconfitta di Napoleone a Waterloo e la fine della guerra.

Infine, ciascun gruppo presenterà una breve presentazione dell'ASL sul ruolo del proprio Paese nella guerra e su come la guerra ha influenzato il proprio Paese.

Attività post-lezione

c) - Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite

d) Lo studente può consultare il docente

Valutazione

Osserva lo studente durante il gioco e utilizza le osservazioni per una valutazione formativa. I partecipanti completeranno un documento di riflessione sulla loro esperienza nel gioco e su ciò che hanno imparato.

Le presentazioni finali in ASL saranno valutate in base al contenuto, all'uso della lingua e alle capacità di presentazione.

16) *L'età della schiavitù e del colonialismo (sconosciuto)*

17) Il movimento per il suffragio: le donne lottano per il diritto di voto: 1893-1928 (Polonia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: *Il movimento per il suffragio: le donne lottano per il diritto di voto: 1893-1928*



Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Argomento: *storia*

Durata: 20 - 40 min

Età: *tutte*

Obiettivi:

Disuguaglianze sociali e situazione delle donne nelle epoche precedenti
Comprendere le cause che portarono ai cambiamenti sociali
Conoscere i nomi delle persone legate al tema in questione
Presentazione della lotta per i diritti delle donne in Europa e nel mondo Effetti della "rivoluzione sociale" per l'Europa e il mondo
Imparare il lessico relativo all'argomento

Risultati:

Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità):

- reagisce alla grafica presentata nella lezione
- può assegnare un'immagine ad un nome o ad un evento
- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento
- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali

Materiali:

Presentazioni multimediali, mappe storiche, grafica internet, siti web.

Risorse Web:

<https://www.britannica.com/topic/woman-suffrage> (EN)
<https://www.history.com/topics/womens-history/the-fight-for-womens-suffrage> (EN)
https://en.wikipedia.org/wiki/Women%27s_suffrage (EN)
<https://kids.nationalgeographic.com/history/article/womens-suffrage-movement> (EN)
<https://www.archives.gov/education/lessons/woman-suffrage> (EN)

Attività:

Attività pre-lezione:



a. Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della conoscenza e della tecnologia

b. Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Lezione:

- a. La condizione delle donne nel mondo
- b. L'idea di uguaglianza
- c. Femminismo
- d. Emancipazione
- e. Suffragismo
- f. Figure famose del movimento delle suffragette
- g. Calendario
- h. Effetti dei cambiamenti sociali

Attività post-lezione:

- a. Gli studenti possono approfondire le conoscenze acquisite
- b. Gli studenti possono consultare l'insegnante

Valutazione:

Livello 0 (disabilità intellettiva grave o malattia neurologica): superato/fallito Livello

1 (disabilità intellettiva moderata o malattia mentale): superato/fallito

Livello 2 (disabilità intellettiva lieve o malattia mentale): scala di valutazione del Paese

Livello 4 (disabilità fisica lieve, moderata o grave, nessuna disabilità intellettiva o malattia neurologica): scala di valutazione del paese

Proposta dell'autore: richiede perfezionamento. Gli insegnanti che lavorano con persone con disabilità hanno esperienza nella valutazione.

18) The Russian Revolution: 1917-1922 (Macedonia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: La rivoluzione russa: 1917-1922



Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Argomento : storia

Durata: 1 ora

Età: 11-15 anni

Obiettivi:

Gli studenti identificheranno, comprenderanno e saranno in grado di spiegare la Rivoluzione d'Ottobre nella Russia sovietica.

Gli studenti identificheranno, comprenderanno e saranno in grado di spiegare come Lenin e i bolscevichi presero il controllo di Pietrogrado e Mosca.

Gli studenti identificheranno, comprenderanno e saranno in grado di spiegare il piano di base di Lenin per la creazione di un piano socialista e poi analizzeranno se tale piano avesse avuto successo al momento della morte di Lenin nel 1924.

Risultati :

Acquisire conoscenze sulla rivoluzione russa: 1917-1922

Materiali:

Presentazione Powerpoint

Materiali audio per non vedenti e studenti con dislessia

Immagini tattili per non vedenti, mappe (tattili).

Video con il linguaggio dei segni per studenti non udenti

Contenuti semplici e pagine a colori per disabili incapaci

Preparare materiali stampati in 3D

Risorse Web :

<https://study.com/academy/lesson/the-russian-revolution-timeline-causes-effects.html>

<https://www.sfponline.org/uploads/91/10.3%20CL%20Russian%20Revolution%20Causes.pdf>

<https://www.pinterest.com/pin/290763719664249530/>

<https://www.britannica.com/event/Russian-Revolution>

<https://www.youtube.com/watch?v=KOK1TMSyKcM>



Attività:

Attività pre-lezione

Attività di riscaldamento, poni domande essenziali agli studenti

- Chi era Vladimir Lenin?
- Qual era la filosofia di Lenin sul socialismo e sulla rivoluzione?



Lezione

- Conferenza/PPT – La Russia sotto Lenin
- Video – Lenin: rivoluzionario
- Attività indipendente – Gli studenti leggono gli articoli e le fonti su Lenin e la Rivoluzione d'Ottobre.
- Suggerimento: chiedi agli studenti di leggere alcuni di questi articoli e fonti per i compiti
- Suggerimento: gli studenti AP/Avanzati dovrebbero leggere la Storia della rivoluzione russa di Trotsky.
- Attività di gruppo – Seminario socratico: discussione sulla filosofia di Lenin per la rivoluzione e il suo ruolo nella Rivoluzione d'Ottobre del 1917.

Attività post-lezione

Valutazione – Saggio: spiegare in dettaglio la Rivoluzione d'Ottobre del 1917, come Lenin e i bolscevichi presero il controllo di Pietrogrado e quale fosse il piano di base di Lenin per creare uno stato socialista nei primi giorni della rivoluzione bolscevica.

Valutazione

Fornisci allo studente il link ad un paio di articoli di giornale.

Attività: dai un'occhiata a questi titoli di giornale. Da questi titoli, cosa prevedi che accadrà dopo la Rivoluzione d'Ottobre del 1917 e dopo che Vladimir Lenin avrà preso il controllo in Russia? Scrivi 1-2 frasi sul tuo foglio di carta.

19) Nascita delle Nazioni Unite: 1945-1946 (Europa, America settentrionale e meridionale, Asia, Africa, Australia) (Romania)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: <i>Le nazioni Unite (ONU)</i>
Argomento: <i>storia</i>
Durata : 45 min
Età : 12-14
Obiettivi: Comprendere le cause che hanno portato alla creazione dell'ONU, il suo sviluppo e le sue finalità. Presentazione del corso dei cambiamenti in Europa e nel mondo Imparare il lessico relativo all'argomento



Fonti e contenuto

Le **Nazioni Unite** (oppure **ONU**), note informalmente come **Organizzazione delle Nazioni Unite** (o **ONU**) È l'organizzazione internazionale più grande e più conosciuta al mondo. All'epoca della sua fondazione l'ONU aveva 51 stati membri. Oggi ne ha 193; quasi tutti gli stati sovrani del mondo. L'ONU ha sede sul territorio internazionale a New York City e ha altri uffici principali a Ginevra, Nairobi, Vienna e L'Aia (sede della Corte internazionale di giustizia).

Lo scopo

È un'organizzazione intergovernativa i cui scopi dichiarati sono: sviluppare relazioni amichevoli tra le nazioni, raggiungere la cooperazione internazionale ed essere un centro per armonizzare le azioni delle nazioni. Altri obiettivi includono il mantenimento della pace e della sicurezza internazionale e la protezione dei diritti umani delle persone, la fornitura di aiuti umanitari, la promozione dello sviluppo sostenibile e il sostegno delle leggi internazionali.

- Origine

L'ONU fu costituito dopo la seconda guerra mondiale con lo scopo di prevenire future guerre mondiali. Il 25 aprile 1945, 50 nazioni si incontrarono a San Francisco in conferenza ed iniziarono la redazione dell'Atto Costitutivo dell'ONU, che fu adottato il 25 giugno 1945 ed entrò in vigore il 24 ottobre 1945, quando le Nazioni Unite divennero operative.

La missione dell'organizzazione di preservare la pace nel mondo fu complicata nei suoi primi decenni a causa della Guerra Fredda tra gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica e i loro rispettivi alleati. Le sue missioni sono consistite in primis nell'invio di osservatori militari disarmati o leggermente armati con in primis monitoraggio, reporting e ruoli di costruzione della fiducia. L'adesione all'ONU crebbe in modo significativo a seguito di una diffusa de-colonizzazione negli anni '60. Sin da allora, 80 ex colonie hanno ottenuto l'indipendenza, inclusi 11 monitorati da un Consiglio di Amministrazione fiduciaria. Dopo la fine della guerra fredda, le Nazioni Unite hanno spostato e ampliato le proprie operazioni sul campo, intraprendendo un'ampia varietà di compiti complessi. Ad esempio, l'ONU ha negoziato la fine della [Guerra Civile Salvadoregna](#), lanciato un riuscito [mantenimento della missione di pace in Namibia](#) e supervisionato elezioni democratiche nel Sud Africa post-[apartheid](#) Sud Africa e nella Cambogia post-[Khmer Rossi](#). Nel 1991, le Nazioni Unite autorizzarono una [coalizione guidata dagli Stati Uniti](#) che respinse l'invasione irachena [del Kuwait](#)



Il Summit del Millennio si è tenuto nel 2000 per discutere il ruolo delle Nazioni Unite nel 21° secolo. L'incontro di tre giorni è stato la più grande raccolta di capi di stato della storia, ed è culminato nell'adozione da parte di tutti gli stati membri degli Obiettivi di Sviluppo del Millennio (o MDG), l'impegno a raggiungere lo sviluppo internazionale in aree quali la riduzione della povertà, Parità di genere e salute pubblica. Il progresso verso questi obiettivi, che dovevano essere raggiunti nel 2015, è stato in definitiva irregolare. Il vertice mondiale del 2005 Vertice la riaffermato l'attenzione dell'ONU sulla promozione dello sviluppo, mantenimento della pace, diritti umani e sicurezza globale. Gli Obiettivi per lo sviluppo sostenibile (o SDG) sono stati lanciati nel 2015 per raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo del Millennio.



La bandiera dell'ONU :



L'emblema dell'ONU:

https://en.wikipedia.org/wiki/United_Nations

<https://www.un.org/en/>

Risultati:

Alunno (a seconda del grado e tipo di disabilità):

- reagisce alla grafica e video presentati durante la lezione
- Sa assegnare un nome o abbreviazione al grafico
- È capace di costruire una semplice dichiarazione su un dato argomento
- È capace di costruire una dichiarazione su un dato argomento e supportarla con materiali tratti da una fonte.

Materiali:

Accesso internet a grafica/video, siti web

Gioco card memory (stampato e tagliato – un set per 2 studenti)

risorse:

https://en.wikipedia.org/wiki/United_Nations



<https://www.un.org/en/>

<https://www.britannica.com/topic/United-Nations>

Attività:

Pe - Lezione:

- a. Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della guerra
- b. Attivazione degli studenti attraverso domande o presentando grafici preparati prima (bandiera, emblema)

Lezione:

1. introduzione - **Attività video** : (20 minuti)

Mostrate agli studenti un video online che fornisca una panoramica dell'ONU e del suo impatto sulla storia mondiale (es <https://www.youtube.com/watch?v=PUZ5tmyJSnc>). Fermare IL video e spiegare i punti chiave .

Fornire un foglio di lavoro agli studenti sordi da compilare mentre guardano il video e accertarsi che abbiano accesso ai sottotitoli nella lingua dei segni americana (ASL).

Dopo la conclusione del video, rivedere i contenuti principali con la classe.

2. **Attività ludica** : gioco Memory Card "l'ONU" (20 minuti)

Info sulle carte del gioco:

ONU (Unito Nazioni)

ONU (Organizzazione delle Nazioni Unite)

L'ONU è stata fondata nel 1945

L'ONU aspira al mantenimento della pace

La bandiera delle Nazioni Unite è (usa la grafica)

L'emblema dell'ONU è (usa la grafica)

Ci sono 193 Paesi nell'ONU

Al giorno d'oggi l'ONU ha come obiettivo la riduzione della povertà

Al giorno d'oggi l'ONU ha come obiettivo la parità di genere



Al giorno d'oggi l'ONU ha come obiettivo la salute pubblica

Al giorno d'oggi l'ONU ha come obiettivo lo sviluppo sostenibile

Al giorno d'oggi l'ONU ha come obiettivo la sicurezza globale

Al giorno d'oggi l'ONU ha come obiettivo i diritti umani

Dividere la classe in gruppi di 2-3 studenti.

Fornire ad ogni gruppo una copia del gioco Memory Card "L'ONU" e le istruzioni

Far giocare gli studenti per 15 minuti, facendo una pausa per rispondere alle domande e discutere i concetti chiave secondo necessità.

Dopo che il gioco è finito, discutere con la classe i punti importanti/critici.

Inviare - Lezione Attività:

Sessione di domande e risposte – Che cosa altro vorresti sapere sull' ONU?

Valutazione:

La partecipazione alle attività in classe servirà a valutare la comprensione da parte degli studenti delle origini, dello sviluppo e delle ragioni del crollo dell'Impero azteco.

L'attività del foglio di lavoro e i compiti a casa possono essere utilizzati anche come valutazione.

Con il programma di lezione di cui sopra, gli studenti impareranno in modo interattivo e coinvolgente, utilizzando vari giochi e attività come giochi da tavolo, fogli di lavoro, flashcard e video per comprendere meglio l'argomento. L'attività del foglio di lavoro e l'assegnazione dei compiti a casa costituiranno un modo per valutare la comprensione dello studente dell'argomento trattato in classe.

Tieni inoltre presente che consiglierai anche di ottenere feedback dagli studenti e di adattare di conseguenza il programma della lezione, poiché tutti gli studenti hanno stili e ritmi di apprendimento diversi, in modo che la lezione possa essere resa più vantaggiosa per loro.

Ciascuno dei tuoi studenti può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, utilizzare materiali video con sottotitoli e/o linguaggio dei segni. Utilizza materiali audio

quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti. Prova a creare materiali anche in Braille.

Quando lavori con studenti dislessici, utilizza materiali con testo di grandi dimensioni e un formato amichevole.



Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutare a identificare i bisogni degli studenti. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione.

Acquisisci familiarità con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL;

https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_),

applicabili nelle tue lezioni.

20) La Rivoluzione Digitale Rivoluzione: L'invenzione del computer elettrico digitale (Polonia)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
LEZIONE PIANO
Argomento: <i>La Rivoluzione Digitale Rivoluzione: L'invenzione del computer elettrico digitale</i>
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_), e applicarli alle tue lezioni.
Soggetto: <i>Storia</i> Durata: <i>20 -40 min</i> Età: <i>tutte</i>
Obiettivi: Comprendere le cause che hanno portato allo sviluppo della tecnologia, allo sviluppo della scienza e della conoscenza. Presentazione del corso sui cambiamenti in Europa e nel mondo Apprendimento del vocabolario relativo all'argomento
Risultati: Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità): - reagisce alla grafica presentata nella lezione - può assegnare un'immagine ad un nome o ad un dispositivo - è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento



Współfinansowane przez
Unię Europejską



- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali.

Materiali:

Presentazione multimediale, grafica internet grafica, siti web

Web :

https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Revolution

<https://www.techopedia.com/definition/23371/digital-revolution>

<https://www.britannica.com/event/Digital-Revolution>

<https://www.britannica.com/topic/The-Fourth-Industrial-Revolution-2119734#ref1255185>

https://pl.wikipedia.org/wiki/Rewolucja_cyfrowa

Attività:

Pre - Attività della lezione:

- B. Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della conoscenza e della tecnologia
- C. Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Attività della lezione:

1. Introduzione: un promemoria delle notizie sulla rivoluzione industriale
2. Componenti elettronici e microprocessori
3. I primi computer e periferiche
4. Automazione industriale
5. Fotografia digitale
6. Libri digitali
7. Banca elettronica
8. Intelligenza artificiale

Attività post-lezione:

- a) Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite
- a) b) Lo studente può consultare il docente

Valutazione:

Livello 0 (disabilità intellettiva grave o malattia neurologica):

superato/fallito Livello 1 (disabilità intellettiva moderata o malattia mentale): superato/fallito

Livello 2 (disabilità intellettiva lieve o malattia mentale): scala di valutazione del Paese

Livello 4 (disabilità fisica lieve, moderata o grave, nessuna disabilità intellettiva o malattia neurologica): scala di valutazione del paese



Proposta dell'autore: richiede perfezionamento. Gli insegnanti che lavorano con persone con disabilità hanno esperienza nella valutazione.

21) L'Unione Sovietica lancia lo Sputnik, il primo satellite artificiale: 4/10/1957 - Russia (Polonia)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DI LEZIONE
Argomento: 21) L'Unione Sovietica lancia lo Sputnik, il primo satellite artificiale: 4/10/1957 - Russia
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_), e applicarli alle tue lezioni.
Oggetto: Storia Durata: 20 – 40 min. Età: tutte
Obiettivi: Conoscere le cause e le conseguenze della conquista dello spazio da parte delle superpotenze (USA e sovietico Unione). Conoscere lo sviluppo della scienza e della tecnologia e il loro utilizzo per scopi politici.
Risultati : Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità): <ul style="list-style-type: none">- reagisce alla grafica presentata nella lezione- sa associare un grafico ad un nome, ad un dispositivo oa fatti e situazioni- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali
Materiali: Presentazioni multimediali, mappe storiche, grafica internet, siti web.
Web :



Attività:

Attività pre- Lezione:

- c) c) Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della conoscenza e della tecnologia
- d) d) Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Attività della lezione:

- 1) Situazione nel mondo dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale
- 2) Due potenze: USA e Unione Sovietica
- 3) Sviluppo della scienza e della tecnologia
- 4) Il lancio nello spazio del primo satellite artificiale sovietico
- 5) Conquista dello spazio: rivalità tra USA e URSS
- 6) Sviluppo di programmi di volo spaziale e colonizzazione di altri pianeti

Attività post-lezione:

- c) Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite
- d) Lo studente può consultare il docente

Valutazione

Livello 0 (disabilità intellettiva grave o malattia neurologica): superato/fallito
Livello 1 (disabilità intellettiva moderata o malattia mentale): superato/fallito
Livello 2 (disabilità intellettiva lieve o malattia mentale): scala di valutazione del paese
Livello 4 (disabilità fisica lieve, moderata o grave, nessuna disabilità intellettiva o malattia neurologica): scala di valutazione del paese

Proposta dell'autore: richiede perfezionamento. Gli insegnanti che lavorano con persone con disabilità hanno esperienza nella valutazione.

22) Yuri Gagarin diventa il primo uomo nello spazio: 1961 (Russia) (Macedonia)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DELLA LEZIONE

Argomento: Yuri Gagarin diventa il primo uomo nello spazio: 1961 (Russia)



Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Disciplina : storia

Durata: 1 ora

Età: 11-15 anni

Obiettivi :

Ricerca e presenta una figura storica nell'esplorazione spaziale. Discuti la diversità nei viaggi spaziali.

Identificare i potenziali motivi per cui le persone vogliono viaggiare nello spazio.

Descrivi come diversi tipi di ingegneri contribuiscono ciascuno ai viaggi spaziali. Fornisci esempi di ciò che il futuro potrebbe riservare ai viaggi spaziali.

Risultati :

Acquisire conoscenze su come Yuri Gagarin diventa il primo uomo nello spazio: 1961 (Russia)

Materiali:

Presentazione Powerpoint

Materiali audio per non vedenti e studenti con dislessia Immagini tattili per non vedenti, mappe (tattili).

Video con il linguaggio dei segni per studenti non udenti

Contenuti semplici e pagine a colori per disabili incapaci

Preparare materiali stampati in 3D

Risorse web:

<https://www.twinkl.com/teaching-wiki/the-first-man-in-space>

<https://www.rfi.fr/en/science-and-technology/20210415-a-lesson-for-mankind-60-years-on-from-yuri-gagarin>

-s-primo-volo-spaziale

https://www.nasa.gov/mission_pages/shuttle/sts1/gagarin_anniversary.html

<https://en.islcollective.com/video-lessons/yuri-gagarin-became-the-first-human-in-space>

<https://www.space.com/16159-first-man-in-space.html>

<https://www.twinkl.co.uk/search?q=yuri+gagarin>



Attività:

Attività pre-lezione

Rivolgiti agli studenti le seguenti domande:

- Il titolo di questo poster è La corsa allo spazio. Pensa alla parola "corsa". Chi/cosa associamo normalmente a quella parola? (*Atleti, corridori, cavalli, automobili, levrieri*). Cosa stanno facendo? (*Competere, cercare di vincere/essere il primo/il più veloce*). Cosa pensi che stiano facendo le persone nel poster di *The Space Race*? (*Concorrere per essere il primo a realizzare qualcosa legato allo spazio*).
- Cosa stanno cercando di ottenere (*raggiungere/conseguire con successo una meta/obiettivo*)? (*Essere più veloce/migliore/primo/più grande/superiore*).

Come chiamiamo coloro che partecipano a una gara? (*Concorrenti, concorrenti*); Come chiamiamo chi guarda una gara? (*spettatori*)

- Quando qualcuno è il più veloce/il primo in una gara, come chiamiamo quella persona? (*Vincitore, campione, vincitore*). Un vincitore è qualcuno che ha vinto la gara. Come pensi che si senta quella persona? (*Qualcuno che ha vinto si sente... gioioso, orgoglioso, vittorioso, trionfante, giubilante, ecc.*)
- Quale termine viene usato per qualcuno che quasi vince? (*Secondo classificato*)
- Esplora altre parole associate a "razza". (ad es. *leader, secondo classificato, gruppo, sorpasso, vantaggio, velocità della luce, testa a testa, sprint, traguardo, parimerito, falsa partenza, drop back, blocco di partenza, ordini dello starter, ecc.*)

Attività della lezione

Organizzare gli studenti in coppie. Ogni bambino racconta a turno al proprio compagno un momento in cui è stato coinvolto in una gara, sia come concorrente che come spettatore. Incoraggia gli studenti a utilizzare da tre a cinque frasi complete.

Compiti di interazione orale (coppia): giochi di parole

Organizza gli studenti in modo che completino le attività seguenti in coppie, gruppi o come intera classe, a seconda dei casi.

- Quante parole ti vengono in mente in rima con "corsa"? (es. *corsa, viso, pizzo, parentesi graffa, grazia, inseguimento, luogo, traccia, caso, base, ecc.*) Ciascun partner a turno contribuisce con una parola. La coppia vincente è quella che genera più parole in rima. Attira l'attenzione degli studenti sul fatto che a volte il suono è rappresentato con una "c" e talvolta con una "s".
- Quante parole possiamo comporre utilizzando alcune lettere della parola "corsa"? (ad es. *orecchio, asso, macchina, arc, arco, epoca*)
- Quali altri significati ci sono per la parola "razza"? (Un gruppo di persone che condividono caratteristiche simili, ad esempio fisiche, culturali, linguistiche, storiche. *Razza umana: tutti gli esseri umani viventi sulla Terra; siamo tutti membri della razza umana*)
- Riesci a pensare a espressioni idiomatiche contenenti la parola "corsa"? (ad esempio una corsa contro il tempo – per cercare di realizzare qualcosa in un tempo molto breve; una corsa di cavalli – dove uno dei concorrenti è di gran lunga superiore e ha più probabilità di vincere; lento e costante vince la gara – se lavori lentamente e metodicamente è più probabile che tu abbia successo che se affretti – dalla favola di Esopo *La Tartaruga e la Lepre*).

Conversazione in coppia/gruppo (racconto orale): sequenza della corsa allo spazio

Chiedi agli studenti di guardare attentamente le immagini sul poster. Decidete insieme, come classe, la sequenza degli eventi nella corsa allo spazio. Numera le immagini sulla corsa allo spazio in sequenza: quale immagine arriva prima, dopo, poi, dopo, ecc.

Organizzare gli studenti in coppie o gruppi. All'interno delle loro coppie o gruppi, gli studenti devono prepararsi a raccontare in sole quattro o cinque frasi la storia della corsa allo spazio a qualcuno che non la conosce.



Incoraggia gli studenti a combinare alcune immagini in un'unica frase complessa (ad esempio, non solo l'Unione Sovietica è stata il primo paese al mondo a lanciare con successo un animale nello spazio, ma sono anche riusciti a mettere nello spazio anche il primo essere umano, Yuri Gagarin) come la prima donna). Coppie o gruppi presentano quindi i loro racconti a un altro gruppo, classe o insegnante.

Attività post-lezione

Essere o non essere un astronauta

Metti in risalto l'immagine degli astronauti che sbarcarono sulla luna. Riproduci questo video clip sul loro viaggio: <https://www.youtube.com/watch?v=CbTaDOuSePk>

Chiedi agli studenti: ti piacerebbe diventare un astronauta?

Valutazione

Raccontare come sarebbe la vita sulla luna se vivessimo lì, come sarebbe diversa dalla vita qui sulla Terra e come gli esseri umani e gli animali potrebbero dover adattarsi per sopravvivere. Generare una discussione con tutta la classe su questo argomento.

23) Il presidente degli Stati Uniti John F. Kennedy viene assassinato a Dallas, Texas: 22/11/1963 (USA)
(Polonia)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE
Argomento: Il presidente degli Stati Uniti John F. Kennedy viene assassinato a Dallas, Texas: 22/11/1963 (USA)
Nota: Ciascuno dei tuoi studenti può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con sordo studenti, utilizzo video materiali con sottotitoli e/o cartello lingua. Utilizzo Audio materiali quando si lavora con visivamente compromesso O cieco studenti. Tentativo A creare materiali In Braille COME BENE. Quando lavorando con studenti dislessici, utilizzare materiali con testo di grandi dimensioni e un formato amichevole quando si lavora con un autistico bambino, Mantenere In tocco con il suo genitori, Essi Potere aiuto identificare IL degli studenti esigenze. Quando lavorare con bambini con altre limitazioni cognitive, adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare te stesso con IL i principi Di universale Progetto per Apprendimento (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), fare domanda a loro In tuo les- figli maschi.
Soggetto : <i>Storia</i> Durata: 20 – 40 min. Età: tutte

**Obiettivi :**

Conoscere le ragioni che portarono ai cambiamenti socio-economici del secondo dopoguerra. Presentazione del corso dei cambiamenti in Europa e nel mondo
Conoscere i nomi delle persone legate all'argomento discusso
Conseguenze della "Guerra Fredda" per l'Europa e il mondo
Imparare il vocabolario relativo all'argomento

Risultati :

Studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità):

- reagisce alla grafica presentata nella lezione
- sa associare un grafico ad un nome, ad un dispositivo o a fatti e situazioni
- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento
- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali

Materiali:

Presentazioni multimediali, mappe storiche, grafica internet, siti web.

ragnatela Risorse :

<https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/presidents/john-f-kennedy/>
<https://www.nps.gov/jofi/index.htm>
<https://www.presidency.ucsb.edu/people/president/john-f-kennedy>
https://www.senate.gov/senators/FeaturedBios/Featured_Bio_KennedyJohnF.htm
<https://www.jfklibrary.org/learn/about-jfk/jfk-in-history/november-22-1963-death-of-the-president>
<https://www.britannica.com/event/assassination-of-John-F-Kennedy/Kennedys-funeral>

Attività:**Attività pre-lezione**

- A- Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della conoscenza e della tecnologia
B. Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Attività della lezione

1. Situazione politica nel mondo dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale
2. L'elezione di John Kennedy a Presidente degli Stati Uniti
3. Presidenza
4. Assassinio di Dallas – 22 novembre 1963
5. Conseguenze dell'assassinio

Attività post-lezione

- A. Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite
B. Lo studente può consultare il docente



Valutazione

Livello 0 (disabilità intellettiva grave o malattia neurologica): superato/fallito Livello 1

(disabilità intellettiva moderata o malattia mentale): superato/fallito

Livello 2 (disabilità intellettiva lieve o malattia mentale): scala di valutazione del paese

Livello 4 (disabilità fisica lieve, moderata o grave, nessuna disabilità intellettiva o malattia neurologica): scala di valutazione del paese.

Proposta dell'autore: richiede perfezionamento. Gli insegnanti che lavorano con persone con disabilità hanno esperienza nella valutazione.

24) La nascita di Internet: 1965-1995 (Stati Uniti) (Polonia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE
Argomento: <i>La nascita di Internet: 1965-1995 (Stati Uniti) (Polonia)</i>
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_), e applicarli alle tue lezioni.
Soggetto: <i>Storia</i> Durata: <i>20 – 40 min.</i> Età: <i>tutte</i>
Obiettivi : Conoscere la storia della creazione di Internet. Dal segreto militare all'utilità civile. Strumenti per il trasferimento di informazioni, l'istruzione, la comunicazione interpersonale privata, l'e-commerce e molte altre applicazioni.

**Risultati :**

Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità):

- reagisce alla grafica presentata nella lezione
- può assegnare un'immagine ad un nome o ad un dispositivo
- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento
- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali

Materiali:

Presentazioni multimediali, grafica internet, siti web.

Risorse web:

- https://www.usg.edu/galileo/skills/unit07/internet07_02.phtml
- <https://home.cern/science/computing/birth-web>
- <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/short-history-internet>
- <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=36H6z1Uq6gI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=khajeqHUQ7Q>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gZINNil-hq0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zdvzEqoQikO>
- https://www.youtube.com/watch?v=rLNZMyegB_s
- https://www.youtube.com/watch?v=UH0m2rhu_Nk

Attività:

Attività pre-lezione

- A. Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della conoscenza e della tecnologia
- B. Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Attività della lezione

1. Collaborazione tra USA, Francia e Gran Bretagna su un progetto di rete informatica
2. Storia di ARPANET e USENET
3. WWW
4. Posta elettronica
5. Messaggistica istantanea
6. Il futuro di Internet

Attività post-lezione

- A. Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite
- B. Lo studente può consultare il docente



Valutazione:

Livello 0 (disabilità intellettiva grave o malattia neurologica): superato/fallito Livello 1

(disabilità intellettiva moderata o malattia mentale): superato/fallito

Livello 2 (disabilità intellettiva lieve o malattia mentale): scala di valutazione del paese

Livello 4 (disabilità fisica lieve, moderata o grave, nessuna disabilità intellettiva o malattia neurologica): scala di valutazione del paese.

Proposta dell'autore: richiede perfezionamento. Gli insegnanti che lavorano con persone con disabilità hanno esperienza nella valutazione.




25) Il tempo dei cacciatori e dei contadini (3000 a.C.) (Paesi Bassi)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali									
LEZIONE PIANO									
Argomento:	25) Il tempo dei cacciatori e dei contadini (3000 a.C.) (Paesi Bassi)								
Nota:									
<p>Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.</p>									
Soggetto :	Geschiedenis [Storia], 1 De levenswijze furgone jagers - verzamelaars . [Lo stile di vita dei cacciatori-raccoglitori.] 2 Ehi ontstaan furgone landbouw en landbouwsamenlevingen . [L'emergere dell'agricoltura e delle società agricole.]								
Durata:	- pm								
Età:	7-8 jaar [7-8 anni Di età]								
Obiettivi :	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Kenmerkend aspect</th> <th style="width: 50%;">Mogelijke leerinhouden</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Tijdvak 1: Tijd van jagers en boeren</td> </tr> <tr> <td>1. De levenswijze van jagers-verzamelaars.</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • ontbreken van geschreven bronnen = prehistorie • jagers in leven van de natuur, boeren zetten de natuur naar hun hand </td> </tr> <tr> <td>2. Het ontstaan van landbouw en landbouwsamenlevingen.</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • jagers zijn nomaden, boeren hebben vaste woonplaatsen • boeren hebben meer persoonlijk bezit; groter verschil tussen arm en rijk </td> </tr> </tbody> </table>	Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden	Tijdvak 1: Tijd van jagers en boeren		1. De levenswijze van jagers-verzamelaars.	<ul style="list-style-type: none"> • ontbreken van geschreven bronnen = prehistorie • jagers in leven van de natuur, boeren zetten de natuur naar hun hand 	2. Het ontstaan van landbouw en landbouwsamenlevingen.	<ul style="list-style-type: none"> • jagers zijn nomaden, boeren hebben vaste woonplaatsen • boeren hebben meer persoonlijk bezit; groter verschil tussen arm en rijk
Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden								
Tijdvak 1: Tijd van jagers en boeren									
1. De levenswijze van jagers-verzamelaars.	<ul style="list-style-type: none"> • ontbreken van geschreven bronnen = prehistorie • jagers in leven van de natuur, boeren zetten de natuur naar hun hand 								
2. Het ontstaan van landbouw en landbouwsamenlevingen.	<ul style="list-style-type: none"> • jagers zijn nomaden, boeren hebben vaste woonplaatsen • boeren hebben meer persoonlijk bezit; groter verschil tussen arm en rijk 								



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Risultati :	1.1 Tijdsbesef en ruimtelijk prospettiva <i>[nozione del tempo (storico) e prospettive]</i>		Primo jagers , passato più tardi boeren [<i>Primo cacciatori Dopo agricoltori]</i> _
	1.2 Bronnen [Fonti] <ul style="list-style-type: none">- va bene geschriften , archeologico vondsten- acquisendo la nozione che non esistono fonti scritte, ma solo reperti archeologici di quell'epoca]- [[<i>affidabilità dell'interpretazione scientifica</i>]		
	1.3 Preistorico jagers en verzamelaars <ul style="list-style-type: none">● Economia en tecnico● Sociale organizzazione● Kunst en religione	1.4 Preistorico landbouwers <ul style="list-style-type: none">● Economia en tecnico ontwikkeling● Sociale organizzazione● Kunst en religione	
[Obbiettivo]	[imparare le differenze tra cacciatori (preistorici) e agricoltori, anche come cultura, sviluppo mentale e sociale]		



	<p>Cacciatori e raccoglitori preistorici</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Economia E tecnologia</i> <p>· Cacciatori e raccoglitori dipendono fortemente da ciò che l'ambiente naturale offre per il loro sostentamento. Nel corso del tempo, sviluppano tecniche che consentono loro di sopravvivere più facilmente in tutti i tipi di ambienti e ambienti diffondersi sempre più in tutto il globo. Nonostante le limitate risorse tecniche, i cacciatori-raccoglitori preistorici a volte sconvolsero in modo sostenibile il loro ambiente naturale.</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Organizzazione sociale</i> <p>· I cacciatori-raccoglitori generalmente vivono in una società non gerarchica. La dimensione del gruppo è compresa tra 25 e 50 persone. Di volta in volta le persone si riuniscono in tribù.</p>	<p>Agricoltori preistorici</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Economia E tecnico sviluppo</i> <p>· A lungo termine, le persone inizieranno a coltivare. Ciò gli consente di ottenere più cibo in un'area. Ora anche la formazione del possesso e il baratto giocheranno un ruolo. Talvolta l'agricoltura provoca danni alla natura attraverso l'erosione del suolo.</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Organizzazione sociale</i> <p>· Gli agricoltori vivono in villaggi di ± 100 persone. Sono costretti a difendere la loro terra dagli invasori.</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Arte e religione</i> <p>· Ci sono reperti che indicano una vita in cui l'arte e la religione hanno un ruolo.</p>
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Arte e religione</i> <p>· Ci sono reperti che indicano una vita in cui l'arte e la religione giocano un ruolo importante.</p>	
Materiali:	<p>Copie in Braille o a caratteri grandi di testi o articoli relativi all'argomento (con immagini descritte in parole)</p> <p>Diagrammi o modelli tattili di strumenti e armi utilizzati da cacciatori e agricoltori</p> <p>Registrazioni audio delle descrizioni dei diagrammi o dei modelli</p> <p>Gioco "Caccia e raccolta" (può essere adattato alla classe in base alle risorse disponibili).</p>	
Risorse web :	<p>https://www.history.com/news/prehistoric-ages-timeline</p> <p>https://www.ushistory.org/civ/2.asp _ _</p> <p>https://study.com/learn/lesson/prehistory-periods-timeline.html</p> <p>(https://www.youtube.com/watch?v=rLFGra2TiTE)</p> <p>(https://www.youtube.com/watch?v=X6wsvyNvtUY)</p> <p>https://flexbooks.ck12.org/user:zxbpc2rzczimthaz21hawwuy29t/cbook/world-history-studies_episd/section/1.3/primary/lesson/prehistoric-times/ _ _</p>	



<p>Attività: Pre- Lezione Attività : _ Attività della lezione - Attività post-lezione:</p>	<p>Introduzione: Introduzione: Inizia la lezione chiedendo agli studenti di fare un brainstorming su ciò che sanno sui cacciatori e sugli agricoltori in epoca preistorica. Presentare l'argomento e l'obiettivo della lezione.</p> <p>Corpo: Gli studenti lavorano in piccoli gruppi, a ciascun gruppo verranno forniti testi o articoli, diagrammi o modelli tattili e registrazioni audio. Consentire agli studenti di esplorare i materiali e aiutarli a comprendere i testi e i diagrammi. Invitali a discutere ciò che hanno imparato e a condividere le loro scoperte con la classe.</p> <p>Presenta il gioco "Caccia e raccogli", spiega le regole e l'obiettivo del gioco.</p> <p>Attività: Dividete la classe in due squadre, cacciatori e agricoltori. I cacciatori devono raccogliere quante più risorse possibile utilizzando solo gli strumenti e le armi che erano a disposizione dei cacciatori preistorici, come lance, asce e più tardi anche arco e frecce. Gli agricoltori devono raccogliere quante più risorse possibile utilizzando solo gli strumenti che erano a disposizione degli agricoltori preistorici, come zappe e aratri. Ogni squadra avrà un tempo prestabilito per raccogliere risorse e riportarle al punto di partenza. Vince la squadra che alla fine avrà più risorse. Chiedi agli studenti di riflettere su ciò che hanno imparato, su come gli strumenti e gli stili di vita dei cacciatori e degli agricoltori hanno influenzato lo sviluppo della civiltà umana.</p> <p>Conclusione: Riassumere i punti chiave discussi durante la lezione. Assegna i compiti relativi all'argomento, può essere un documento di ricerca o una presentazione. Nota: questo programma di lezione può essere adattato e modificato per soddisfare le esigenze e le capacità specifiche degli studenti della classe. E sentiti libero di adattare il gioco per renderlo più accessibile agli studenti con problemi di vista e agli studenti con dislessia. Inoltre, è importante coinvolgere gli studenti nella progettazione del gioco, consentire loro di condividere idee e suggerimenti. La gamification è uno strumento eccellente per rendere l'apprendimento divertente e interattivo e può aiutare gli studenti con disabilità visive e dislessia ad interagire con il materiale, rendendolo più interattivo e dinamico.</p>
---	---




Valutazione:	
---------------------	--

26) L'epoca dei Greci e dei Romani (3000 a.C. - 500 d.C.) (Paesi Bassi)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali	
PIANO DELLA LEZIONE	
Argomento:	26) L'epoca dei Greci e dei Romani (3000 a.C. - 500 d.C.)
Nota: Ogni Di tuo studenti Maggio Avere UN diverso grado Di disabilità, E diverso esigenze. Quando lavorando con studenti sordi, utilizzare materiali video con sottotitoli e/o linguaggio dei segni. Utilizza materiali audio quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo di grandi dimensioni e un formato amichevole con UN autistico bambino, Mantenere In tocco con il suo genitori, Essi Potere aiuto identificare IL degli studenti esigenze. Quando lavorando con bambini con altro cognitivo limitazioni, adattare IL informazione A loro	
in lavorazione capacità. Familiarizzare te stesso con IL i principi Di universale Progetto per Apprendimento (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), applicali nelle tue lezioni.	
Disciplina:	Geschiedenis [Storia], 3 De verspreiding furgone Grieks-Romeinse cultura en confronto incontrato Tedesco cultura .
Durata:	4 Ehi cristianità In Romainse Rijk: furgone verboden totale enig toegestano Goddienst .
Età:	- pm 8-10 jaar [8-10 anni Di età]




Obiettivi :	Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden
	Tijdvak 2: Tijd van Grieken en Romeinen	
	3. De verspreiding van de Grieks-Romeinse cultuur en de confrontatie met de Germaanse cultuur.	<ul style="list-style-type: none">• Germanen (boeren gebleven) en Romeinen (verstedelijkt)• voor Christenen geldt slechts één god voor alles.• optreden van Jezus, ontstaan van christendom als 'missionaire' godsdienst• christenen in het Romeinse rijk: van vervolgte minderheid tot heersende meerderheid
4. Christendom in Het Romeinse Rijk: van verboden tot enig toegestane godsdienst.		
Risultati :	2 Oudheid De primo steden en de Grieks-Romeinse besiciare (7000 vC – 500 nC)	
	2.1 Bronnen [Fonti] <ul style="list-style-type: none">- Kennis over de oudheid berust voor een deel op materiële overblijfselen. Deze laten zien hoe techniek en stijl zich in de deze periode ontwikkeld hebben.- <i>[la conoscenza dell'antichità si fonda anche su resti materiali. Questi mostrano come le tecniche e lo stile si siano sviluppati in questo periodo di tempo.]</i>▪ Samenlevingen in de oudheid hebben een schrift ontwikkeld. Er zijn geschreven bronnen over allerlei onderwerpen. Hierdoor hebben we een beter inzicht in de denk- en leefwereld van de oudheid, dan van het leven in de prehistorie. Via de Romeinen is in het westen van Europa het Latijnse schrift verspreid.▪ <i>[Le società nell'antichità hanno sviluppato una sceneggiatura. Esistono fonti scritte su tutti i tipi di argomenti. In questo modo abbiamo una visione migliore del mondo pensante e vivente dell'antichità che della vita nei tempi preistorici. La scrittura latina si diffuse nell'Europa occidentale attraverso i Romani.]</i>	



	<p>2.2 Naar een samenleving incontrato steden (7000 - 700 vC) [In direzione società In cit- _ sì]</p> <ul style="list-style-type: none">- Grotere opbrengsten In de landbouw leiden totale bevolkingsgroei . Niente cioè - dereen hoeft altro te lavoriamo nel dienst van de voedselproductie . Ehm, on- tstaan andere berepen . Hierdoor komt de ontwikkeling van steden op gang.- In de città ontstaan sociale lagen portadat beroepsgroepen verschillen in macchina en aanzien . Totale de bovenste laag behoren militaire en geestelijke leader die leger, goddienst en consegna in mano hebben . Slaven worden tot de onderste laag gerekend .- Oorlogvoering È een belangrijke funzione furgone de città . In iedere città sinistra de gedachte dat men door verovering van andere steden fatto en rijkdom kan vergroten . Maar iedere città dolce dat ze ok zelf slachtoffer kan parola furgone aanvallen furgone andere steden .
	<ul style="list-style-type: none">- In een samenleving met steden wordt de organisatie van de samenleving zo ingewikkeld dat men voor het vastleggen van afspraken en regels be- hoefte krijgt aan een schrift.- <i>[Maggiori raccolti agricoli portano alla crescita della popolazione. Non tutti devono più lavorare per la produzione alimentare. Stanno emergendo altre professioni. Ciò innesca lo sviluppo delle città.]</i>- <i>[Nella città sorgono strati sociali perché i gruppi professionali differiscono per potere e prestigio. Il livello più alto comprende i leader militari e spirituali che controllano l'esercito, la religione e il governo. Gli schiavi sono annoverati tra gli strati più bassi.]</i>- <i>[La guerra è una funzione importante della città. In ogni città c'è l'idea che si possa aumentare il potere e la ricchezza conquistando altre città. Ma ogni città sa che può essere vittima di attacchi anche da parte di altre città.]</i>



	<p>2.3 De Grieks-Romeinse schiumatura (700 vC - 500 nC)</p> <ul style="list-style-type: none">• Economische ontwikkeling en kolonisa : cravatta IL Greco-romana Civiltà (700 AVANTI CRISTO - 500 d.C.) <p>[<i>Economico sviluppo E colonizzazione .</i> __]</p> <ul style="list-style-type: none">* Zodra Grieken en Romeinen niente meer over voldoende landbouwgrond bes - chikken , moeten ze voor aanvullende bestaansbronnen zorgen . Ze zoeken questo vooral in gebiedsuitbreiding .* De Grieken cucire stedelijke nederzet - tinta op allerlei plaatsen in het Mid-delllandse Zeegebied . Più tardi brengen de Romeinen het gebied rondom de Middellandse Zee en grote delen furgone Europa sotto tesoro gezag . <p>[· Appena Greci e Romani non ci saranno più Avere Abbastanza agricolo terra, Essi Avere A fornire aggiuntivo fonti di sostentamento. Lo cercano principalmente nell'espansione territoriale .</p> <p>· IL Greci fondato urbano insediamenti in tutti i luoghi del Mediterraneo - pulito . Dopo, IL romani portato IL area intorno al Mar Mediterraneo e gran parte dell'Europa sotto il loro dominio.]</p> <ul style="list-style-type: none">• De città als woonplaats [IL città COME un posto per vivere] <ul style="list-style-type: none">* L' immagine della città parola porta bepaald woningen , aperto gebouwen en andere _ voorzieningen .* In Grieks-Romeinse steden hebben braccio it rijk hun eigen levensstijl . Per tutti i gruppi zijn er mogelijkheden tot ver - maak .* In de Grieks-Romeinse steden zijn de vrije hamburger betrokken bij	<p>[2.3 Greco-Romano civiltà]]</p> <p>[* <i>Economico Sviluppo E Colonizzazione</i>] __</p> <p>[* <i>La città come residenza</i>]</p> <p>[* <i>Arte, religione E scienza</i>]</p> 
--	---	--



	<p>het bestuur . [· IL paesaggio urbano È determinato di alloggi, pubblico edifici e altre strutture.</p>	
	<p>· Nelle città greco-romane, ricchi e poveri hanno i propri stili di vita. Ci sono opportunità di intrattenimento per tutti i gruppi. · · In IL Greco-romana città, i cittadini liberi partecipano al governo .]</p> <ul style="list-style-type: none">• Kunst, Goddienst en wetenschap [<i>Arte, religione e scienza</i>]* Grieken en Romeinen hebben velen gesticht dal fergone _ bouwkunst , beeldhouwkunst , letteratura en wetenschap .* Voor Grieken en Romeinen È het bestaan vol goddelijke macchina .* Er ontstaan religioes beginnendell'azione het veelgodendom één leidend Beginsel _ onderkennen . Eén van deze bewegingen è la cristianità . È voortgekomen uit het monoteïstisch jodendom en is uiteindelijk het meest succesvol nel Romeinse Rijk. <p>[· Greci E romani Avere raggiunto grandi traguardi In IL campi Di architettura, scultura, letteratura e scienza.</p> <ul style="list-style-type: none">· Per Greci E Romani, esistenza È pieno di poteri divini.· Stanno emergendo movimenti religiosi che riconoscono un principio guida dietro il politeismo. Uno di questi movimenti è il cristianesimo. Si è evoluto dal monoteismo Ebraico E concluso su essendo maggior parte successo In IL romano Impero.]	



2.4 De Romeinen als cultuurverbreiders In de Rijndelta (50 vC - 450 nC)

[IL romani COME culturale diffusori In IL Reno delta (50 AVANTI CRISTO - 450 ANNO DOMINI)]

- De Romainse fatto parola gevestigd porta een combinatie furgone gioiello en bondgenootschappen
- De Romeinen treffen In de Rijndelta een preistorico-agrario samen : levarsi aan .
- Waar de Romeinen comemen , parola steden gesticht . Questo steden zijn centro - tra waar Romeinen en Germanico elkaar ontmoeten . Er ontstaat samen - lavoro sull'economia e sulla politica __ en religione .

[· romano energia È stabilito Attraverso UN combinazione Di violenza E alleanze.

· IL romani Trovare UN preistorico-agrario società In IL Reno delta.

· Dove IL romani Venire, città Sono fondato. Questi città Sono centri Dove Romani e tedeschi si incontrano.

Là È cooperazione In IL campi Di economia, politica E religione.]

• **Afnemende vitaliteit furgone de**

Grieks -Romeinse _ cultura

[In calo vitalità Di IL Greco-romana cultura]

--

- De overheersende coinvolto van de Grieks-Romeinse cultura houdt In het Westen furgone Europa geen stand, omdat de interne problemen die binnen het Romeinse Rijk ontstaan niente oplosbaar lampeggiare .



[· L'influenza predominante del

greco-romano cultura fa non scorso

In

Occidentale Europa, Perché IL problemi

interni Quello presentarsi entro IL romano

Impero dimostrare A Essere irrisolvibile.]

Materiali necessari:

-Immagini di antichi dispositivi di cronometraggio greci e romani (ad esempio, meridiane, orologi ad acqua)

-Un gioco da tavolo (o un modello di gioco da tavolo stampabile e compilabile)

-Flashcard con termini chiave relativi al tempo nell'antica Grecia e a Roma (ad esempio ora, giorno, mese, anno)

Risorse web:

<https://www.britannica.com/topic/history-of-Europe/Barbarian-migrations-and-invasions>

<https://www.thinkedco.com/comparisons-ancient-greece-and-ancient-rome-118635>

<https://library.triton.edu/greekandroman>

<https://www.historymuseum.ca/cmhc/exhibitions/civil/greece/gr4000e.html> _

<https://www.britishmuseum.org/collection/galleries/greek-and-roman-life> _ _



Attività:

Pre- Lezione

introduzione (10 minuti):

Introduci il tema del tempo nell'antica Grecia e a Roma e mostra agli studenti immagini di antichi dispositivi per la misurazione del tempo.

-Spiegare che nei tempi antichi le persone non avevano orologi come noi oggi e dovevano utilizzare metodi diversi per misurare il tempo.

Attività della lezione

Attività 1: Gioco da tavolo (30 minuti):

-Dividere la classe in piccoli gruppi e dare a ciascun gruppo un gioco da tavolo (o un modello di gioco da tavolo stampabile e compilabile)

-Ogni gruppo lancerà a turno un dado e sposterà la propria pedina lungo il tabellone.

-Il gioco da tavolo avrà diversi quadrati che rappresentano diversi aspetti del tempo nell'antica Grecia e a Roma. Ad esempio, potrebbe esserci un quadrato per il dio greco Zeus, associato al cielo e al tuono, e un quadrato per il dio romano Giove, associato al cielo e al tuono. Quando gli studenti arrivano su una casella, devono rispondere a una domanda su quell'aspetto del tempo nell'antica Grecia e a Roma.

-Vince la partita il gruppo che arriva per primo alla fine del tabellone.

Attività 2: ripasso delle flashcard (20 minuti):

-Fornire agli studenti flashcard con termini chiave relativi al tempo nell'antica Grecia e a Roma.

-Chiedere agli studenti di lavorare in coppie o in piccoli gruppi per rivedere le flashcard.

-Imposta un timer per 5 minuti e sfida gli studenti a vedere quante flashcard riescono a definire correttamente entro il limite di tempo.

-Il gruppo o la coppia che definisce correttamente il maggior numero di flashcard entro il tempo limite vince un premio.

Conclusione dell'attività post-lezione (10 minuti):

-Chiedere agli studenti di completare una semplice valutazione per valutare la loro comprensione dei concetti trattati nella lezione.

-Rivedi i punti chiave e incoraggia gli studenti a condividere qualsiasi cosa interessante o sorprendente hanno imparato.

Valutazione

Nota: poiché lo spettro autistico può presentare un'ampia gamma di sintomi, si prega di considerare di adattare il programma della lezione in base alle capacità degli studenti. Inoltre è importante avere una comunicazione chiara con i genitori e gli operatori sanitari degli studenti al fine di comprendere meglio i loro bisogni specifici e le modalità per sostenerli.

Nota 2: La consultazione con gli insegnanti delle scuole olandesi per bambini con autismo e altri disturbi mentali o comportamentali porta alla conclusione che la gamification non offre, secondo loro, novità o migliori opportunità educative.



Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DELLA LEZIONE

Argomento: *Il tempo dei monaci e dei cavalieri (500 -1000/2000)*

Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Disciplina : **Geschiedenis [Storia], 5 De verspreiding furgone het cristianità In Europa.**

[*Diffusione del cristianesimo in Europa.*]

Durata:

Età:

horigheid .

[*horigheid .*]

- pm

9-11 jaar [*9-11 anni Di età*]

6 Hofstelsel en

[*Hofstelsel en*



Karel de Grote

742-814

[*Carlo IL Grande*]

Obiettivi :

[*Crescente approfondend o e consapevolezz a della cronologia storica*]

Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden
Tijdvak 3: Tijd van monniken en ridders	
5. Verspreiding van het christendom tot in de Lage Landen.	<ul style="list-style-type: none"> gevolgen van verdwijnen van het rijk: veiligheid, geld, handel horigheid (afhankelijkheid van heren) autarkische landgoederen: schaarste, mensen op elkaar aangewezen Vooral plaatselijke machthebbers in burchten: 'ridders'. (leenstelsel, Karel de Grote) Meeste boeren waren afhankelijk van grootgrondbezitters (adel of kerk) en aan hen onderhorig. (horigheid, vrije boeren)
6. Hofstelsel en horigheid	<ul style="list-style-type: none"> verspreiding van christendom onder Germanen (Willibrord en Bonifatius); invloed Germaanse tradities (kerst, Pasen, e.d.) rol van monniken en kloosters



Risultati :	3. Middeleeuwen tussen Romainse tempo en Rinascimento (500 - 1500)	[<i>Medioevo</i>] [<i>Tra l'età romana e il Rinascimento . (500 – 1500) </i>]
	[Aumentare e approfondire la consapevolezza della cronologia storica]	
	3.1 Bronnen [<i>Sources</i>] * Kennis over de Middeleeuwen berust op diverse bronnen zoals gebouwen, voorwerpen, afbeeldingen en teksten. [* <i>La conoscenza del Medioevo si basa su varie fonti come l'edilizia immagini, oggetti, immagini e testi.</i>]	
	3. 2 Overgangstijd: van Oudheid naar Middeleeuwen (300 - 500) [<i>Transition Time: From Antiquity to Middle Ages</i>] • Politieke en economische wanorde [<i>Political and Economic Disorder</i>] <ul style="list-style-type: none">- Door het wegvallen van het Romeins bestuur in het West-Romeinse Rijk ontstaat een strijd om de macht tussen Germaanse stammen. In grote delen van Europa heerst bestuurlijke en economische chaos.- De volksverhuizingen, waarbij allerlei volken in Azië en Europa gedwongen worden een nieuw woongebied te zoeken, dragen bij aan de bestuurlijke en economische wanorde. Steden raken in verval.- - [A causa della scomparsa del dominio romano nell'Impero Romano d'Occidente, nasce una lotta per il potere tra le tribù germaniche. Il caos amministrativo ed economico regna in gran parte dell'Europa.]- - [Le migrazioni, nelle quali tutti i tipi di popoli dell'Asia e dell'Europa sono costretti a trovare nuovi habitat, contribuiscono al disordine amministrativo ed economico. Le città stanno cadendo in rovina.]- Religieuze ontwikkeling: het Christendom [<i>Religious Development: Christianity</i>]<ul style="list-style-type: none">- kerk is tijdens de volksverhuizingen de enige stabiele factor en bewaarder van de schriftelijke cultuur. .	
	- [La chiesa è l'unico fattore stabile e custode della cultura scritta durante le migrazioni.]	
	3.3 Vroege Middeleeuwen (500 - 1000) [<i>Basso Medioevo</i>] • Economische ontwikkeling: op zelfvoorziening gerichte landbouw	



- [• Sviluppo economico: agricoltura di sussistenza]
- De economie in de Middeleeuwen is aanvankelijk een landbouweconomie, grotendeels gebaseerd op zelfvoorziening. Er zijn bedrijven van vrije boeren en landgoederen van grootgrondbezitters die landbouwgrond verpachten aan horige boeren. Op den duur worden grote aantallen vrije boeren horig.
- Door ontginningen en door beter gebruik van de grond wordt de landbouwproductie langzamerhand weer opgevoerd.
- [· L'economia del Medioevo era inizialmente un'economia agricola, basata in gran parte sull'autosufficienza. Ci sono fattorie di agricoltori liberi e tenute di grandi proprietari terrieri che affittano terreni agricoli a contadini servi. Nel lungo periodo, un gran numero di agricoltori liberi diventeranno servi della gleba.
- Attraverso la bonifica e il migliore utilizzo del territorio, la produzione agricola sta gradualmente tornando ad aumentare.]

- **Politieke ontwikkeling: een koninkrijk op basis van het leen- stelsel**

[• *Political development: a kingdom based on the feudal system*]

- De Frankische koningen slagen er vanaf 500 in een groot rijk te vestigen. Invoering van het leenstelsel en een bondgenootschap met de kerk zijn hierbij van grote betekenis geweest. Na ±900 verbreekt dit rijk weer.
- Tussen 800 en 1000 vinden de tochten der Noormannen plaats. Deze tochten zijn een late vorm van de volksverhuizingen.
- [· I re franchi riuscirono a fondare un grande impero dal 500 in poi. Di grande importanza in questo senso furono l'introduzione del sistema feudale e l'alleanza con la Chiesa. Dopo ±900 questo regno crolla di nuovo.
- Tra l'800 ed il 1000 hanno luogo le spedizioni dei Normanni. Questi viaggi sono una forma tarda dei movimenti di popolazione.]





- **Religieuze ontwikkeling: verbreiding van Christendom en Islam**

[• *Religious Development: Spreading Christianity and Islam*]

- Christenen stichten in Europa steeds meer kerkgebouwen en kloosters. Ze verbreiden het christendom onder de heidenen. De kloosters verwerven veel grond.
- De kerk sluit een verbond met de Frankische koningen. Ze kan op deze manier beter het geloof verbreiden en haar (grond)bezit beschermen. Terwijl het christendom zich verspreidt in grote delen van Europa, verspreidt de Islam zich in het Midden-Oosten, Noord-Afrika en Spanje.

[· I cristiani in Europa stanno costruendo sempre più chiese e monasteri. Diffondono il cristianesimo tra i gentili. I monasteri acquisiscono molte terre.

· La Chiesa stringe un'alleanza con i re franchi. In questo modo potrà diffondere meglio la fede e proteggere le sue proprietà (terrestri).

Mentre il Cristianesimo si diffonde in gran parte dell'Europa, l'Islam si diffonde in Medio Oriente, Nord Africa e Spagna.]





4 Late Middeleeuwen (1000 - 1500) [*Late Middle Ages*]

• **Economische ontwikkeling: handel en opkomst van steden**

[*Economic Development: Trade and Emergence of Cities*]

- Ontginning en betere productiemethoden in de landbouw leiden tot forse toename v de voedselproductie, waardoor bevolkingsgroei en handel worden bevorderd.
- De adel profiteert van de toegenomen welvaart. Kastelen worden uitgebreid en legers versterkt.
- De toename van de handel is een stimulans voor het ontstaan van steden en het op gang komen van een geldeconomie.
- Branden en epidemieën zijn reële gevaren voor de inwoners van een stad.

[*- Cultivation and better production methods in agriculture lead to a sharp increase in food production, resulting in population growth and trade are promoted.*

- The nobility benefits from the increased prosperity. Castles are expanded and armies strengthened.

- *The increase in trade is a stimulus for the emergence of cities and the emergence of a money economy. - Fires and epidemics are real dangers for the inhabitants of a city.]*

• **Politieke ontwikkelingen: staatsvorming en stadsbestuur**

[*Political Developments: State Formation and City Governance*]

- Vorsten gebruiken de rijkdommen van de steden om hun centrale gezag te versterken.

Ze nemen van belastinggelden ambtenaren in dienst voor het bestuur van hun rijk.

- De steden krijgen in ruil voor geld van de vorst rechten op het voeren van een eigen bestuur. Zo ontstaat naast de geestelijkheid, de adel en de boeren, een vierde stand: de burgers.

[*- I principi utilizzano la ricchezza delle città per rafforzare la loro autorità centrale. Usano il denaro delle tasse per assumere funzionari per l'amministrazione del loro impero.*

- - In cambio del denaro del monarca, le città ricevono il diritto di condurre la propria amministrazione. Così, oltre al clero, alla nobiltà e ai contadini, venne creato un quarto stato: quello dei cittadini.]

• **Ontwikkelingen op het gebied van religie, kunst en onderwijs: invloed van de kerk op het dagelijks leven.**

[*Developments in Religion, Art and Education: Influence of the Church on Daily Life.*]

- In de steden worden de prachtigste kerken gebouwd; mede daardoor komen nijverheid en kunst tot bloei. De wereldlijke bouwkunst krijgt een impuls aan het hof en in de steden.
- De kerk heeft een overheersende invloed op de leefwijze van haar gelovigen. Dit blijkt uit de talrijke kerkelijke feesten, uit de kruistochten en uit haar belangrijke rol bij de scholing van de bevolking.

[*- Nelle città si costruiscono le chiese più belle; in parte grazie a ciò fioriscono l'industria e l'arte. L'architettura secolare trova impulso a corte e nelle città.*

- La Chiesa ha un'influenza preponderante sullo stile di vita dei suoi fedeli. Ciò è evidente nelle numerose feste religiose, dalle crociate e dal suo importante ruolo nell'educazione della popolazione.]



	<ul style="list-style-type: none">• Overgang van middeleeuwen naar nieuwe tijd [Transition from Middle Ages to Modern Times]<ul style="list-style-type: none">- Aan het eind van de Middeleeuwen bepaalt de kerk niet meer volledig het denken en doen. Mensen gaan meer op eigen kracht vertrouwen en nemen zelf beslissingen. Dat leidt tot veranderingen op het gebied van economie, religie en kunst.• [- Alla fine del Medioevo, la Chiesa non determina più completamente il modo in cui le persone pensano e agiscono. Le persone iniziano a fare più affidamento sulle proprie forze e a prendere le proprie decisioni. Ciò porta a cambiamenti nel campo dell'economia, della religione e dell'arte.]• Politieke organisatie [Political Organisation]<ul style="list-style-type: none">- Aan het eind van de Middeleeuwen eist de vorst geld van de steden. De steden krijgen in ruil hiervoor privileges, waardoor hun macht zich uitbreidt. Als eisen te hoog worden en de rechten van de steden worden ingeperkt, ontstaan spanningen tussen vorst en steden.- Een huurleger maakt de vorst minder afhankelijk van de militaire hulp van de adel. De macht van de adel wordt daardoor ingeperkt. Dit geeft spanningen tussen vorst en ade <p>[- Alla fine del Medioevo, il monarca esige denaro dalle città. In cambio, le città ricevono privilegi che espandono il loro potere. Quando le richieste diventano troppo elevate e i guadagni delle città vengono ridotti, sorgono tensioni tra il monarca e le città.</p> <ul style="list-style-type: none">- Un esercito mercenario rende il monarca meno dipendente dagli aiuti militari della nobiltà. Limita il potere della nobiltà. Ciò causa tensioni tra monarca e nobiltà.]
<p>Materiali necessario:</p> <p>Modello 3D di un monastero (o una selezione di disegni dettagliati di monasteri, cattedrali e castelli che possono essere descritti e toccati)</p> <p>Tabelloni da gioco (che rappresentano diverse parti del monastero) sollevati in modo che gli studenti possano toccarli con le dita</p> <p>Pezzi di gioco (ad esempio piccole figure di plastica, anelli) che rappresentano diversi personaggi o oggetti, come monaci, cavalieri e tesori</p> <p>Mazzo di carte con eventi storici legati al Medioevo come "Costruzione di una Cattedrale", "Crociata"</p> <p>Materiali per scrivere (ad esempio scrittore Braille, dispositivo per prendere appunti).</p>	
<p>Risorse web:</p> <p>https://www.history.com/topics/middle-ages/middle-ages</p> <p>https://www.ducksters.com/history/middle_ages_timeline.php</p> <p>https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Middle_Ages</p> <p>(https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/medieval-times/european-middle-ages-and-serfdom/v/overview-of-the-middle-ages)</p>	
<p>Attività Attività pre-lezione Attività della lezione Post-lezione</p> <p>Procedura :</p> <p>Inizia ripercorrendo la storia di base del Medioevo e il ruolo dei monasteri, nonché il codice cavalleresco, utilizzando una combinazione di linguaggio descrittivo, modelli tattili e giochi.</p> <p>Dividere la classe in gruppi di 3-4 studenti. Ogni gruppo riceverà un tabellone di gioco rialzato e pezzi di gioco per rappresentare diversi personaggi e oggetti.</p> <p>Introduci il gioco spiegando che ogni gruppo assumerà il ruolo di un diverso gruppo di persone durante il</p>	



Medioevo (monaci, cavalieri, signori, ecc.) e competerà contro gli altri gruppi per completare determinati obiettivi. Il gioco si svolgerà in turni e ogni turno rappresenterà un anno diverso del periodo.

All'inizio di ogni turno ogni gruppo estrarrà una carta con un evento storico legato al Medioevo. Il gruppo deve quindi utilizzare un linguaggio descrittivo per discutere e definire strategie su come risponderanno all'evento e su come influenzerà gli obiettivi del proprio personaggio.

Dopo che ogni gruppo ha preso le proprie decisioni, l'insegnante fungerà da "narratore" del gioco e annuncerà l'esito di ogni evento e come questo influenza gli obiettivi dei diversi personaggi

Alla fine di ogni round, gli studenti utilizzeranno un linguaggio descrittivo per riflettere sulle loro decisioni e su come queste abbiano influenzato i progressi del loro personaggio.

Il gioco continua per diversi round, fino a raggiungere l'evento finale dell'era.

Infine, ogni gruppo presenterà una breve presentazione orale sul ruolo dei propri personaggi nel Medioevo e su come quel periodo li ha influenzati.

Il gioco può essere adattato in base al livello degli studenti e alla disponibilità di materiali e tempo. Fornire un tabellone di gioco rialzato e modelli 3D aiuterà gli studenti a interagire con il materiale in modo tattile.

Incoraggiare gli studenti a lavorare in gruppo e a comunicare in modo efficace per raggiungere i loro obiettivi.



28) La nascita del Cristianesimo: i Monasteri (Italia)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE
Argomento: <i>La nascita del Cristianesimo: i Monasteri benedettini</i>
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_), e applicarli alle tue lezioni.
Disciplina : Storia Durata: 2 ore (2 Lezioni di 50 minuti ciascuna) Età: 14-15 anni Disabilità: disabilità cognitiva grave
Obiettivi: -Conoscenza delle cause politiche, economiche e sociali della diffusione del cristianesimo. -Conoscenza delle origini del monachesimo. -Conoscenza della differenza tra monachesimo orientale e occidentale. -Conoscenza della Regola di San Benedetto: ora et labora -Comprendere la funzione educativa dei monasteri.
Strategie <ul style="list-style-type: none">• verificare che l'aula sia ben illuminata e che il viso dell'insegnante sia sempre in luce;• evitare toni di voce eccessivamente alti;• parlare con un ritmo lento e non marcato, prolungando il suono delle vocali;• esporre il proprio pensiero in modo chiaro e ordinato, scegliendo con cura il vocabolario; essere disponibile a riformulare i messaggi;• nella presentazione dei contenuti, ricorrere all'utilizzo di uno schema di discorso, scritto alla lavagna, utilizzando mappe;• utilizzare quanto più possibile materiale illustrativo attinente all'argomento (fotografie, immagini, disegni, programmi software, ecc.);• Spiegare allo studente tutto ciò che accade in classe in modo che si senta integrato.
Risultati: -Importanza dell'etica del lavoro. -Problematizzare l'eredità della regola e sottolineare l'importanza del lavoro.



Materiali:

- Lavagna smart
- Powerpoint

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:3ff4f241-ebed-39b5-a8d2-29074329d3ef>

- Testi di riferimento
- Smartphone
- video <https://youtu.be/ryRR7ggTf50>

Attività

Attività pre-didattiche

La progettazione di questa unità didattica dovrebbe seguire un percorso didattico specifico:

- tenere conto delle conoscenze culturali e delle competenze linguistiche specifiche della materia;
- evidenziare nel glossario i nuovi termini che andranno ad arricchire il patrimonio lessicale dello studente;
- anticipare allo studente, quando possibile e con l'aiuto dell'insegnante di sostegno, gli argomenti che verranno trattati a lezione per tutti; Le conoscenze pregresse sono molto importanti per favorire l'attenzione e la partecipazione alla vita della classe, e per consentire il rafforzamento delle conoscenze pregresse degli studenti.

-presentare l'argomento utilizzando tutte le modalità comunicative e strumentali possibili (verbale, grafico-visivo, multimediale);

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2ac39c88-6d89-32e2-98c8-91a5cdad0d79>

-adattare il testo alle capacità di comprensione dello studente: il brano può essere compattato e integrato immagini o mappe

Attività post-lezione

La nascita della Chiesa come istituzione politica e religiosa.

Valutazione

La valutazione viene effettuata sui processi e sui prodotti realizzati dagli studenti. Valutazione trasparente e condivisa sia nelle finalità che nelle procedure.

Per quanto riguarda la fase di valutazione, si preferiscono prove scritte e, in particolare, questionari chiusi a risposta multipla, in cui si riducono le difficoltà linguistiche e i rischi di ambiguità semantica; Grazie alla loro facilità d'uso è possibile graduare, e quindi controllare con maggiore precisione, la quantità e la qualità delle conoscenze acquisite, e l'arricchimento lessicale.

<https://wordwall.net/play/51925/546/765>

<https://wordwall.net/play/51925/402/800>



29) Atene: un esempio di Democrazia (Italia)

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE
Argomento: Atene: un esempio di Democrazia
Nota:
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicarli alle tue lezioni.
Disciplina : Storia Durata: 2 Ore (2 Lezioni Di 50 minuti ciascuna) Età: 13-14 Disabilità: blando disagio cognitivo
Obiettivi : <ol style="list-style-type: none">1. Riflettere sulle differenze sostanziali tra la democrazia antica e quella moderna;2. Riconoscere i meccanismi, i sistemi che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle imprese, sanciti dalla Costituzione;3. Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, della consapevolezza di sé, del rispetto delle diversità, del confronto responsabile e del dialogo;4. esprimere e riflettere sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza;5. riconoscere e agire come persona capace di intervenire sulla realtà apportando il proprio contributo originale e positivo.
Risultati : <ul style="list-style-type: none">● Imparare a sistemare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi storici legati ad una comunità, ad un Paese, ad una civiltà.● Imparare a utilizzare le conoscenze e le competenze acquisite per comprendere le questioni importanti nel nostro mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

**Materiali:**

mappe
materiali audio per studenti ipovedenti e dislessici;
fotografie e immagini per gli studenti con disagio cognitivo.

Attività:**Lezione 1 (50 minuti)****Attività pre-lezione: Brainstorming**

L'insegnante scrive una serie di parole alla lavagna (democrazia, oligarchia, monarchia, ecc.) per suscitare interesse negli alunni, far emergere ciò che gli alunni sanno e fornire nuovo vocabolario.

Mappa concettuale

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2ca98ad2-82e3-3eac-9739-a0dfea59eed0>

Video <https://youtu.be/nv4T8vsiMkg>

Invitateli a leggere i testi proposti nel libro per assicurarsi che comprendano i termini fondamentali dell'argomento.

(contenuto storico ridotto)

Fate domande mirate su ciò che hanno letto ed esplora i concetti di democrazia, oligarchia, monarchia e ostracismo.

Attività della lezione

Spiegare agli studenti la storia di Atene e le figure storiche di Solone, Clistene e Pericle Spiegare la differenza tra oligarchia e monarchia

Spiegare la differenza tra la democrazia ateniese e quella moderna

Scrivi etichette contenenti parole chiave (democrazia, oligarchia, monarchia, ecc.)

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:ee988ab4-2bb4-3989-949c-aa402305883d>

Al termine della lezione gli studenti vengono coinvolti in un veloce gioco Kahoot che permette all'insegnante di verificare se gli studenti hanno compreso il significato di alcune parole chiave presentate durante la lezione.

<https://create.kahoot.it/share/segna-la-risposta-corretta/225788bd-dea2-4882-bf08-352ff0c9c60d>

Lezione 2 (50 minuti) Attività post lezione

Gioco di ruolo. Gli studenti dovranno simulare un colloquio con personaggi storici, che potranno essere proposti come

un'occasione per approfondire l'argomento e i personaggi storici trattati. L'attività potrà svilupparsi in diverse fasi:

1. Formazione di gruppi di lavoro e suddivisione dei ruoli: gli studenti sono invitati a formare coppie di lavoro e scegliere i diversi ruoli.
2. Raccolta e organizzazione delle informazioni: gli studenti effettuano una web quest guidata sul personaggio storico da cui partire per la stesura dell'intervista. Durante questa fase il docente suggerisce siti web e collegamenti al materiale didattico fornito durante la prima lezione.
3. Recitazione finale: dopo essersi esercitati con prove e simulazioni, le coppie potranno proporre le interviste che hanno elaborato. Eventualmente sarà possibile scambiarsi i ruoli e riproporre l'intervista a ruoli invertiti.

Una volta completata, l'attività potrà essere valutata sulla base di una griglia predisposta dal docente, e volta a valutare il raggiungimento dei seguenti obiettivi formativi:



- Conoscenza del carattere storico
- Miglioramento delle competenze linguistiche orali
- Possibilità di cercare informazioni mirate
- Capacità di collaborazione
- Iniziativa

<https://create.kahoot.it/share/trova-la-risposta-corretta/32c26fa7-5dc1-4734-9532-737aca3bfce>

Valutazione

<https://learningapps.org/display?v=pv6zmtvet23>

30) Formazione scolastica In Atene (Italia)

31) La Preistoria sconosciuta: sapevi questo della Polonia? Il boomerang più antico del mondo

Insegnare la storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE 1
32) Argomento: <i>La Preistoria sconosciuta: sapevi questo della Polonia? Il boomerang più antico del mondo</i>
<p>Nota:</p> <p>Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.</p>
<p>Disciplina: Storia Durata: 1 ora d'aula (45 minuti) Età: per studenti dai 12 anni in su</p>
<p>Obiettivi :</p> <ol style="list-style-type: none">4. Gli studenti apprendono fatti/dati selezionati sulla preistoria della Polonia con l'obiettivo di incoraggiare l'esplorazione dell'argomento da soli.5. Gli studenti comprendono e applicano (entro le loro limitate capacità) un "approccio interdisciplinare" nei loro sforzi di apprendimento e di ricerca combinando la storia con elementi di archeologia, antropologia, biologia e genetica, geografia e climatologia e altri campi della scienza. studio relativo all'argomento.



Risultati :

Gli studenti sono esposti a un'esperienza di apprendimento più versatile e stimolante che promuove nuovi modi per incoraggiare la loro naturale curiosità nello studio e nell'analisi delle attività umane nel passato, collegando la storia con altri campi della scienza nel mondo moderno.

Materiali:

I materiali vengono presentati mediante modelli di presentazione popolari, accessibili e selezionati individualmente (ad es. modelli di cronologia "Canva") che possono essere visualizzati su vari dispositivi digitali. Le presentazioni includono testi, immagini, filmati ed esercizi sotto forma di diapositive di educazione creativa. Le immagini e i testi dovrebbero apparire con animazioni, video e musica/sottotitoli per una presentazione davvero coinvolgente. La presentazione dovrebbe dare agli studenti la possibilità di interagire e/o essere trasformata in una sorta di sito web interattivo con materiali PDF/stampabili come dispense.

Attività pre-lezione

-Gli studenti devono comprendere la differenza fondamentale tra il concetto di storia (basato su registrazioni scritte di attività umane nel passato) e di preistoria (eventi passati prima che la scrittura fosse introdotta in una data cultura o società). Dovrebbero essere mostrati esempi di risorse storiche e preistoriche come cronache, annali, documenti, lettere, iscrizioni/simboli significativi rispetto a manufatti archeologici, scavi, strumenti, tradizioni orali, miti, leggende, usi o tradizioni passate. Il passo successivo è presentare e discutere con gli studenti come la scienza moderna (ad esempio archeologia, studi di genetica/DNA umano o tecniche di datazione al carbonio dei fossili per determinarne l'età, ecc.) ci aiuta a esaminare i "Secoli bui". È molto gradito e raccomandabile creare un po' di atmosfera "misteriosa e magica" sull'argomento citando antiche leggende, miti o storie folcloristiche insieme a brani musicali e immagini proiettate sullo sfondo (attivando così la percezione multisensoriale degli studenti).). L'insegnante dovrebbe piuttosto semplificare i termini scientifici e/o evitare di sovraccaricare gli studenti con un eccessivo "discorso scientifico" a seconda della loro età, conoscenze generali e capacità cognitive.

Attività e relative risorse web: (da trasferire e/o modificare nei modelli Canva History nel processo di sviluppo)

- Presentazione

Introduzione: presentazione del boomerang più antico del mondo conosciuto che è stato trovato in una grotta polacca (Jaskinia Obłazowa), circa 23.000 anni dopo che l'oggetto era stato ricavato dalla zanna di un mammut. Un videoclip realizzato da "The Prehistory Guys" e una visita ai "Musei virtuali della Małopolska" aiuteranno gli studenti a scoprire questo oggetto spettacolare e i fatti affascinanti che lo riguardano. E probabilmente ti aspetteresti di trovarlo piuttosto in... (La maggior parte delle persone presume che sia l'Australia – contrariamente alla credenza popolare, i boomerang venivano usati in quasi tutti i continenti)

<https://www.youtube.com/watch?v=oO9Hoy8fxNA>

Il link qui sopra presenta una discussione tra due appassionati di preistoria che condividono le loro conoscenze e commenti emozionanti sul boomerang della grotta di Obłazowa trovato nel sud della Polonia, che è il più antico manufatto umano di questo tipo in tutto il mondo. Gli studenti dovrebbero guardare, leggere e ascoltare questo estratto ed esprimere successivamente i loro brevi commenti.

Ecco la trascrizione (alcune piccole parti omesse) del video clip:

Ciao, sono Rupert Soskin e sono Michael Bott

Benvenuti a un altro flash di preistoria in cui esaminiamo alcune delle emozionanti scoperte e ricerche condotte nel mondo dell'archeologia preistorica

[Musica]

E oggi stiamo osservando una scoperta relativamente vecchia risalente al 1987 ma



sorprendentemente poco conosciuta

... questa è la scoperta del primo boomerang conosciuto al mondo trovato...

Aspettare! Che cosa? Scusa?

Sì! il boomerang più antico del mondo conosciuto trovato nella grotta di Obłazowa, nel sud della Polonia

Il boomerang più antico trovato nella Polonia meridionale Viene dalla Polonia meridionale

È sorprendente....23 000 anni sì

Gli archeologi dell'Accademia Polacca delle Scienze hanno trovato nelle loro parole un'abbondanza di manufatti litici e organici tra cui un cuneo fatto con corna di cervo, un guscio di lumaca che era stato un pendente o un ruggito di toro, un canino superiore di una volpe artica che sembra facevano parte di una collana, numerose lame e strumenti di pietra e un osso del pollice umano che all'epoca era il più antico esempio conosciuto di resti umani trovati in Polonia... sì, quel particolare documento è stato da tempo

sostituite da varie ossa umane trovate [successivamente] in Polonia... in particolare dalle ossa delle dita di un bambino di Neanderthal, risalenti a 115.000 anni fa...

Ma sono trascorsi più di 30 anni dallo scavo di Obłazowa il boomerang a cui hanno attribuito la Cultura Pavlov rimane il più antico esempio conosciuto trovato in qualsiasi parte del mondo!

È lunga circa 70 centimetri, larga sei centimetri e spessa circa 1,5 centimetri, è realizzata in avorio di mammut, la parte superiore curva è la parte esterna naturale della zanna, l'altra faccia è stata lucidata e piatta e presenta diverse linee graffiate, che non sembrano essere in alcun modo decorativo, quindi il team sospetta che si riferiscano alla fabbricazione dell'oggetto.

Probabilmente vale la pena ricordare che, contrariamente alla credenza popolare, i boomerang venivano usati in quasi tutti i continenti nella preistoria e non sono un'invenzione esclusivamente australiana, ne sono stati trovati esempi in Africa, in India, c'è persino un esemplare di 9.000 anni dalla Florida.

I primi boomerang mai trovati in Australia hanno circa diecimila anni, anche se sono chiaramente raffigurati nell'arte rupestre risalente a ventimila anni fa, ma sono comunque ben tremila anni dopo rispetto a questo pezzo di zanna di mammut lungo mezzo metro della Cultura Pavlov. nella Polonia meridionale.

Quindi, ecco qua gente, archeologia preistorica da un universo parallelo!

Solo una di quelle scoperte che così spesso passano inosservate, ma ehm sì, abbiamo pensato che questa meritasse davvero di essere più ampiamente conosciuta.

Certamente l'abbiamo fatto! sì, grazie per la visione, gente. spero di non averti stancato troppo il cervello!

Ciao, alla prossima!

[Musica]

Serie di domande suggerite da discutere successivamente con gli studenti:

-Sapevi di questo manufatto prima? Puoi mostrare la posizione sulla mappa?

-Ti ricordi quanti anni hanno i boomerang?

-A quale/i luogo/i di solito associ i boomerang? Puoi mostrarli sulla mappa?

-Hai mai visto/tenuto/giocato con dei veri boomerang?

-Come venivano realizzati e a cosa servivano in passato?

-Vuoi dare un'occhiata più da vicino al boomerang più antico? (il link sottostante trasferisce al museo virtuale che permette di saperne di più e vedere l'oggetto in modo più dettagliato includendo immagini digitali mobili 3D)

Domande di controllo del quiz

1. LA PREISTORIA è...

a) studio delle testimonianze scritte delle attività umane del passato

b) studio degli eventi passati prima dell'introduzione della scrittura

c) studio delle attività umane senza libri storici

2. Il boomerang della Grotta Obłazowa ha circa ... anni.

a) 12000



b) 20000

c) 23000

3. Il boomerang era fatto di...

a) zanna di mammut

b) legno e altri materiali

c) osso di cervo

Linee guida suggerite per le attività di cui sopra:

Ogni attività termina con un breve esercizio facoltativo a scelta multipla o Vero/Falso per verificare e rafforzare il materiale presentato agli studenti con un elemento aggiunto di individuo/gruppo

concorrenza o cooperazione. Può anche incoraggiare gli studenti a esplorare maggiormente gli argomenti da soli fornendo l'accesso a "Vuoi saperne di più?" collegamenti Internet. Un'altra opzione è esporre gli studenti allo stesso quiz di storia con domande a scelta multipla e affermazioni vero/falso come parte delle attività finali post-lezione.

Tuttavia, se un particolare gruppo di studenti (a causa della loro età, capacità limitate, problemi cognitivi o menomazioni) non è pronto ad essere messo alla prova da alcuni elementi delle presentazioni di cui sopra, ci si aspetta ovviamente che l'insegnante modifichi, cioè semplifichi o salti loro del tutto.

Attività post-lezione (dopo il completamento delle attività del Piano di lezione 1-3)

-Quiz sulla storia: è un quiz finale con domande a scelta multipla e affermazioni Vero/Falso basato sulle presentazioni dei Piani di lezione 1-3 da svolgere alla fine della lezione. L'insegnante può assegnarlo come compito di lavoro individuale o di coppia e premiare l'individuo/coppia con il punteggio più alto con una sorta di menzione d'onore e lode come grandi esploratori della storia e/o un applauso generale da parte del gruppo (qualsiasi tipo di gettone legato alla storia è molto benvenuto e dipende esclusivamente dalla politica scolastica).

Quiz di storia

1. LA PREISTORIA è...

a) studio delle testimonianze scritte delle attività umane del passato

b) studio degli eventi passati prima dell'introduzione della scrittura

c) studio delle attività umane senza libri storici

2. Il boomerang della Grotta Obłazowa ha circa ... anni.

a) 12000

b) 20000

c) 23000

3. Il boomerang era fatto di...

a) zanna di mammut

b) legno e altri materiali

c) osso di cervo

4. Bronocice in Polonia è il luogo dove è stata ritrovata la ruota più antica del mondo.

VERO FALSO

5. Il Vaso Bronocice ha circa 5500 anni. VERO

FALSO

6. Puoi vedere alcune persone che guidano un carro sul vaso VERO

FALSO

7. Ci sono circa... pozzi nel complesso minerario "Krzemionki Opatowskie".

a) 2000

b) 4000

c) 6000

8. La selce striata veniva estratta in...



- a) miniere a pozzo poco profondo e miniere di nicchia
 - b) miniere a camera profonda e a camera
 - c) tutti i tipi di mine menzionati alle lettere a) e b)
- 9) Quale ordine è cronologicamente corretto?
- a) Età della pietra ① Età del ferro ② Età del bronzo
 - b) Età della pietra ① Età del bronzo ② Età del ferro
 - c) Età del Bronzo ① Età della Pietra ② Età del Ferro
- 10) La lista del Patrimonio Mondiale/UNESCO comprende...
- a) Il boomerang della grotta Obłazowa
 - b) Il Vaso Bronocice
 - c) Miniera di selce di Krzemionki Opatowskie

Il tasto:

- 1. B
- 2. C
- 3. A
- 4. Falso (l'immagine più antica della ruota)
- 5. Vero
- 6. Falso (nessuna persona è visibile)
- 7. B
- 8. C
- 9. B
- 10. C

Come ulteriore attività post-lezione, l'insegnante può incoraggiare gli studenti a condividere le loro reazioni e commenti, favorire un'ulteriore discussione sull'argomento e ovviamente scoprire di più sull'argomento tramite link o materiali suggeriti e chiedere agli studenti di presentare il feedback sulla prossima lezione. Ciò può anche servire come un'opportunità per creare mini presentazioni storiche degli studenti e sviluppare ulteriormente sia i loro interessi educativi che la loro indipendenza.

Ulteriori conclusioni/osservazioni che potrebbero emergere nel processo di apprendimento.

Gli studi storici e preistorici necessitano sempre più del supporto di diversi campi della scienza moderna per comprendere il passato umano. Gli studenti dovrebbero vedere il valore educativo nell'analisi di mappe, immagini, dati versatili provenienti da tutto il mondo insieme ai nomi di antiche culture archeologiche e rotte migratorie umane. Chi erano le persone del passato i cui manufatti e resti scheletrici analizziamo oggi per mezzo della tecnologia moderna, dell'archeologia, della genetica, della linguistica e di tanti altri rami della scienza? Com'era veramente vivere allora? Studiare la storia è come un puzzle con migliaia di pezzi o un labirinto oscuro che cerchi di esplorare solo con una candela in mano. E quando si tratta dei giovani studenti, è importante mantenere l'interesse degli studenti per l'argomento in modo stimolante e dinamico, ed evitare di sopraffarli con troppi nomi e dati scientifici sofisticati, come è stato affermato prima. Che dire, infine, delle cosiddette persone inascoltate, sconosciute o dimenticate dalla storia? Pensiamo anche alle persone del passato come alla grande maggioranza degli "eroi silenziosi della storia", a volte totalmente oscurati dai grandi nomi o dai "grandi eroi" di cui sono così pieni i nostri libri di storia. Potremmo provare a vederli affrontare le sfide della vita quotidiana del passato con grande coraggio, determinazione e intraprendenza che possono diventare ispirazione anche per i nostri tempi moderni.

Valutazione

Un possibile strumento di valutazione è trasformare e utilizzare il sopra citato Quiz di Storia in un test di storia. Un'altra idea ovvia è quella di verificare se gli studenti hanno acquisito familiarità con determinati fatti e terminologie ponendo loro in seguito domande particolari relative al contenuto della lezione (vale anche per le prestazioni degli studenti monitorate dall'insegnante)



durante l'intera lezione). Infine, è anche un segno di progresso atteso aspettarsi che gli studenti apprezzino realmente il valore e traggano vantaggio da questo "approccio interdisciplinare" nei loro successivi sforzi educativi e dimostrino la loro capacità di combinare insieme l'insieme delle conoscenze e delle competenze provenienti da diversi campi di studio come parte di questa esperienza formativa.



33) La Preistoria sconosciuta: sapevi questo della Polonia? L'immagine della ruota più antica del mondo

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE 2
Argomento: <i>La Preistoria sconosciuta: sapevi questo della Polonia? L'immagine della ruota più antica del mondo</i>
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina : Storia Durata: 1 ora d'aula (45 minuti) Età: per studenti da 12 anni in su
Obiettivi : <ol style="list-style-type: none">1. Gli studenti conoscono fatti/dati selezionati sulla preistoria della Polonia con l'obiettivo di incoraggiare l'esplorazione dell'argomento da soli.2. Gli studenti comprendono e applicano (entro le loro limitate capacità) un "approccio interdisciplinare" nei loro sforzi di apprendimento e di ricerca combinando la storia con elementi di archeologia, antropologia, biologia e genetica, geografia e climatologia e altri campi della scienza. studio relativo all'argomento.
Risultati : Gli studenti sono esposti a un'esperienza di apprendimento più versatile e stimolante che promuove nuovi modi per incoraggiare la loro naturale curiosità nello studio e nell'analisi delle attività umane nel passato, collegando la storia con altri campi della scienza nel mondo moderno.
Materiali: I materiali vengono presentati mediante modelli di presentazione popolari, accessibili e selezionati individualmente (ad es. modelli di cronologia "Canva") che possono essere visualizzati su vari dispositivi digitali. Le presentazioni includono testi, immagini, filmati ed esercizi sotto forma di diapositive di educazione creativa. Le immagini e i testi dovrebbero apparire con animazioni, video e musica/sottotitoli per una presentazione davvero coinvolgente. La presentazione dovrebbe dare agli studenti la possibilità di interagire e/o essere trasformato in una sorta di sito web interattivo con materiali PDF/stampabili come dispense.
Pre- Lezione Attività Attività pre-lezione -Gli studenti devono comprendere la differenza fondamentale tra il concetto di storia (basato su registrazioni scritte di attività umane nel passato) e di preistoria (eventi passati prima che la



scrittura fosse introdotta in una data cultura o società). Dovrebbero essere mostrati esempi di risorse storiche e preistoriche come cronache, annali, documenti, lettere, iscrizioni/simboli significativi rispetto a manufatti archeologici, scavi, strumenti, tradizioni orali, miti, leggende, usi o tradizioni passate. Il passo successivo è presentare e discutere con gli studenti come la scienza moderna (ad esempio archeologia, studi di genetica/DNA umano o tecniche di datazione al carbonio dei fossili per determinarne l'età, ecc.) ci aiuta a esaminare i "Secoli bui". È molto gradito e raccomandabile creare un po' di atmosfera "misteriosa e magica" sull'argomento citando antiche leggende, miti o storie folcloristiche insieme a brani musicali e immagini proiettate sullo sfondo (attivando così la percezione multisensoriale degli studenti).). L'insegnante dovrebbe piuttosto semplificare i termini scientifici e/o evitare di sovraccaricare gli studenti con un eccessivo "discorso scientifico" a seconda della loro età, conoscenze generali e capacità cognitive.

Attività e relative risorse web: (da trasferire e/o modificare nei modelli Canva History nel processo di sviluppo)

- Presentazione

Intro: Presentazione dell'immagine di ruota più antica conosciuta al mondo: il vaso Bronocice in Polonia – l'invenzione e l'uso della ruota per la storia dell'umanità non possono essere sopravvalutati se si pensa a tutta la civiltà e non solo ai viaggi e ai mezzi di trasporto – scopri la sensazionale scoperta di un team congiunto di archeologi polacchi e americani e prova a scoprire il significato della storia raccontata sul vaso (è una specie di cartone animato preistorico: che storia ti racconterà?). Scopri altri luoghi in Europa e nel mondo in cui sono state effettuate scoperte archeologiche simili.

<https://muzea.malopolska.pl/en/objects-list/1619>

Il link sopra ti trasferisce al museo virtuale dove puoi leggere ulteriori informazioni sull'oggetto, vedere la galleria di immagini e attivare il modello 3D. Se sei interessato ai dettagli tecnici, sul sito troverai ancora più informazioni da esplorare in autonomia.

Il collegamento successivo (in basso) ti trasferisce al sito web del Museo Archeologico di Cracovia, in Polonia, dove puoi navigare tra una serie di immagini e foto con descrizioni (incluso l'inglese proprio sotto il testo polacco) che ti daranno la possibilità di esplorare la storia dietro la scoperta del vaso Bronocice, altri manufatti che mostrano ruote e carri di questo tipo nel mondo con cronologia storica. Infine potete provare voi stessi a interpretare la storia che potrebbe nascondersi dietro i disegni sul vaso come se fosse una sorta di fumetto del passato preistorico. Agli studenti dovrebbe essere concesso abbastanza tempo per esplorare i siti web da soli e acquisire ulteriori informazioni per curiosità.

<http://ma.krakow.pl/tour/waza-z-bronocic/>

Nella fase finale gli studenti dovranno comprendere chiaramente ed essere in grado di comunicare l'importanza della ruota per la storia dell'umanità. L'insegnante può riassumere l'argomento sottolineando che l'invenzione della ruota è uno dei fondamenti della civiltà e della cultura moderna. Migliaia di anni di inventiva non hanno creato nulla per sostituire la ruota. La ruota ha incoraggiato il progresso e la creatività per tutte le civiltà umane. L'insegnante può poi (facoltativamente) esporre gli studenti alla scoperta della più antica ruota di legno, con un asse, di 5.200 anni, rinvenuta in Slovenia nella Palude di Lubiana. Il link sottostante presenta un brevissimo filmato sulla scoperta (con immagini e mappe) che include alla fine anche il Vaso Bronocice (non è necessaria la trascrizione).

<https://www.youtube.com/watch?v=CnLKYfDCZFU>

Serie di domande suggerite da discutere successivamente con gli studenti:

- Hai già sentito parlare di questo/i artefatto/i? Puoi mostrare la loro posizione sulla mappa?
- Perché pensi che la ruota sia stata così importante per la civiltà umana?



-Lo sostituiremo mai con un oggetto diverso?

-Come sarebbe diversa la tua vita adesso se la ruota non fosse stata inventata? Pensa al trasporto di merci e comunicazioni a distanza.

-Conosci qualche civiltà/cultura umana che conosceva la ruota ma non l'ha mai usata per scopi pratici? (esempio: indiani d'America precolombiani che usavano la ruota solo come giocattoli e ornamenti)

Domande di controllo del quiz

1. Bronocice in Polonia è il luogo dove è stata ritrovata la ruota più antica del mondo.

VERO

FALSO

2. Il vaso Bronocice ha circa 5500 anni.

VERO

FALSO

3. Puoi vedere alcune persone che guidano un carrello sul vaso

VERO

FALSO

Linee guida suggerite per le attività di cui sopra:

Ogni attività termina con un breve esercizio facoltativo a scelta multipla o Vero/Falso per verificare e rafforzare il materiale presentato agli studenti con un elemento aggiunto di competizione o cooperazione individuale/di gruppo. Può anche incoraggiare gli studenti a esplorare maggiormente gli argomenti da soli fornendo l'accesso a "Vuoi saperne di più?" collegamenti Internet. Un'altra opzione è esporre gli studenti allo stesso quiz di storia con domande a scelta multipla e affermazioni vero/falso come parte delle attività finali post-lezione.

Tuttavia, se un particolare gruppo di studenti (a causa della loro età, capacità limitate, problemi cognitivi o menomazioni) non è pronto ad essere messo alla prova da alcuni elementi delle presentazioni di cui sopra, ci si aspetta ovviamente che l'insegnante modifichi, cioè semplifichi o salti loro del tutto.

Attività post-lezione (dopo il completamento delle attività del Piano di lezione 1-3)

-Quiz sulla storia: è un quiz finale con domande a scelta multipla e affermazioni Vero/Falso basato sulle presentazioni dei Piani di lezione 1-3 da svolgere alla fine della lezione. L'insegnante può assegnarlo come compito di lavoro individuale o di coppia e premiare l'individuo/coppia con il punteggio più alto con una sorta di menzione d'onore e lode come grandi esploratori della storia e/o un applauso generale da parte del gruppo (qualsiasi tipo di gettone legato alla storia è molto benvenuto e dipende esclusivamente dalla politica scolastica).

Quiz di storia

1. LA PREISTORIA è...

- a) studio delle testimonianze scritte delle attività umane del passato
- b) studio degli eventi passati prima dell'introduzione della scrittura
- c) studio delle attività umane senza libri storici

2. Il boomerang della Grotta Obłazowa ha circa ... anni.

- a) 12000
- b) 20000
- c) 23000

3. Il boomerang era fatto di...

- a) zanna di mammut
- b) legno e altri materiali
- c) osso di cervo

4. Bronocice in Polonia è il luogo dove è stata ritrovata la ruota più antica del mondo.



VERO

FALSO

5. Il Vaso Bronocice ha circa 5500 anni.

VERO

FALSO

6. Puoi vedere alcune persone che guidano un carro sul vaso

VERO

FALSO

7. Ci sono circa... pozzi nel complesso minerario "Krzemionki Opatowskie".

a) 2000

b) 4000

c) 6000

8. La selce striata veniva estratta in...

a) miniere a pozzo poco profondo e miniere di nicchia

b) miniere a camera profonda e a camera

c) tutti i tipi di mine menzionati alle lettere a) e b)

9) Quale ordine è cronologicamente corretto?

a) Età della pietra Ⓟ Età del ferro Ⓟ Età del bronzo

b) Età della pietra Ⓟ Età del bronzo Ⓟ Età del ferro

c) Età del Bronzo Ⓟ Età della Pietra Ⓟ Età del Ferro

10) La lista del Patrimonio Mondiale/UNESCO comprende...

a) Il boomerang della grotta Obłazowa

b) Il Vaso Bronocice

c) Miniera di selce di Krzemionki Opatowskie

Il tasto:

1. B

2. C

3. A

4. Falso (l'immagine più antica della ruota)

5. Vero

6. Falso (nessuna persona è visibile)

7. B

8. C

9. B

10. C

Come ulteriore attività post-lezione, l'insegnante può incoraggiare gli studenti a condividere le loro reazioni e commenti, favorire un'ulteriore discussione sull'argomento e ovviamente scoprire di più sull'argomento tramite link o materiali suggeriti e chiedere agli studenti di presentare il feedback sulla prossima lezione. Ciò può anche servire come un'opportunità per creare mini presentazioni storiche degli studenti e sviluppare ulteriormente sia i loro interessi educativi che la loro indipendenza.

Ulteriori conclusioni/osservazioni che potrebbero emergere nel processo di apprendimento. Gli studi storici e preistorici necessitano sempre più del supporto di diversi campi della scienza moderna per comprendere il passato umano. Gli studenti dovrebbero vedere il valore educativo nell'analisi di mappe, immagini, dati versatili provenienti da tutto il mondo insieme ai nomi di antiche culture archeologiche e rotte migratorie umane. Chi erano le persone del passato i cui manufatti e resti scheletrici analizziamo oggi per mezzo della tecnologia moderna, dell'archeologia, della genetica, della linguistica e di tanti altri rami della scienza? Com'era veramente vivere allora?

Studiare la storia è come un puzzle con migliaia di pezzi o un labirinto oscuro che cerchi di esplorare solo con una candela in mano. E quando si tratta dei giovani studenti, è importante



mantenere l'interesse degli studenti per l'argomento in modo stimolante e dinamico, ed evitare di sopraffarli con troppi nomi e dati scientifici sofisticati, come è stato affermato prima. Che dire, infine, delle cosiddette persone inascoltate, sconosciute o dimenticate dalla storia? Pensiamo anche alle persone del passato come alla grande maggioranza degli "eroi silenziosi della storia", a volte totalmente oscurati dai grandi nomi o dai "grandi eroi" di cui sono così pieni i nostri libri di storia. Potremmo provare a vederli affrontare le sfide della vita quotidiana del passato con grande coraggio, determinazione e intraprendenza che possono diventare ispirazione anche per i nostri tempi moderni.

Valutazione

Un possibile strumento di valutazione è trasformare e utilizzare il sopra citato Quiz di Storia in un test di storia. Un'altra idea ovvia è quella di verificare se gli studenti hanno acquisito familiarità con determinati fatti e terminologie ponendo loro in seguito domande particolari relative al contenuto della lezione (vale anche per le prestazioni degli studenti monitorate dall'insegnante durante l'intera lezione). Infine, è anche un segno di progresso atteso aspettarsi che gli studenti apprezzino realmente il valore e traggano vantaggio da questo "approccio interdisciplinare" nei loro successivi sforzi educativi e dimostrino la loro capacità di combinare insieme l'insieme delle conoscenze e delle competenze provenienti da diversi campi di studio come parte di questa esperienza formativa.

33) La Preistoria sconosciuta: sapevi questo della Polonia? La più grande selce preistorica del mondo

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE 3
Argomento: <i>La Preistoria sconosciuta: sapevi questo della Polonia? La più grande selce preistorica del mondo</i>
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina : Storia Durata: 1 ora d'aula (45 minuti) Età: per studenti dai 12 anni in su
Obiettivi: 3. Gli studenti conoscono fatti/dati selezionati sulla preistoria della Polonia con l'obiettivo di incoraggiare l'esplorazione dell'argomento da soli. 4. Gli studenti comprendono e applicano (entro le loro limitate capacità) un "approccio



interdisciplinare” nei loro sforzi di apprendimento e di ricerca combinando la storia con elementi di archeologia, antropologia, biologia e genetica, geografia e climatologia e altri campi della scienza. studio relativo all'argomento.

Risultati:

Gli studenti sono esposti a un'esperienza di apprendimento più versatile e stimolante che promuove nuovi modi per incoraggiare la loro naturale curiosità nello studio e nell'analisi delle attività umane nel passato, collegando la storia con altri campi della scienza nel mondo moderno.

Materiali:

I materiali vengono presentati mediante modelli di presentazione popolari, accessibili e selezionati individualmente (ad es. modelli di cronologia “Canva”) che possono essere visualizzati su vari dispositivi digitali. Le presentazioni includono testi, immagini, filmati ed esercizi sotto forma di diapositive di educazione creativa. Le immagini e i testi dovrebbero apparire con animazioni, video e musica/sottotitoli per una presentazione davvero coinvolgente. La presentazione dovrebbe dare agli studenti la possibilità di interagire e/o essere trasformato in una sorta di sito web interattivo con materiali PDF/stampabili come dispense.

Attività pre-lezione

-Gli studenti devono comprendere la differenza fondamentale tra il concetto di storia (basato su registrazioni scritte di attività umane nel passato) e di preistoria (eventi passati prima che la scrittura fosse introdotta in una data cultura o società). Dovrebbero essere mostrati esempi di risorse storiche e preistoriche come cronache, annali, documenti, lettere, iscrizioni/simboli significativi rispetto a manufatti archeologici, scavi, strumenti, tradizioni orali, miti, leggende, usi o tradizioni passate. Il passo successivo è presentare e discutere con gli studenti come la scienza moderna (ad esempio archeologia, studi di genetica/DNA umano o tecniche di datazione al carbonio dei fossili per determinarne l'età, ecc.) ci aiuta a esaminare i “Secoli bui”. È molto gradito e raccomandabile creare un po' di atmosfera “misteriosa e magica” sull'argomento citando antiche leggende, miti o storie folcloristiche insieme a brani musicali e immagini proiettate sullo sfondo (attivando così la percezione multisensoriale degli studenti).). L'insegnante dovrebbe piuttosto semplificare i termini scientifici e/o evitare di sovraccaricare gli studenti con un eccessivo “discorso scientifico” a seconda della loro età, conoscenze generali e capacità cognitive.

Attività e relative risorse web: (da trasferire e/o modificare nei modelli Canva History nel processo di sviluppo)

- Presentazione

Introduzione: Presentazione della miniera di selce del Neolitico (nuova età della pietra) più grande e probabilmente più grande del mondo a "Krzemionki Opatowskie" in Polonia (o in altre parole la storia di "I veri Flintstones"), che è anche un rinomato sito patrimonio mondiale dell'UNESCO di strutture minerarie sotterranee, officine di selce e circa 4.000 pozzi e fosse. Esplora i tunnel realizzati dai minatori preistorici e scopri come la selce striata locale è stata trasformata in strumenti dell'età della pietra da esportare in tutta l'Europa centrale su vasta scala industriale. Dai un'occhiata al villaggio preistorico neolitico ricostruito e assapora le sue condizioni di vita e di lavoro.

Dopo l'introduzione fatta dal docente, gli studenti sono invitati a leggere un estratto da una rivista archeologica su Krzemionki Opatowskie per saperne di più e stimolare il loro interesse per l'argomento:

“Se ne parla da molti anni, sin dalla sua scoperta (...) Si è scoperto che nel centro della Polonia c'è qualcosa che possiamo chiamare il primo centro industriale nella storia dell'umanità. Estruendo la pietra, lavorandola e trasportandola su lunghe distanze, le comunità che vivono qui hanno creato



qualcosa che assomiglia ad una civiltà industriale. Nella comunità archeologica Krzemionki è da tempo considerato un monumento di importanza mondiale.

Le miniere di selce striata a Krzemionki furono scoperte nel 1922 da un geologo nato a Ostrowiec, prof. Jan Samsonowicz. Sono stati subito riconosciuti come un monumento molto significativo: dal 1994 sono monumento storico e dal 1995 anche riserva naturale.

Le miniere preistoriche di selce striata risalgono alla tarda età della pietra e alla prima età del bronzo (funzionavano tra il IV e il II millennio aC). Ci sono circa 4.000 pozzi collegati da una rete di gallerie. I pozzi situati a Krzemionki sono profondi fino a 9 metri. La selce rigata, utilizzata per realizzare utensili, veniva estratta dal calcare nelle miniere.

Nella zona di Krzemionki Opatowskie, sia l'architettura sotterranea - scavi e gallerie utilizzate dai minatori - sia il paesaggio in superficie sono stati molto ben conservati - si possono ancora osservare i crateri dei pozzi, ex ingressi delle miniere circondati da pieghe di macerie calcaree. A differenza di altri siti archeologici di questo tipo, a Krzemionki si possono vedere anche vari tipi di miniere: dalle miniere a pozzo più superficiali, alle miniere di nicchia, alle miniere profonde a camera-pilastro e alle miniere a camera.

Come potrebbe essere il lavoro nelle miniere di selce?

Il lavoro nelle miniere era probabilmente svolto da clan specializzati di minatori e produttori di strumenti di selce che possedevano le adeguate conoscenze geologiche e tecniche. L'altezza del sottosuolo varia dai 55 ai 120 cm, perché i depositi di selce si trovano solo in uno strato di calcare, spesso circa un metro. Pertanto, tutto il lavoro doveva essere svolto "in ginocchio" o sdraiato. Le condizioni di lavoro erano peggiorate dalla temperatura costante e bassa (da 5 a 9°C) e dall'umidità molto elevata prevalenti. Per illuminare i corridoi e le postazioni di lavoro venivano utilizzate piccole torce di legno catramato, che consentivano una luce sufficiente con poco fumo.

Alcuni ricercatori ritengono addirittura che le torce potrebbero essere utilizzate anche per forzare la circolazione dell'aria nelle parti più remote delle miniere. In contrasto con le elevate conoscenze geologiche e ingegneristiche, ci sono strumenti semplici che venivano utilizzati durante i lavori nel sottosuolo. Si trattava principalmente di picconi di pietra, selce e corna di animali, nonché pestelli e mazze. C'era anche un intero set di strumenti di legno. La cronologia dello sfruttamento di una miniera variava e poteva raggiungere anche i 300 anni. Durante un turno di lavoro, l'equipaggio era composto da poche o una dozzina di persone coinvolte nella perforazione, nel trasporto in superficie e nella lavorazione del minerale.

La selce estratta dal calcare veniva selezionata nel sottosuolo, quindi la materia prima migliore veniva trasportata in superficie in ceste o sacchi. Qui, nelle immediate vicinanze dell'uscita dal pozzo, i cosiddetti laboratori di lavorazione della selce, il materiale veniva diviso in pezzi più piccoli, e da questi a loro volta venivano formati gli utensili: asce e scalpelli di selce. Nel periodo di massima popolarità della selce striata (prima metà del III millennio a.C.), gli strumenti "made in Krzemionki Opatowskie" raggiungevano zone distanti dalle miniere di circa 700 km e forse anche oltre!"

Come passo successivo gli studenti sono incoraggiati a condividere le loro reazioni/commenti sul tema dell'attività mineraria cercando di collegare il passato con il presente. Le domande seguenti possono essere utilizzate come una serie di punti suggeriti per la discussione:

-Riesci a immaginare le condizioni di lavoro/una giornata lavorativa di un minatore preistorico?

Quali sfide hanno dovuto affrontare?

-Quanto tempo pensi che sia stato necessario per fabbricare un'ascia o un coltello preistorico in selce?

-Con cosa potevano essere "venduti o scambiati" gli strumenti di selce nella preistoria?

-Puoi ipotizzare quanto fossero preziosi/il loro "valore di mercato" rispetto al cibo?

-Hai mai provato a creare/fabbricare alcuni strumenti o oggetti di base solo con le tue mani?

Com'è andata?

Gli studenti dovrebbero quindi dare una rapida occhiata al sito web del Patrimonio Mondiale (precedentemente UNESCO) in lingua inglese per vedere la galleria di foto e/o saperne di più con l'aiuto dell'insegnante. Il collegamento è fornito di seguito.



<https://whc.unesco.org/en/list/1599/>

In alternativa, o come attività di follow-up consigliata, gli studenti dovrebbero avere la possibilità di guardare un video promozionale su Krzemionki Opatowskie con molti fatti interessanti, un elenco di attrazioni e un video tour del luogo. Il collegamento è fornito di seguito insieme alla trascrizione (alcune parti della trascrizione possono essere intenzionalmente omesse per non sovraccaricare i giovani studenti con troppi "discorsi tecnici" o troppi dettagli).

https://www.youtube.com/watch?v=MIruou_mgHo

[Musica]

Nascosto nei pittoreschi boschi vicino a "Ostrowiec Świętokrzyski" si trova uno dei più grandi tesori dell'archeologia europea e mondiale: un complesso di autentiche miniere di selce del Neolitico. Fornendo l'accesso alle miniere del museo e alla riserva archeologica "Krzemionki Opatowskie", il luogo crea un'opportunità eccezionalmente rara per un affascinante viaggio nell'era in cui l'umanità utilizzava strumenti fatti di pietra. Nel 1922 furono scoperti qui antichi campi minerari, letteralmente brulicanti di più di 4.000 miniere di selce striate ammassate una accanto all'altra. Sono stati utilizzati, come è stato stimato, per circa 2.000 anni. Le miniere hanno assunto negli anni forme diversificate, come potrete scoprire dalle mostre nei padiglioni, da semplici pozzi dai quali l'estrazione della materia prima era ancora un'operazione relativamente facile, si è passati alle più complesse miniere a nicchia di pilastro, fino alle miniere miniere a camera più profonde e tecnicamente più avanzate, dove i pozzi erano protetti con il tetto minerario. La selce veniva non solo estratta ma anche trattata e immediatamente utilizzata per la fabbricazione di utensili in loco. Familiarizzerete con lo sviluppo delle conoscenze e delle tecniche minerarie di molte migliaia di anni fa in vari modi, inclusi modelli che stimolano l'immaginazione e un'animazione che vi porterà letteralmente nelle profondità dei pozzi minerari.

[Musica]

Ma tutto questo è solo un riscaldamento prima del fantastico viaggio di mezzo chilometro attraverso i corridoi sotterranei dello straordinario complesso minerario e dell'emozionante incontro con la misteriosa immagine della grande dea madre. Anche la selce stessa è un personaggio della storia: si presenta sotto forma di forme ovali allungate in un'ansa estremamente stretta di pietra calcarea. Esistono diverse teorie che tentano di spiegare il peculiare processo della sua formazione nei mari del Giurassico. La più originale parla dell'importante ruolo dei molluschi mesozoici. Troverai la selce in diversi luoghi del mondo e in un'estrema abbondanza di varietà. Si riconosce dalla caratteristica forma a panino. Si scopre anche che la selce era ambita non solo dai nostri lontani antenati. Nei secoli XVIII e XIX veniva utilizzato per realizzare le pietre focaie per le armi da fuoco. Oggi assume la forma di eleganti decorazioni. Anche il museo "Krzemionki Opatowskie" spiega lo straordinario rapporto tra natura e matematica e mostra i risultati e le scoperte degli scienziati che lavorano qui. Per la gioia di tutti gli esploratori, grandi e piccoli, hanno ricreato un frammento del mondo di migliaia di anni fa. La loro ricostruzione di un insediamento neolitico permette non solo di vedere come apparivano i diversi tipi di abitazioni a quei tempi, ma anche, con un po' di fortuna, di scoprire di persona che la vita media quotidiana delle persone di quel tempo era molto diversa dalla nostra. Prendiamo ad esempio i piatti. A quel tempo, il tornio del vasaio doveva ancora raggiungere questa parte del mondo, il che significa che per il momento bastavano due mani abili. Ma per i giovani appassionati del Neolitico evidentemente è tanto divertimento. Un capo di abbigliamento: ecco qua: filo spesso e ruvido. Una costruzione intelligente di un telaio e un ingegnoso set di pesi. E dopo giochi pazientemente a intrecciare, spingere e tirare su. Che ne dici di un apprendistato in una cucina neolitica? Siamo spiacenti, le macine meccaniche non esistono ancora. Miei cari, dovrete schiacciare e sbriciolare tutto da soli e poi macinare, macinare e macinare. È ora di fare un salto nella prima età del bronzo. Potresti finalmente usare un pezzo di metallo. Avviamo quindi la ferriera preistorica, alleniamo i nostri bicipiti e pratichiamo la pazienza che è una necessità per i metallurgisti. Queste sono le avventure insolite e uniche che vi aspettano a "Krzemionki". Vieni e unisciti a noi.

[Musica]



Domande di controllo del quiz

4. Ci sono circa... pozzi nel complesso minerario "Krzemionki Opatowskie".

- a) 2000
- b) 4000
- c) 6000

5. La selce striata veniva estratta in...

- a) miniere a pozzo poco profondo e miniere di nicchia
- b) miniere a camera profonda e a camera
- c) tutti i tipi di mine menzionati alle lettere a) e b)

6. Quale ordine è cronologicamente corretto?

- a) Età della pietra Ⓟ Età del ferro Ⓟ Età del bronzo
- b) Età della pietra Ⓟ Età del bronzo Ⓟ Età del ferro
- c) Età del Bronzo Ⓟ Età della Pietra Ⓟ Età del Ferro

7. La lista del Patrimonio Mondiale/UNESCO comprende...

- a) Il boomerang della grotta Obłazowa
- b) Il Vaso Bronocice
- c) Miniera di selce di Krzemionki Opatowskie

Linee guida suggerite per le attività di cui sopra:

Ogni attività termina con un breve esercizio facoltativo a scelta multipla o Vero/Fuso per verificare e rafforzare il materiale presentato agli studenti con un elemento aggiunto di competizione o cooperazione individuale/di gruppo. Può anche incoraggiare gli studenti a esplorare maggiormente gli argomenti da soli fornendo l'accesso a "Vuoi saperne di più?" collegamenti Internet. Un'altra opzione è esporre gli studenti allo stesso quiz di storia con domande a scelta multipla e affermazioni vero/falso come parte delle attività finali post-lezione.

Tuttavia, se un particolare gruppo di studenti (a causa della loro età, capacità limitate, problemi cognitivi o menomazioni) non è pronto ad essere messo alla prova da alcuni elementi delle presentazioni di cui sopra, ci si aspetta ovviamente che l'insegnante modifichi, cioè semplifichi o salti loro del tutto.

Attività post-lezione (dopo il completamento delle attività del Piano di lezione 1-3)

-Quiz sulla storia: è un quiz finale con domande a scelta multipla e affermazioni Vero/Falso basato sulle presentazioni dei Piani di lezione 1-3 da svolgere alla fine della lezione. L'insegnante può assegnarlo come compito di lavoro individuale o di coppia e premiare l'individuo/coppia con il punteggio più alto con una sorta di menzione d'onore e lode come grandi esploratori della storia e/o un applauso generale da parte del gruppo (qualsiasi tipo di gettone legato alla storia è molto benvenuto e dipende esclusivamente dalla politica scolastica).

Quiz di storia

4. LA PREISTORIA è il...

- d) studio delle testimonianze scritte delle attività umane del passato
- e) studio degli eventi passati prima dell'introduzione della scrittura
- f) studio delle attività umane senza libri storici

5. Il boomerang della Grotta Obłazowa ha circa ... anni.

- d) 12000
- e) 20000
- f) 23000

6. Il boomerang era fatto di...

- d) zanna di mammut
- e) legno e altri materiali
- f) osso di cervo

4. Bronocice in Polonia è il luogo dove è stata ritrovata la ruota più antica del mondo.

VERO FALSO



9. Il Vaso Bronocice ha circa 5500 anni. VERO

FALSO

10. Puoi vedere alcune persone che guidano un carro sul vaso VERO

FALSO

11. Ci sono circa... pozzi nel complesso minerario "Krzemionki Opatowskie".

d) 2000

e) 4000

f) 6000

12. La selce striata veniva estratta in...

d) miniere a pozzo poco profondo e miniere di nicchia

e) miniere a camera profonda e a camera

f) tutti i tipi di mine menzionati alle lettere a) e b)

11) Quale ordine è cronologicamente corretto?

d) Età della pietra ① Età del ferro ② Età del bronzo

e) Età della pietra ① Età del bronzo ② Età del ferro

f) Età del Bronzo ① Età della Pietra ② Età del Ferro

12) La lista del Patrimonio Mondiale/UNESCO comprende...

d) Il boomerang della grotta Obłazowa

e) Il Vaso Bronocice

f) Miniera di selce di Krzemionki Opatowskie

Il tasto:

11.B

12.C

13.A

14. Falso (l'immagine più antica della ruota)

15. Vero

16. Falso (nessuna persona è visibile)

17.B

18.C

19.B

20.C

Come ulteriore attività post-lezione, l'insegnante può incoraggiare gli studenti a condividere le loro reazioni e commenti, favorire un'ulteriore discussione sull'argomento e ovviamente scoprire di più sull'argomento tramite link o materiali suggeriti e chiedere agli studenti di presentare il feedback sulla prossima lezione. Ciò può anche servire come un'opportunità per creare mini presentazioni storiche degli studenti e sviluppare ulteriormente sia i loro interessi educativi che la loro indipendenza.

Ulteriori conclusioni/osservazioni che potrebbero emergere nel processo di apprendimento.

Gli studi storici e preistorici necessitano sempre più del supporto di diversi campi della scienza moderna per comprendere il passato umano. Gli studenti dovrebbero vedere il valore educativo nell'analisi di mappe, immagini, dati versatili provenienti da tutto il mondo insieme ai nomi di antiche culture archeologiche e rotte migratorie umane. Chi erano i popoli del passato i cui manufatti e i resti scheletrici che analizziamo oggi mediante la tecnologia moderna, l'archeologia, la genetica, la linguistica e tanti altri rami della scienza? Com'era veramente vivere allora? Studiare la storia è come un puzzle con migliaia di pezzi o un labirinto oscuro che cerchi di esplorare solo con una candela in mano. E quando si tratta dei giovani studenti, è importante mantenere l'interesse degli studenti per l'argomento in modo stimolante e dinamico, ed evitare di sopraffarli con troppi nomi e dati scientifici sofisticati, come è stato affermato prima. Che dire, infine, delle cosiddette persone inascoltate, sconosciute o dimenticate dalla storia? Pensiamo anche alle persone del passato come alla grande maggioranza degli "eroi silenziosi della storia", a volte totalmente oscurati dai grandi nomi o dai "grandi eroi" di cui sono così pieni i nostri libri di



storia. Potremmo provare a vederli affrontare le sfide della vita quotidiana del passato con grande coraggio, determinazione e intraprendenza che possono diventare ispirazione anche per i nostri tempi moderni.

Valutazione

Un possibile strumento di valutazione è trasformare e utilizzare il sopra citato Quiz di Storia in un test di storia. Un'altra idea ovvia è quella di verificare se gli studenti hanno acquisito familiarità con determinati fatti e terminologie ponendo loro in seguito domande particolari relative al contenuto della lezione (vale anche per le prestazioni degli studenti monitorate dall'insegnante durante l'intera lezione). Infine, è anche un segno di progresso atteso aspettarsi che gli studenti apprezzino realmente il valore e traggano vantaggio da questo "approccio interdisciplinare" nei loro successivi sforzi educativi e dimostrino la loro capacità di combinare insieme l'insieme delle conoscenze e delle competenze provenienti da diversi campi di studio come parte di questa esperienza educativa.

34) Come creare un'unione di successo tra i paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come un interessante "Progetto Europeo" storico (PARTE 1)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE 4
Argomento: <i>Come creare un'unione di successo tra i paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come un interessante "Progetto Europeo" storico (PARTE 1)</i>
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina: Storia Durata: 1 ora d'aula (45 minuti) Età: per studenti dai 12 anni in su
Obiettivi :



5. Gli studenti apprendono alcuni aspetti della storia del Commonwealth polacco-lituano con l'obiettivo di presentare e analizzare i principali fattori che contribuiscono a un'unione politica di successo da una prospettiva storica.
6. Gli studenti imparano ad applicare in modo critico (entro le loro limitate capacità) una serie di strumenti di "giovani storici" per collegare il passato con le questioni dei tempi moderni e le sfide dell'unificazione/integrazione europea.

Risultati:

Gli studenti possono riconoscere meglio lo spettro dei fenomeni positivi e negativi legati al tema dell'integrazione politica, culturale ed economica tra diversi paesi sulla base delle prove storiche presentate e delle questioni contemporanee nell'UE (a seconda del vario livello di consapevolezza e interesse personale degli studenti). Dovrebbero essere pronti a identificare possibili problemi, nonché soluzioni e basi comuni che uniscano con successo i paesi vicini e favoriscano la loro cooperazione. La lezione vuole anche essere uno stimolo didattico per gli studenti a collegare il passato con il presente attraverso il tracciamento di paralleli e confronti.

Materiali:

I materiali vengono presentati mediante modelli di presentazione popolari, accessibili e selezionati individualmente (ad es. modelli di cronologia "Canva") che possono essere visualizzati su vari dispositivi digitali. Le presentazioni includono testi, immagini, filmati ed esercizi sotto forma di diapositive di educazione creativa. Le immagini e i testi dovrebbero apparire con animazioni, video e musica/sottotitoli per una presentazione davvero coinvolgente. La presentazione dovrebbe dare agli studenti la possibilità di interagire e/o essere trasformato in una sorta di sito web interattivo con materiali PDF/stampabili come dispense.

Attività pre-lezione

-Gli studenti devono conoscere i fatti fondamentali relativi alla Confederazione polacco-lituana, formalmente conosciuta come Regno di Polonia e Gran Ducato di Lituania. Le seguenti informazioni possono servire da introduzione:

Nel 1569 fu fondato un nuovo stato nel Sejm (Parlamento) di Lublino. La Corona del Regno di Polonia

e il Granducato di Lituania si fusero per formare la Confederazione Polacco-Lituana (Rzeczpospolita Obojga Narodów in polacco).

La precedente unione personale (dal 1386) tra i paesi si trasformò in una vera unione. Da quel momento in poi, entrambi gli stati condivisero lo stesso monarca, il Sejm e la politica estera. Gli uffici centrali e terrestri, il tesoro, l'esercito

e la magistratura doveva essere separata. I nobili lituani e ruteni furono polonizzati nel tempo. In pratica, tuttavia, la separazione tra la Corona e la Lituania non era mai stata offuscata e tutte le differenze e tradizioni etniche, religiose e culturali erano reciprocamente rispettate.

Il Commonwealth (soprattutto la sua parte orientale) era abitato da rappresentanti di diverse nazionalità, che parlavano lingue diverse ed erano rappresentanti di diverse religioni e credenze.

Includevano polacchi, lituani, russi, tedeschi, ebrei, armeni, tartari, valacchi e altri.

Nella Polonia di quei tempi prevaleva un'ampia tolleranza religiosa. La lealtà al Commonwealth era la cosa più importante. Quindi, oltre ai cattolici romani, molti nobili erano calvinisti (soprattutto in Prussia e Livonia), ortodossi (discendenti dei boiardi ruteni) o addirittura musulmani (tartari).

Il Commonwealth era uno dei paesi più grandi e popolosi dell'Europa dal XVI al XVII secolo. Nella sua massima estensione territoriale, all'inizio del XVII secolo, copriva quasi 1.000.000 di km² e nel 1618 sosteneva una popolazione multietnica di quasi 12 milioni.



Il Commonwealth aveva molte caratteristiche uniche tra gli stati contemporanei. Il suo sistema politico era caratterizzato da uno stretto controllo dei monarchi e del loro potere (erano eletti e dovevano confermare le leggi precedenti e le garanzie di privilegi e libertà della classe dirigente – nobiltà o nobiltà del Commonwealth. Il Parlamento (Sejm) rappresentava circa il 10% della popolazione totale, un record assoluto per l'epoca. Questo sistema di governo era il precursore dei moderni concetti di democrazia, monarchia costituzionale e federazione.

Dopo molti decenni di prosperità, il Commonwealth entrò in un periodo di declino politico, militare ed economico. La sua crescente debolezza (in particolare l'incapacità e la riluttanza ad adattarsi ai tempi che cambiano in Europa) portò alla sua spartizione tra Austria, Prussia e Russia durante la fine del XVIII secolo. Poco prima della sua caduta, il Commonwealth portò avanti un massiccio sforzo di riforma e promulgò la Costituzione del 3 maggio (1791), che fu la prima costituzione codificata nella storia europea moderna e la seconda nella storia mondiale moderna dopo la Costituzione degli Stati Uniti. Sfortunatamente, era troppo tardi e il Commonwealth fu finalmente distrutto dalle sue tre aggressive superpotenze vicine.

L'insegnante dovrebbe piuttosto semplificare i termini scientifici e/o evitare di sovraccaricare gli studenti con troppi dati storici, a seconda della loro età, conoscenze generali e capacità cognitive.

L'introduzione di cui sopra può includere anche alcuni altri componenti come:

-Lo stemma che rappresenta il Commonwealth e lo stendardo reale

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Coat_of_arms_of_the_Polish-Lithuanian_Commonwealth.svg

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Chor%C4%85giew_kr%C3%B3lewska_kr%C3%B3la_Zygmunta_III_Wazy.svg

-La mappa del Commonwealth nel passato

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Polacco-Lituano_Commonwealth_in_1619.PNG

-I territori del Commonwealth In confronto a confronto con la mappa dell'Europa centrale ed orientale

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_at_its_maximum_extent.svg

Attività E loro ragnatela risorse : (A Essere trasferito A e/o modificata in Tela modelli di cronologia nel processo di sviluppo)

- Presentazione

Attività e relative risorse web: (da trasferire e/o modificare nei modelli di Canva History nel processo di sviluppo)

- Presentazione

Intro: Il seguente video presenta il Marchio del Patrimonio Europeo 2015 assegnato all'Atto dell'Unione di Lublino del 1569 e spiega in modo approfondito l'importanza, il patrimonio e i valori universali dell'Unione in riferimento all'UE. Gli studenti sono incoraggiati a concentrarsi sui fattori che hanno contribuito alla creazione dell'Unione, in particolare quelli che hanno consentito lo sviluppo pacifico e la cooperazione all'interno dello stato multietnico. Il collegamento al video è fornito di seguito.

<https://www.youtube.com/watch?v=vaA9n4f58Tw>

Ecco IL trascrizione (Alcuni minuscolo parti omissa) Di IL video clip:

Lublino è la città più grande della parte orientale della Polonia, proprio al confine dell'Unione Europea con Ucraina e Bielorussia. Il primo luglio 1569 fu firmata l'Unione di Lublino, che per la prima volta nella storia europea significò l'unione di due paesi diversi in un unico stato senza guerre [come risultato di un processo pacifico]. Fu il Regno di Polonia e il Granducato di Lituania a creare un Commonwealth di entrambe le nazioni. È stato firmato nel Castello di Lublino, proprio nella Cappella della Santissima Trinità e durante l'incontro dei parlamenti polacco e lituano. Questa cappella è uno



dei monumenti più importanti, belli e preziosi dell'arte medievale non solo della Polonia, ma dell'intera Europa. È molto importante per la storia di tutta l'Europa perché è tipica dell'architettura gotica per l'arte occidentale si possono trovare dipinti bizantini ruteni che si trovano in oriente. È un luogo dove si incontrano e si mescolano due grandi tradizioni culturali dell'Occidente latino e dell'Oriente bizantino. È un esempio di reciproca tolleranza religiosa e di convivenza di culture e denominazioni diverse. Perché è sempre stata la Chiesa Cattolica Romana e gli affreschi sono tipici dello stile ortodosso. Questa combinazione è molto originale e unica. Il fattore più importante [sull'Unione di Lublino] è esattamente lo stesso quando si tratta dell'Unione Europea che abbiamo oggi. È stata l'apertura verso diverse religioni, diverse nazioni e c'era un forte impegno nell'idea che la cooperazione pacifica è molto più migliore della guerra e dei conflitti. La città di Lublino è stata candidata [per ricevere il marchio del patrimonio europeo] ma con un'attenzione speciale ai tre luoghi della nostra città. È nel Castello di Lublino e soprattutto nella Cappella della Santissima Trinità che venne firmata l'Unione. Si tratta della chiesa e del monastero domenicano dove si è tenuta la messa subito dopo la firma dell'Unione ed è il monumento che si trova sulla piazza lituana, proprio nel centro della città, per commemorare l'Unione. Penso che la storia di Lublino sia un esempio di tolleranza tra persone di diverse nazionalità e denominazioni, e oggi è molto importante, perché molte persone, molti cattolici e rappresentanti della Chiesa ortodossa, dell'Islam, dell'ebraismo, sono arrivati a Lublino e hanno vissuto qui senza guerre.

[Musica]

Serie di domande suggerite da discutere successivamente con gli studenti:

- Hai già sentito parlare dell'Unione di Lublino [la Confederazione polacco-lituana]?
- Puoi mostrare la posizione della città di Lublino sulla mappa? A quali paesi è vicino?
- Ricordi che tipo di stili artistici puoi trovare nella Cappella della Santissima Trinità del Castello di Lublino?
- Qual è il significato di questo?
- Quali nazionalità [nell'introduzione] e denominazioni [nel video] sono menzionate in relazione alla coesistenza pacifica e alla cooperazione? Com'è stato possibile?
- Perché pensi che l'Unione di Lublino [la Confederazione polacco-lituana] abbia avuto un così grande successo?
- Sarebbe più facile o più difficile creare oggi una simile unione?
- L'UE è un successo secondo te? Sapete di che tipo di problemi si tratta al giorno d'oggi?

Linee guida per le attività di cui sopra:

Tutte le attività terminano (come parte delle attività finali post-lezione) con un breve quiz di storia a scelta multipla e vero/falso per verificare e rafforzare il materiale presentato agli studenti con un elemento aggiuntivo di competizione o cooperazione individuale/di gruppo. Può anche incoraggiare gli studenti a esplorare maggiormente gli argomenti da soli fornendo l'accesso a "Vuoi saperne di più?" collegamenti Internet.

Tuttavia, se un particolare gruppo di studenti (a causa della loro età, capacità limitate, problemi cognitivi o menomazioni) non è pronto ad essere messo alla prova da alcuni elementi delle presentazioni di cui sopra, ci si aspetta ovviamente che l'insegnante modifichi, cioè semplifichi o salti del tutto (come menzionato sopra in caso di simulazione).

Attività post-lezione (dopo il completamento delle attività del Piano di lezione 4-6)

-Quiz sulla storia: è un quiz finale con domande a risposta multipla e affermazioni Vero/Falso basato sulle presentazioni dei Piani di Lezione 4-6 da svolgere alla fine della lezione. L'insegnante può assegnarlo come compito di lavoro individuale o di coppia e premiare l'individuo/coppia con il punteggio più alto con una sorta di menzione d'onore e lode come grandi esploratori della storia e/o un applauso generale da parte del gruppo (qualsiasi tipo di gettone legato alla storia è molto benvenuto e dipende esclusivamente dalla politica scolastica).

Quiz di storia



7. La Confederazione Polacco-Lituana fu...

g) una reale unione tra i due paesi che condividono lo stesso monarca, parlamento e politica estera

h) unione personale tra i due paesi che condividono lo stesso monarca

i) monarchia costituzionale di due paesi indipendenti come alleati

8. Il Commonwealth durò circa ... anni

G) 180

h) 200

io) 220

9. Qual era la percentuale della popolazione che prese parte alla nobile democrazia del Commonwealth?

g) 10%

h) 30%

i) 50%

4. La Confederazione polacco-lituana comprendeva i territori dell'attuale Polonia, Lituania, Lettonia, Estonia, Finlandia, Bielorussia e Ucraina.

VERO FALSO

13. L'Atto di Unione garantiva la tolleranza religiosa nel Commonwealth per tutte le denominazioni.

VERO FALSO

14. La Polonia è oggi un Paese multietnico proprio come 300 anni fa. VERO

FALSO

15. L'Unione di Lublino del 1569 fu firmata dopo ... tra i paesi

g) una lunga guerra

h) lunghe trattative parlamentari

i) un lungo trattato di guerra e pace

16. Il Commonwealth fu finalmente distrutto in...

g) 1648-1668

h) 1772

i) 1793-1795

13) Il Marchio del Patrimonio Europeo è stato assegnato a...

g) Il Castello di Lublino

h) La città di Lublino

i) L'Atto di Unione di Lublino

14) La Costituzione del 3 maggio (1791) è stata la... costituzione codificata nella storia europea moderna

g) prima

h) secondo

i) terzo

Il tasto:

21.A

22.C

23.A

24. Falso (non Finlandia)

25. Vero

26. Falso (95% polacco)

27. B

28. C

29.C

30.A

Come ulteriore attività post-lezione, l'insegnante può incoraggiare gli studenti a condividere le loro reazioni e commenti, favorire un'ulteriore discussione sull'argomento e ovviamente scoprire



di più sull'argomento tramite link o materiali suggeriti e chiedere agli studenti di presentare il feedback sulla prossima lezione. Ciò può anche servire come un'opportunità per creare mini presentazioni storiche degli studenti e sviluppare ulteriormente sia i loro interessi educativi che la loro indipendenza.

Valutazione

Un possibile strumento di valutazione è trasformare e utilizzare il sopra citato Quiz di Storia in un test di storia. Un'altra idea ovvia è quella di verificare se gli studenti hanno acquisito familiarità con determinati fatti e terminologie ponendo loro in seguito domande particolari relative al contenuto della lezione (vale anche per le prestazioni degli studenti monitorate dall'insegnante durante l'intera lezione). Infine, è anche un segno di progresso previsto aspettarsi che gli studenti siano veramente interessati a collegare il passato con il presente e siano pronti a svolgere compiti orientati al progetto su argomenti simili.

35) Come creare un'unione di successo tra i paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come un interessante "Progetto Europeo" storico (PARTE 2)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE 5
Argomento: <i>Come creare un'unione di successo tra i paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come un interessante "Progetto Europeo" storico (PARTE 2)</i>
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina : Storia Durata: 1 ora d'aula (45 minuti) Età: per studenti dai 12 anni in su
Obiettivi: 7. Gli studenti apprendono alcuni aspetti della storia del Commonwealth polacco-lituano con l'obiettivo di presentare e analizzare i principali fattori che contribuiscono a un successo politico unione dal punto di vista storico. 8. Gli studenti imparano ad applicare in modo critico (entro le loro limitate capacità) una serie di strumenti di "giovani storici" per collegare il passato con le questioni dei tempi moderni e le sfide dell'unificazione/integrazione europea.



Risultati:

Gli studenti possono riconoscere meglio lo spettro dei fenomeni positivi e negativi legati al tema dell'integrazione politica, culturale ed economica tra diversi paesi sulla base delle prove storiche presentate e delle questioni contemporanee nell'UE (a seconda del vario livello di consapevolezza e interesse personale degli studenti). Dovrebbero essere pronti a identificare possibili problemi, nonché soluzioni e basi comuni che uniscano con successo i paesi vicini e favoriscano la loro cooperazione. La lezione vuole anche essere uno stimolo didattico per gli studenti a collegare il passato con il presente attraverso il tracciamento di paralleli e confronti.

Materiali:

I materiali vengono presentati mediante modelli di presentazione popolari, accessibili e selezionati individualmente (ad es. modelli di cronologia "Canva") che possono essere visualizzati su vari dispositivi digitali. Le presentazioni includono testi, immagini, filmati ed esercizi sotto forma di diapositive di educazione creativa. Le immagini e i testi dovrebbero apparire con animazioni, video e musica/sottotitoli per una presentazione davvero coinvolgente. La presentazione dovrebbe dare agli studenti la possibilità di interagire e/o essere trasformata in una sorta di sito web interattivo con materiali PDF/stampabili come dispense.

Attività pre-lezione

-Gli studenti devono conoscere i fatti fondamentali relativi alla Confederazione polacco-lituana, formalmente conosciuta come Regno di Polonia e Gran Ducato di Lituania. Le seguenti informazioni possono servire da introduzione:

Nel 1569 fu fondato un nuovo stato nel Sejm (Parlamento) di Lublino. La Corona del Regno di Polonia e il Granducato di Lituania si fusero per formare la Confederazione Polacco-Lituana (Rzeczpospolita Obojga Narodów in polacco).

La precedente unione personale (dal 1386) tra i paesi si trasformò in una vera unione. Da quel momento in poi, entrambi gli stati condivisero lo stesso monarca, il Sejm e la politica estera. Gli uffici centrali e terrestri, il tesoro, l'esercito e la magistratura doveva essere separata. I nobili lituani e ruteni furono polonizzati nel tempo. In pratica, tuttavia, la separazione tra la Corona e la Lituania non era mai stata offuscata e tutte le differenze e tradizioni etniche, religiose e culturali erano reciprocamente rispettate.

Il Commonwealth (soprattutto la sua parte orientale) era abitato da rappresentanti di diverse nazionalità, che parlavano lingue diverse ed erano rappresentanti di diverse religioni e credenze. Includevano polacchi, lituani, russi, tedeschi, ebrei, armeni, tartari, valacchi e altri.

Nella Polonia di quei tempi prevaleva un'ampia tolleranza religiosa. La lealtà al Commonwealth era la cosa più importante. Quindi, oltre ai cattolici romani, molti nobili erano calvinisti (soprattutto in Prussia e Livonia), ortodossi (discendenti dei boiardi ruteni) o addirittura musulmani (tartari).

Il Commonwealth era uno dei paesi più grandi e popolosi dell'Europa dal XVI al XVII secolo. Nella sua massima estensione territoriale, all'inizio del XVII secolo, copriva quasi 1.000.000 di km² e nel 1618 ospitava una popolazione multietnica di quasi 12 milioni di abitanti.

Il Commonwealth aveva molte caratteristiche uniche tra gli stati contemporanei. Il suo sistema politico era caratterizzato da uno stretto controllo dei monarchi e del loro potere (erano eletti e dovevano confermare le leggi precedenti e le garanzie di privilegi e libertà della classe dirigente – nobiltà o nobiltà del Commonwealth. Il Parlamento (Sejm) rappresentava circa 10% del totale popolazione, che era un record assoluto dei tempi. Questo sistema di governo fu un precursore dei moderni concetti di democrazia, monarchia costituzionale e federazione.

Dopo molti decenni di prosperità, il Commonwealth entrò in un periodo di declino politico, militare ed economico. La sua crescente debolezza (in particolare l'incapacità e la riluttanza ad adattarsi ai tempi che cambiano in Europa) portò alla sua spartizione tra Austria, Prussia e Russia durante la fine del XVIII secolo. Poco prima della sua caduta, il Commonwealth portò avanti un massiccio sforzo di riforma e promulgò la Costituzione del 3 maggio (1791), che fu la prima costituzione codificata nella storia europea moderna e la seconda nella storia mondiale moderna dopo la



Costituzione degli Stati Uniti. Sfortunatamente, era troppo tardi e il Commonwealth fu finalmente distrutto dalle sue tre aggressive superpotenze vicine.

L'insegnante dovrebbe piuttosto semplificare i termini scientifici e/o evitare di sovraccaricare gli studenti con troppi dati storici, a seconda della loro età, conoscenze generali e capacità cognitive.

L'introduzione di cui sopra può includere anche alcuni altri componenti come:

-Lo stemma che rappresenta il Commonwealth e lo stendardo reale

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Coat_of_arms_of_the_Polish-Lithuanian_Commonwealth.svg

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Chor%C4%85giew_kr%C3%B3lewska_kr%C3%B3la_Zygmunta_III_Wazy.svg

- Mappa del Commonwealth nel passato

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_in_1619.PNG

-I territori del Commonwealth rispetto alla moderna mappa dell'Europa centrale e orientale

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_at_its_maximum_extent.svg

Attività e relative risorse web: (da trasferire e/o modificare nei modelli di Canva History nel processo di sviluppo)

- **Presentazione**

Intro: Presentazione di un altro video che tratta il tema "Comunità di culture diverse: patrimonio della Polonia". Uno storico britannico, il professor Norman Davies [che si è letteralmente innamorato ed è affascinato dalla storia polacca scrivendo libri di storia molto popolari] presenterà al mondo le sue idee sul patrimonio storico polacco con uno sguardo speciale alle tradizioni polacche del Commonwealth. e democrazia e nel contesto dell'Europa moderna. Agli studenti viene nuovamente assegnato un compito simile [come nel primo video] per concentrarsi sui punti principali/argomenti/caratteristiche speciali relative al Commonwealth. gli studenti dovrebbero anche essere incoraggiati a prendere appunti [se possibile] mentre guardano il video. Il collegamento al video è fornito di seguito.

<https://www.youtube.com/watch?v=Hl7t19eXy88>

Ecco la trascrizione (alcune piccole parti omesse) del video clip:

Res Publica Serenissima - la Repubblica più serena era uno stato straordinario sotto qualsiasi standard nella storia europea. Ha funzionato dal 1570 fino al 1793-95, 223 anni. Consisteva di due parti: la Corona o le terre della corona di Polonia e il Granducato di Lituania. La Corona era costituita in parte dall'antico regno di Polonia e da tutta l'Ucraina. Il Granducato era composto dall'attuale Lituania e da tutta la Bielorussia. La lingua ufficiale della Corona, il regno di Polonia, era il latino e il polacco. La lingua ufficiale del Granducato di Lituania era il russo o ruteno nella forma oggi conosciuta come antico bielorusso. Il miglior titolo per questo sistema è, credo, la nobile democrazia. Naturalmente, nel XVI-XVII secolo non esisteva lo stile moderno democrazia alla quale partecipavano tutti gli abitanti. I nobili che potevano partecipare costituivano il 10% della popolazione, anche se questo è molte volte superiore al numero di persone che potevano partecipare alla politica nel regno d'Inghilterra. La cosa più straordinaria, tuttavia, furono le elezioni reali. In epoca monarchica, l'idea che un re potesse essere eletto era ridicola, eppure gli autori della "Rzeczpospolita" [Commonwealth] della metà del XVI secolo, tra cui alcuni illustri studiosi del Rinascimento, vollero deliberatamente evitare una sistema imperiale in cui ci sarebbe un re o un imperatore. Volevano invece un amministratore delegato eletto e dipendente solo dai cittadini, nello stesso modo in cui il re eletto di questo stato è un predecessore, forse, del presidente degli Stati Uniti. L'essenza di questo stato era multinazionale, molte lingue, molte religioni, molte culture, molte nazioni. È assolutamente chiaro che il Commonwealth conteneva e proteggeva una grande varietà di religioni, dal



cattolicesimo romano, all'ortodossia bizantina, alle religioni greco-cattoliche, ai protestanti: calvinisti e luterani, e poi una popolazione ebraica molto numerosa con vari rami del giudaismo e, naturalmente, Musulmani. Esisteva una comunità significativa di tartari musulmani in Oriente, soprattutto nel Granducato di Lituania. Si formò il Commonwealth, nato nel 1572 nell'anno della vigilia di San Bartolomeo - il terribile massacro di Parigi dove furono uccisi 20.000 protestanti francesi. E la reazione del Commonwealth fu quella di formare una lega, una Solenne League, che giurasse che nessuna differenza di religione avrebbe portato alla violenza. Poi, a metà del XVII secolo, arriva la grande catastrofe conosciuta in polacco come il Diluvio Potop, quando il Commonwealth fu invaso dagli svedesi. Gli eserciti svedesi che marciavano su e giù, i cosacchi dall'Ucraina e ovviamente gli eserciti moscoviti [russi] dall'est. Nel ventennio compreso tra il 1648 e il 1668 venne ucciso circa un quarto della popolazione. Morirono tutti a causa della guerra e della peste. L'economia dello stato fu gravemente danneggiata e nemmeno il grande Sobieski riuscì a salvare gli affari interni dello stato. L'antica Repubblica, come viene talvolta chiamata, fu distrutta nel 1795 e per 123 anni, fino al 1918, non ci fu uno stato polacco indipendente. Nel XX secolo, un periodo così lungo, in cui il patrimonio si diluiva ma non fu mai dimenticato. A mio avviso, la memoria dell'antica Confederazione è estremamente importante per i giovani polacchi. Fino alla seconda guerra mondiale la Polonia era un paese multinazionale. I polacchi, cioè di lingua polacca o solitamente cattolici romani polacchi, erano solo 2/3 della popolazione, quindi un cittadino polacco su tre non era polacco. Ed era molto comune che persone di diverse nazionalità, diverse religioni, diverse culture si mescolassero, e che tu fossi cattolico o ebreo o protestante o ortodosso eri abituato a vivere con vicini di religioni e culture diverse. Questo è stato modificato artificialmente durante la seconda guerra mondiale. La popolazione ebraica fu uccisa dai nazisti, le frontiere orientali furono modificate per cui la maggior parte degli ucraini e dei bielorusi furono esclusi, i tedeschi della Polonia occidentale furono espulsi. E la Polonia moderna e contemporanea è artificialmente polacca. È il paese etnicamente più omogeneo dell'intera Europa ed è molto innaturale. E penso, affinché i giovani polacchi comprendano le loro origini e comprendano la vita nell'Unione Europea, dove ci sono dozzine di nazionalità, dozzine di lingue, dozzine di culture. Poi possono guardare al proprio passato, questo interessante e ricco passato della Polonia e della Lituania e vedere un modello che in qualche modo si applica alla loro stessa condizione.

Serie di domande suggerite da discutere successivamente con gli studenti:

- Quanto ricordi? Quali informazioni ritieni più importanti o interessanti?
- Puoi mostrare tutti i paesi menzionati sulla mappa?
- Quanto durò il Commonwealth? Quando è stato distrutto?
- Pensi che molte persone ricordino/vogliono ricordare il passato del loro paese?
- È importante per la tua identità conoscere la storia nazionale?
- Come è potuto accadere che la Polonia multinazionale sia diventata polacca quasi al 100% dopo la seconda guerra mondiale?
- Come interpreti il motto della Confederazione Polacco-Lituana (scritto nell'Atto dell'Unione) "NOI, IL POPOLO, CREIAMO QUESTA UNIONE LIBERA E UGUALE TRA L'ALTRO..."

Linee guida suggerite per le attività di cui sopra:

Tutte le attività terminano (come parte delle attività finali post-lezione) con un breve quiz di storia a scelta multipla e vero/falso per verificare e rafforzare il materiale presentato agli studenti con un elemento aggiuntivo di competizione o cooperazione individuale/di gruppo. Può anche incoraggiare gli studenti a esplorare maggiormente gli argomenti da soli fornendo l'accesso a "Vuoi saperne di più?" collegamenti Internet.

Tuttavia, se un particolare gruppo di studenti (a causa della loro età, capacità limitate, problemi cognitivi o menomazioni) non è pronto ad essere messo alla prova da alcuni elementi delle presentazioni di cui sopra, ci si aspetta ovviamente che l'insegnante modifichi, cioè semplifichi o salti del tutto (come menzionato sopra in caso di simulazione).



Attività post-lezione (dopo il completamento delle attività del Piano di lezione 4-6)

-Quiz sulla storia: è un quiz finale con domande a risposta multipla e affermazioni Vero/Falso basato sulle presentazioni dei Piani di Lezione 4-6 da svolgere alla fine della lezione.

L'insegnante può assegnarlo come compito di lavoro individuale o di coppia e premiare l'individuo/coppia con il punteggio più alto con una sorta di menzione d'onore e lode come grandi esploratori della storia e/o un applauso generale da parte del gruppo (qualsiasi tipo di gettone legato alla storia è molto benvenuto e dipende esclusivamente dalla politica scolastica).

Quiz di storia

10. La Confederazione Polacco-Lituana fu...

j) una vera unione tra i due paesi che condividono lo stesso monarca, parlamento e politica estera

k) unione personale tra i due paesi che condividono lo stesso monarca

l) monarchia costituzionale di due paesi indipendenti come alleati

11. Il Commonwealth durò circa ... anni

j) 180

k) 200

l) 220

12. Qual era la percentuale della popolazione che prese parte alla nobile democrazia del Commonwealth?

j) 10%

k) 30%

l) 50%

4. La Confederazione polacco-lituana comprendeva i territori dell'attuale Polonia, Lituania, Lettonia, Estonia, Finlandia, Bielorussia e Ucraina.

VERO FALSO

17. L'Atto di Unione garantiva la tolleranza religiosa nel Commonwealth per tutte le denominazioni.

VERO FALSO

18. La Polonia è oggi un paese multietnico proprio come 300 anni fa. VERO

FALSO

19. L'Unione di Lublino del 1569 fu firmata dopo ... tra i paesi

j) una lunga guerra

k) lunghe trattative parlamentari

l) un lungo trattato di guerra e pace

20. Il Commonwealth fu finalmente distrutto in...

j) 1648-1668

k) 1772

l) 1793-1795

15) Il Marchio del Patrimonio Europeo è stato assegnato a...

j) Il Castello di Lublino

k) La città di Lublino

l) L'Atto di Unione di Lublino

16) La Costituzione del 3 maggio (1791) è stata la... costituzione codificata nella storia europea moderna

j) prima

k) secondo

l) terzo

Il tasto:

31.A

32.C

33.A



- 34. Falso (non Finlandia)
- 35. Vero
- 36. Falso (95% polacco)
- 37.B
- 38.C
- 39.C
- 40.A

Come ulteriore attività post-lezione, l'insegnante può incoraggiare gli studenti a condividere le loro reazioni e commenti, favorire un'ulteriore discussione sull'argomento e ovviamente scoprire di più sull'argomento tramite link o materiali suggeriti e chiedere agli studenti di presentare il feedback sulla prossima lezione. Ciò può anche servire come un'opportunità per creare mini presentazioni storiche degli studenti e sviluppare ulteriormente sia i loro interessi educativi che la loro indipendenza.

Valutazione

Un possibile strumento di valutazione è trasformare e utilizzare il sopra citato Quiz di Storia in un test di storia. Un'altra idea ovvia è quella di verificare se gli studenti hanno acquisito familiarità con determinati fatti e terminologie ponendo loro in seguito domande particolari relative al contenuto della lezione (vale anche per le prestazioni degli studenti monitorate dall'insegnante durante l'intera lezione). Infine, è anche un segno di progresso previsto aspettarsi che gli studenti siano veramente interessati a collegare il passato con il presente e siano pronti a svolgere compiti orientati al progetto su argomenti simili.

36) Come creare un'unione di successo tra i paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come un interessante "Progetto Europeo" storico (PARTE 3)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE 6
Argomento: <i>Come creare un'unione di successo tra i paesi? Il Commonwealth polacco-lituano come un interessante "Progetto Europeo" storico (PARTE 3)</i>
<p>Nota:</p> <p>Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_), e applicali alle tue lezioni.</p>
Disciplina : Storia Durata: 1 ora d'aula (45 minuti) Età: per studenti dai 12 anni in su



Obiettivi:

9. Gli studenti apprendono alcuni aspetti della storia del Commonwealth polacco-lituano con l'obiettivo di presentare e analizzare i principali fattori che contribuiscono a un'unione politica di successo da una prospettiva storica.

10. Gli studenti imparano ad applicare in modo critico (entro le loro limitate capacità) una serie di strumenti di "giovani storici" per collegare il passato con le questioni dei tempi moderni e le sfide dell'unificazione/integrazione europea.

Risultati:

Gli studenti possono riconoscere meglio lo spettro dei fenomeni positivi e negativi legati al tema dell'integrazione politica, culturale ed economica tra diversi paesi sulla base delle prove storiche presentate e delle questioni contemporanee nell'UE (a seconda del vario livello di consapevolezza e interesse personale degli studenti). Dovrebbero essere pronti a identificare possibili problemi, nonché soluzioni e basi comuni che uniscano con successo i paesi vicini e favoriscano la loro cooperazione. La lezione vuole anche essere uno stimolo didattico per gli studenti a collegare il passato con il presente attraverso il tracciamento di paralleli e confronti.

Materiali:

I materiali vengono presentati mediante modelli di presentazione popolari, accessibili e selezionati individualmente (ad es. modelli di cronologia "Canva") che possono essere visualizzati su vari dispositivi digitali. Le presentazioni includono testi, immagini, filmati ed esercizi sotto forma di diapositive di educazione creativa. Le immagini e i testi dovrebbero apparire con animazioni, video e musica/sottotitoli per una presentazione davvero coinvolgente. La presentazione dovrebbe dare agli studenti la possibilità di interagire e/o essere trasformato in una sorta di sito web interattivo con materiali PDF/stampabili come dispense.

Attività pre-lezione

-Gli studenti devono conoscere i fatti fondamentali relativi alla Confederazione polacco-lituana, formalmente conosciuta come Regno di Polonia e Gran Ducato di Lituania. Le seguenti informazioni possono servire da introduzione:

Nel 1569 fu fondato un nuovo stato nel Sejm (Parlamento) di Lublino. La Corona del Regno di Polonia e il Granducato di Lituania si fusero per formare la Confederazione Polacco-Lituana (Rzeczpospolita Obojga Narodów in polacco).

La precedente unione personale (dal 1386) tra i paesi si trasformò in una vera unione. Da quel momento in poi, entrambi gli stati condivisero lo stesso monarca, il Sejm e la politica estera. Gli uffici centrali e fondiari, il tesoro, l'esercito e la magistratura dovevano essere separati. I nobili lituani e ruteni furono polonizzati nel tempo. In pratica, tuttavia, la separazione tra la Corona e la Lituania non era mai stata offuscata e tutte le differenze e tradizioni etniche, religiose e culturali erano reciprocamente rispettate.

Il Commonwealth (soprattutto la sua parte orientale) era abitato da rappresentanti di diverse nazionalità, che parlavano lingue diverse ed erano rappresentanti di diverse religioni e credenze. Includevano polacchi, lituani, russi, tedeschi, ebrei, armeni, tartari, valacchi e altri.

Nella Polonia di quei tempi prevaleva un'ampia tolleranza religiosa. La lealtà al Commonwealth era la cosa più importante. Quindi, oltre ai cattolici romani, molti nobili erano calvinisti (soprattutto in Prussia e Livonia), ortodossi (discendenti dei boiardi ruteni) o addirittura musulmani (tartari).

Il Commonwealth era uno dei paesi più grandi e popolosi dell'Europa dal XVI al XVII secolo. Nella sua massima estensione territoriale, all'inizio del XVII secolo, copriva quasi 1.000.000 di km² e nel 1618 ospitava una popolazione multi-etnica di quasi 12 milioni di abitanti.

Il Commonwealth aveva molte caratteristiche uniche tra gli stati contemporanei. Il suo sistema politico era caratterizzato da uno stretto controllo dei monarchi e del loro potere (erano eletti e dovevano confermare le leggi precedenti e le garanzie dei privilegi e delle libertà della classe



dominante: nobiltà o nobiltà del Commonwealth. Il Parlamento (Sejm) rappresentava circa il 10% della popolazione totale, un record assoluto per l'epoca. Questo sistema di governo era il precursore dei moderni concetti di democrazia, monarchia costituzionale e federazione.

Dopo molti decenni di prosperità, il Commonwealth entrò in un periodo di declino politico, militare ed economico. La sua crescente debolezza (soprattutto l'incapacità e la riluttanza ad adattarsi ai tempi che cambiano in Europa) portò alla sua spartizione tra Austria, Prussia e Russia durante la fine del XVIII secolo. Poco prima della sua caduta, il Commonwealth portò avanti un massiccio sforzo di riforma e promulgò la Costituzione del 3 maggio (1791), che fu la prima costituzione codificata nella storia europea moderna e la seconda nella storia mondiale moderna dopo la Costituzione degli Stati Uniti. Sfortunatamente, era troppo tardi e il Commonwealth fu finalmente distrutto dalle sue tre aggressive superpotenze vicine.

L'insegnante dovrebbe piuttosto semplificare i termini scientifici e/o evitare di sovraccaricare gli studenti con troppi dati storici, a seconda della loro età, conoscenze generali e capacità cognitive.

L'introduzione di cui sopra può includere anche alcuni altri componenti come:

-Lo stemma che rappresenta il Commonwealth e lo stendardo reale

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Coat_of_arms_of_the_Polish-Lithuanian_Commonwealth.svg

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Chor%C4%85giew_kr%C3%B3lewska_kr%C3%B3la_Zygmunta_III_Wazy.svg

-La mappa del Commonwealth nel passato

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_in_1619.PNG

- I territori del Commonwealth rispetto alla moderna mappa dell'Europa centrale e orientale

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_at_its_maximum_extent.svg

Attività e relative risorse web: (da trasferire e/o modificare nei modelli Canva History nel processo di sviluppo)

- **Presentazione**

Introduzione: Attività di simulazione – Immagina uno scenario incredibile: abbiamo un'opportunità unica di ripristinare il Commonwealth polacco-lituano nell'Europa moderna con un nuovo grande potenziale! Dobbiamo lavorare in gruppo e creare una squadra di negozianti di successo provenienti da diversi paesi che facevano parte del Commonwealth. Per prima cosa dobbiamo analizzare di nuovo...

-I territori del Commonwealth rispetto alla moderna mappa dell'Europa centrale e orientale

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_at_its_maximum_extent.svg

-Successivamente tutti i membri scelgono il ruolo di rappresentante (dovrebbe esserci un numero uguale per ogni paese) di un particolare paese (Polonia, Lituania, Lettonia, Estonia, Bielorussia e Ucraina) – l'insegnante può svolgere il ruolo di moderatore e della materia esperto.

-I rappresentanti devono preparare un rapporto speciale sull'insieme delle proposte del paese per presentarlo

più tardi al tavolo delle trattative.

-Il rapporto dovrebbe includere dati importanti su popolazione, diversità etnica, economia (ad esempio PIL), forze militari, denominazioni religiose, possibili minacce alla sicurezza nazionale e internazionale, e un elenco di regole suggerite da seguire nel nuovo Commonwealth (Possiamo creare un nuovo atto dell'Unione come documento?).

- I rappresentanti devono concordare i 5 principi più importanti del Commonwealth, vincolanti per tutti gli Stati membri.



-Che dire delle questioni attuali da affrontare insieme in primo luogo?

-E i diritti civili comuni?

-I rappresentanti devono concordare all'unanimità sulla forma di governo (soluzioni possibili: un'unione personale, un'unione monarchica costituzionale, una forte federazione di stati indipendenti (con un governo federale forte), una confederazione libera di stati indipendenti (con un governo centrale debole), UNA repubblica sotto forma di democrazia parlamentare, altre forme di governo...?)

-Che ne dici dell'esercito?/Bilancio?/Tasse?/Politica estera?/Parlamento ed elezioni? Dovremmo avere un solo sistema unito o istituzioni separate?

-Cerca di preparare informazioni e proposte per almeno 3 temi e speriamo che siano interessanti discussione!

-Dai un'occhiata a questo sito di simulazione di giochi che può ispirare e migliorare le tue prestazioni:

https://ronroblox.fandom.com/wiki/Polish-Lithuanian_Commonwealth

L'insegnante ovviamente deve valutare la capacità degli studenti di partecipare attivamente alla simulazione e, se necessario, modificare/semplificare o saltare aree troppo impegnative del compito. In caso di grandi difficoltà, una semplice conversazione piacevole in gruppo può essere sufficiente per raggiungere l'obiettivo del compito.

Linee guida suggerite per le attività di cui sopra:

Tutte le attività terminano (come parte delle attività finali post-lezione) con un breve quiz di storia a scelta multipla e vero/falso per verificare e rafforzare il materiale presentato agli studenti con un elemento aggiuntivo di competizione o cooperazione individuale/di gruppo. Può anche incoraggiare gli studenti a esplorare gli argomenti in modo più autonomo fornendo l'accesso a "Vuoi saperne di più?"

collegamenti Internet.

Tuttavia, se un particolare gruppo di studenti (a causa della loro età, capacità limitate, problemi cognitivi o menomazioni) non è pronto ad essere messo alla prova da alcuni elementi delle presentazioni di cui sopra, ci si aspetta ovviamente che l'insegnante modifichi, cioè semplifichi o salti del tutto (come menzionato sopra in caso di simulazione).

Attività post-lezione (dopo il completamento delle attività del Piano di lezione 4-6)

-Quiz sulla storia: è un quiz finale con domande a risposta multipla e affermazioni Vero/Falso basato sulle presentazioni dei Piani di Lezione 4-6 da svolgere alla fine della lezione. L'insegnante può assegnarlo come compito di lavoro individuale o di coppia e premiare l'individuo/coppia con il punteggio più alto con una sorta di menzione d'onore e lode come grandi esploratori della storia e/o un applauso generale da parte del gruppo (qualsiasi tipo di gettone legato alla storia è molto benvenuto e dipende esclusivamente dalla politica scolastica).

Quiz di storia

13. La Confederazione Polacco-Lituana fu...

m) una vera unione tra i due paesi che condividono lo stesso monarca, parlamento e politica estera

n) unione personale tra i due paesi che condividono lo stesso monarca

o) monarchia costituzionale di due paesi indipendenti come alleati

14. Il Commonwealth durò circa ... anni

m) 180

n) 200

o) 220

15. Qual era la percentuale della popolazione che prese parte alla nobile democrazia del Commonwealth?

m) 10%

n) 30%



o) 50%

4. La Confederazione polacco-lituana comprendeva i territori dell'attuale Polonia, Lituania, Lettonia, Estonia, Finlandia, Bielorussia e Ucraina.

VERO FALSO

21. L'Atto di Unione garantiva la tolleranza religiosa nel Commonwealth per tutte le denominazioni.

VERO FALSO

22. La Polonia è oggi un paese multietnico proprio come 300 anni fa. VERO

FALSO

23. L'Unione di Lublino del 1569 fu firmata dopo ... tra i paesi

m) una lunga guerra

n) lunghe trattative parlamentari

o) un lungo trattato di guerra e pace

24. Il Commonwealth fu finalmente distrutto in...

m) 1648-1668

n) 1772

o) 1793-1795

17) Il Marchio del Patrimonio Europeo è stato assegnato a...

m) Il Castello di Lublino

n) La città di Lublino

o) L'Atto di Unione di Lublino

18) La Costituzione del 3 maggio (1791) è stata la... costituzione codificata nella storia europea moderna

m) prima

n) secondo

o) terzo

Il tasto:

41.A

42.C

43.A

44. Falso (non Finlandia)

45. Vero

46. Falso (95% polacco)

47.B

48.C

49.C

50.A

Come ulteriore attività post-lezione, l'insegnante può incoraggiare gli studenti a condividere le loro reazioni e commenti, favorire un'ulteriore discussione sull'argomento e ovviamente scoprire di più sull'argomento tramite link o materiali suggeriti e chiedere agli studenti di presentare il feedback sulla prossima lezione. Ciò può anche servire come un'opportunità per creare mini presentazioni storiche degli studenti e sviluppare ulteriormente sia i loro interessi educativi che la loro indipendenza.

Valutazione

Un possibile strumento di valutazione è trasformare e utilizzare il sopra citato Quiz di Storia in un test di storia. Un'altra idea ovvia è quella di verificare se gli studenti hanno acquisito familiarità con determinati fatti e terminologie ponendo loro in seguito domande particolari relative al contenuto della lezione (vale anche per le prestazioni degli studenti monitorate dall'insegnante durante l'intera lezione). Infine, è anche un segno di progresso previsto aspettarsi che gli studenti siano veramente interessati a collegare il passato con il presente e siano pronti a svolgere compiti orientati al progetto su argomenti simili.



37) Göbeklitepe: Punto Zero nel Tempo (Turchia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE
Argomento: Göbeklitepe : Zero Punto In Tempo
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina: Storia Durata: 2 ore Età: 11-15 anni
Obiettivi: <ul style="list-style-type: none">• Impara che la scienza della storia si rinnova alla luce delle nuove informazioni ottenute.• Impara che la comprensione lineare della storia non può essere valida per ogni civiltà e periodo.• Genera idee sulla vita e sulla cultura in base al periodo stabilendo empatia storica.
Risultati : La scienza della storia si rinnova costantemente con le nuove informazioni ottenute.
Materiali: Presentazione di Canva Kit Museo Göbeklitepe-Carte Museo EBA-EBA Materiali audio per non vedenti e studenti con dislessia Contenuti semplici e pagine a colori per disabili incapaci
Risorse Web https://www.youtube.com/watch?v=kRow4ElfGO0 https://artsandculture.google.com/story/3wXxoXJ7tDcpLA https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/SANLIURFA-GOBEKLITEPE-ORENYERI/ https://tiny.pl/w6tn2 https://tiny.pl/w6tn6 https://tiny.pl/w6tkq



Attività:

Pre - Lezione Attività

Attività pre-lezione

-Guardando il video introduttivo di Göbeklitepe su Youtube; Un'introduzione alla lezione sul perché Göbeklitepe è importante.

<https://www.youtube.com/watch?v=kRow4ELfGO0>

Ecco la trascrizione del videoclip:

La scoperta che ha cambiato il corso della storia è Göbeklitepe. C'è una storia che mostra come una scoperta archeologica fatta con un po' di curiosità, un po' di coincidenza, tanta pazienza e coraggio è stato in grado di riscrivere la storia della civiltà a Göbeklitepe, che è considerato il primo tempio della storia umana. Göbeklitepe, a 12 km da Urfa, che agli occhi non interessati all'archeologia sembra una formazione naturale, da anni nasconde a tutti noi il suo segreto. Aspettava di cambiare la nostra prospettiva sulla storia umana già da 30 anni, quando ignoravamo la sua esistenza fino agli scavi effettuati dall'Università di Istanbul e dall'Università di Chicago nel 1963, e del suo reale valore archeologico fino al 1995. Il primo gli scavi archeologici sono iniziati ufficialmente nella regione nel 1995 sotto la direzione del Museo Şanlıurfa e sotto la direzione del professor Klaus Schmidt. Allora cosa è stato scoperto a Göbeklitepe? Un magnifico tempio con intagli, case in pietra, santuari e lavorazione impeccabile. Le aree sono circondate da 12 colonne a T e 2 figure umane stilizzate a T con un'altezza di 6 metri al centro. Set dove le persone possono sedersi e assistere a cerimonie, pavimenti impermeabili dove possono essere eseguite cerimonie liquide. Sulle colonne sono incise le figure del leone, del serpente, del toro, della gru, del cinghiale, dello scorpione, del ragno e della volpe. Contrariamente a quanto si sapeva fino ad ora, con questa scoperta divenne evidente che i cacciatori-raccoglitori avevano un'abilità avanzata nella costruzione di templi. Per il Neolitico, cioè l'età della pietra levigata, un simile complesso di templi non è stato ancora scoperto in nessuna parte del mondo. I cacciatori-raccoglitori, che si pensava fossero passati ad una vita sedentaria con la fame e l'istinto di protezione, in realtà si accontentarono del bisogno di culto, cioè prima vennero il tempio, poi la città e l'agricoltura. Pertanto, la tesi secondo cui le comunità nomadi impararono l'agricoltura e passarono a una vita sedentaria fu confutata da questa scoperta. Si ritiene che l'età di Göbeklitepe, che è 5.000 anni più antica della prima città della Mesopotamia, 7.000 anni più antica dell'età della pietra e 7.500 anni più antica delle piramidi egiziane, sia di circa 10.000 anni. Ci sono circa 20 collinette allineate fianco a fianco a Göbeklitepe, che non è costituita da un'unica collina. I templi, di cui solo una piccola parte è incisa, tutti rivolti a sud, pongono nuovi interrogativi in nome della storia mondiale. Come hanno costruito il tempio i cacciatori-raccoglitori? Come facevano a spostare decine di pietre con strumenti molto primitivi? Le due figure umane al centro appartengono a un uomo e a una donna? qual è il significato del numero 12? Per cosa si svolgevano le cerimonie? Perché i templi furono deliberatamente sepolti e abbandonati? La risposta a queste domande è di grande importanza per la storia dell'umanità e il primo tempio di Göbeklitepe al mondo continua a preservare il suo mistero.

-Poi agli studenti viene chiesto di chiudere gli occhi e immaginare di essere tornati indietro di 12mila anni. Viene loro chiesto di immaginare una pianura ampia quanto più lontana possibile e che un enorme albero ondeggi da solo al vento in questa pianura. Questo albero è l'Albero dei Desideri! Al termine della lezione, su questo albero verrà scritto il desiderio del primo gruppo.

Attività della lezione

1. Gli studenti vengono divisi in 4 gruppi una volta. Viene effettuato un viaggio virtuale a Göbeklitepe.

<https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/SANLIURFA-GOBEKLITEPE-ORENYERI/>



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Viene chiesto loro di prendere nota delle figure di animali che attirano la loro attenzione. Qualunque gruppo abbia notato più animali, gli verrà assegnato 1 distintivo.

2. Agli studenti viene chiesto di trovare le parole (leone, serpente, toro, gru, cinghiale, scorpione, ragno e volpe) riflesse nella presentazione su tela. Il gruppo che lo trova più veloce riceve un distintivo.
3. A ciascun gruppo viene chiesto di rivisitare il tour virtuale a 360°, a seconda di quale delle strutture fornite sia A, B, C, D. Ciascun gruppo dovrebbe indicare le figure di animali prominenti nell'edificio. I gruppi che menzionano gli animali presenti per ciascuna struttura ricevono un badge.
4. Per ciascuno dei gruppi viene chiesto di scrivere un poema acrostico dei nomi degli animali (volpe, cinghiale, scorpione, ragno, serpente, leone) presenti nelle strutture. Ad ogni gruppo che scrive le poesie viene consegnato un badge.
5. A tutti gli studenti viene chiesto di andare nuovamente alla struttura D e agli studenti viene chiesto di andare alla struttura 43 di questa struttura. Viene chiesto loro di studiare attentamente la colonna. Anatra? Luccio? Agli studenti viene chiesto di cosa si tratta. Successivamente viene informato che questo uccello è l'uccello Otis Tarda (Yoy) secondo le note di Klaus Schmidt, il capo dello scavo, che è dominante nelle colonne di Göbeklitepe.
6. Il gioco delle carte del Museo si gioca con gli studenti. Ci sono 3 suggerimenti di parole per ogni parola sulle carte. Ci si aspetta che i gruppi dicano la parola desiderata con queste 3 parole. Il gruppo che ne sa di più riceve un badge.
7. Coloro che ricevono il maggior numero di badge vengono applauditi dalla classe e il desiderio del gruppo viene scritto sull'albero dei desideri e agli altri gruppi viene chiesto di esaudire questo desiderio.

Attività post-lezione

Agli studenti vengono forniti appunti del corso relativi alla materia. I puzzle vengono dati agli studenti.

Valutazione

Gioco di carte sul museo

Cruciverba del gioco di carte del museo di valutazione

34) Antica civiltà greca (Turchia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali

PIANO DI LEZIONE

Argomento: L'antica civiltà greca: un'esperienza di apprendimento ludico



Nota:

Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), e applicali alle tue lezioni.

Disciplina : Storia

Durata: 20 – 40 minuti

Età: tutti

Obiettivi:

Gli studenti comprenderanno le caratteristiche principali dell'antica civiltà greca, inclusi il governo, la cultura, la religione e l'arte.

Gli studenti capiranno il contesto storico e il significato dell'antica civiltà greca. Gli studenti svilupperanno capacità di pensiero critico e di collaborazione attraverso l'incorporazione di strategie di apprendimento ludico.

Risultati:

Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità):

- reagisce alla grafica presentata nella lezione
- può assegnare un'immagine ad un nome o ad un evento
- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento
- - è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali

Materiali:

Materiali:

Video in lingua dei segni di testi chiave relativi all'antica civiltà greca.

Mappe tattili dell'antica Grecia

Pezzi di gioco (come piccole perle o monete)

Risorse Web:

<https://www.britannica.com/summary/ancient-Greece>

<https://www.history.com/topics/ancient-greece/ancient-greece>

<https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/ancient-medieval/classical-grecia/a/cultura-greca>

<https://education.nationalgeographic.org/resource/resource-library-ancient-greece/>

<https://www.youtube.com/watch?v=RchSJSJAbc0>

<https://www.youtube.com/watch?v=Bfkp1QMhq-E>



Attività:

Attività:

Attività pre-lezione

- e) - Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della società, della scienza, della conoscenza e della tecnologia
- f) Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Attività della lezione

- 1) Inizia ripassando la storia di base del movimento per i diritti civili negli Stati Uniti utilizzando una combinazione di Successivo, dividi la classe in piccoli gruppi di 3-4 studenti ciascuno. Fornire ciascuno gruppo con un video in lingua dei segni di uno dei testi chiave legati all'antica civiltà greca, una mappa tattile dell'antica Grecia e un set di pedine del gioco.
- 2) Chiedere a ciascun gruppo di guardare il video in lingua dei segni assegnato loro e di utilizzare la mappa tattile per individuare i luoghi chiave e gli eventi descritti nel video (come Atene, Sparta, il Monte Olimpo, ecc.). Mentre guardano, chiedi loro di posizionare i pezzi del gioco sulla mappa per rappresentare i vari luoghi ed eventi.
- 3) Dopo che ogni gruppo ha finito di guardare il video assegnato, riunisci la classe e chiedi a ciascun gruppo di presentare la propria mappa e spiegare i luoghi e gli eventi che hanno contrassegnato.
- 4) Discutete in classe il contesto storico e il significato degli eventi e delle caratteristiche dell'antica civiltà greca

- 5) Incorporare un ulteriore approccio di gamification, come far lavorare insieme gli studenti per creare scenette/drammi per rappresentare i diversi aspetti della vita greca, con lo studente che, a turno, è il narratore della scenetta, firmando la storia per il resto del gruppo.
- 6) Concludi la lezione riassumendo le caratteristiche principali dell'antica civiltà greca e la loro importanza nella storia.

Attività post-lezione

- e) - Lo studente può approfondire le conoscenze acquisite
- f) Lo studente può consultare il docente

Valutazione

Osservare e prendere nota dell'impegno e della partecipazione dello studente alle attività di apprendimento ludico e alle discussioni.

Come valutazione formativa, chiedi agli studenti di completare una riflessione scritta su ciò che hanno imparato durante la lezione e su come ritengono che le attività ludiche li abbiano aiutati a comprendere meglio il contenuto.

Nota: questo è solo un esempio di programma di lezione e può essere adattato alle esigenze e alle capacità specifiche dei tuoi studenti. È importante verificare la comprensione dello studente e modificare la lezione se necessario.



35) Antica Grecia e antica Roma (Turchia)

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE
Argomento: Antica Grecia e antica Roma (per studenti autistici utilizzando ludicizzazione)
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning_), e applicali alle tue lezioni.
Disciplina: Storia Durata: 20 – 40 min Età: tutte
Obiettivi: Gli studenti comprenderanno il concetto di tempo nell'antica Grecia e a Roma e saranno in grado di riconoscere e utilizzare i termini chiave relativi al tempo nel contesto.
Risultati: Lo studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità): - reagisce alla grafica presentata nella lezione - può assegnare un'immagine ad un nome o ad un evento - è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento - è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali
Materiali necessari: - Immagini di antichi dispositivi di cronometraggio greci e romani (ad esempio, meridiane, orologi ad acqua) - Un gioco da tavolo (o un modello di gioco da tavolo stampabile e compilabile) - Flashcard con termini chiave relativi al tempo nell'antica Grecia e a Roma (ad esempio ora, giorno, mese, anno)



Risorse web:

https://www.coreknowledge.org/wp-content/uploads/2018/03/CKHG_G6_U2_AGR_SR.pdf

<https://www.britannica.com/topic/history-of-Europe/Greeks-Romans-and-barbarians>

<https://multcolib.org/blog/20131231/life-ancient-rome-and-greece>

<https://www.youtube.com/watch?v=Sxpd3Cc6c5Y>

Attività:

Attività pre-lezione

g) - Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della società, della scienza, della conoscenza e della tecnologia

h) Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati

Attività della lezione

1) Introduzione (10 minuti):

- Introdurre il tema del tempo nell'antica Grecia e a Roma e mostrare agli studenti immagini di antichi dispositivi per la misurazione del tempo.
- Spiegare che nei tempi antichi le persone non avevano orologi come noi oggi e dovevano utilizzare metodi diversi per misurare il tempo.

2) Attività 1: Gioco da tavolo (30 minuti):

- Dividere la classe in piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo un gioco da tavolo (o un modello di gioco da tavolo stampabile che può essere compilato)
- Ogni gruppo lancerà a turno un dado e sposterà la propria pedina lungo il tabellone.
- Il gioco da tavolo avrà diversi quadrati che rappresentano diversi aspetti del tempo nell'antica Grecia e a Roma. Ad esempio, potrebbe esserci un quadrato per il dio greco Zeus, associato al cielo e al tuono, e un quadrato per il dio romano Giove, associato al cielo e al tuono. Quando gli studenti arrivano su una piazza, devono rispondere a una domanda su quell'aspetto del tempo nell'antica Grecia e a Roma.
- Il gruppo che per primo raggiunge la fine del tabellone vince la partita.

3) Attività 2: ripasso delle flashcard (20 minuti):

- Fornire agli studenti flashcard con termini chiave relativi al tempo nell'antica Grecia e a Roma.
- Chiedi agli studenti di lavorare in coppie o in piccoli gruppi per rivedere le flashcard.
- Imposta un timer per 5 minuti e sfida gli studenti a vedere quante flashcard riescono a definire correttamente entro il limite di tempo.
- Il gruppo o la coppia che definisce correttamente il maggior numero di flashcard entro il tempo limite vince un premio.

4) Conclusione (10 minuti):

- Chiedere agli studenti di completare una semplice valutazione per valutare la loro comprensione dei concetti trattati nella lezione.
- Rivedi i punti chiave e incoraggia gli studenti a condividere qualsiasi cosa interessante o



sorprendente che hanno imparato.

Attività post-lezione

g) - Lo studente potrà approfondire le conoscenze acquisite

h) Lo studente può consultare il docente



Valutazione

Osservare e prendere nota dell'impegno e della partecipazione dello studente alle attività di apprendimento e alle discussioni gamificate.

Come valutazione formativa, chiedi agli studenti di completare una riflessione scritta su ciò che hanno imparato durante la lezione e su come ritengono che le attività gamificate li abbiano aiutati a comprendere meglio il contenuto.

Nota: questo è solo un esempio di programma di lezione e può essere adattato alle esigenze e alle capacità specifiche dei tuoi studenti. È importante verificare la comprensione dello studente e modificare la lezione se necessario.

40) La guerra civile negli Stati Uniti

Insegnare storia a studenti con disabilità attraverso strumenti ludici digitali
PIANO DELLA LEZIONE
Nota: Ciascuno studente può avere un diverso grado di disabilità ed esigenze diverse. Quando si lavora con studenti sordi, è necessario usare materiali video con sottotitoli e/o il linguaggio dei segni mentre, quando si lavora con studenti ipovedenti o non vedenti, bisogna usare materiali audio. Prova a creare materiali anche in Braille. Quando lavori con studenti dislessici, usa materiali con testo grande e un formato di facile approccio. Quando lavori con un bambino autistico, rimani in contatto con i suoi genitori, possono aiutarti a identificare i suoi bisogni. Quando si lavora con bambini con altre limitazioni cognitive, è necessario adattare le informazioni alle loro capacità di elaborazione. Familiarizzare con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), e applicali alle tue lezioni.
Argomento: <i>La guerra civile negli Stati Uniti</i>
Disciplina : <i>Storia</i>
Durata : <i>45 min</i>
Età : <i>12-14</i>
Obiettivi: Comprendere le cause che portarono alla Guerra Civile e le sue conseguenze. Presentazione del corso dei cambiamenti nel mondo Imparare il vocabolario relativo all'argomento



Fonti e contenuto

Il contesto storico

La storia degli Stati Uniti riguarda la storia della colonizzazione europea del Nord America dall'inizio del XVII secolo fino all'incorporazione delle Tredici Colonie negli Stati Uniti dopo la Guerra Civile.

Alla fine del XVI secolo, l'Inghilterra (Impero britannico), il Regno di Francia, l'Impero spagnolo e la Repubblica olandese lanciarono importanti programmi di colonizzazione nel Nord America. Colonie di successo furono fondate nel giro di diversi decenni.

I coloni europei provenivano da una varietà di gruppi sociali e religiosi, inclusi avventurieri, agricoltori, servitori a contratto, commercianti e pochissimi appartenenti all'aristocrazia. Nel corso del tempo, le colonie non britanniche a est del fiume Mississippi furono rilevate dalle colonie britanniche e la maggior parte degli abitanti furono assimilati. In Nuova Scozia, tuttavia, gli inglesi espulsero gli Acadiani francesi e molti si trasferirono in Louisiana. Alcune colonie svilupparono sistemi legalizzati di schiavitù, incentrati in gran parte sulla tratta degli schiavi nell'Atlantico.

Le ragioni della guerra civile

Durante il periodo 1861-1862 l'Unione ottenne notevoli conquiste permanenti, sebbene il conflitto fosse inconcludente. L'abolizione della schiavitù divenne un obiettivo di guerra il 1° gennaio 1863, quando Abraham Lincoln emanò il Proclama di Emancipazione, che dichiarava liberi tutti gli schiavi negli stati in ribellione, applicandosi a più di 3,5 milioni dei 4 milioni di schiavi nel paese. Paese.

Il 14 aprile 1865, il presidente Lincoln fu ucciso da John Wilkes Booth, un simpatizzante confederato. Lincoln morì presto la mattina successiva. Il vicepresidente di Lincoln, Andrew Johnson, ha prestato giuramento come presidente e continua la lotta.

Il 13 maggio 1865, l'ultima battaglia terrestre della guerra fu combattuta nella battaglia di Palmito Ranch in Texas. I Confederati lo persero, perdendo la speranza di vincere.

Si presume che la guerra sia finita con la resa del 26 maggio 1865 del Dipartimento del Trans-Mississippi ma la conclusione della Guerra Civile Americana non ha una data storica chiara e precisa. La fine legale della guerra fu firmata dal presidente Andrew Johnson il 20 agosto 1866.



Immagine 1 L'Unione contro la Confederazione.

Stati dell'Unione

Territori dell'Unione che non consentono la schiavitù Stati di confine dell'Unione, che consentono la schiavitù Stati confederati

Territori dell'Unione che consentivano la schiavitù (rivendicata dalla Confederazione) all'inizio della guerra, ma dove la schiavitù fu messa fuori legge dagli Stati Uniti nel 1862



Le conseguenze della guerra civile:

La guerra civile confermò l'entità politica unica degli Stati Uniti, portò alla libertà più di quattro milioni di americani schiavi, stabilì un governo federale più potente e centralizzato e gettò le basi per l'emergere dell'America come potenza mondiale nel 20° secolo.

<https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/American_Civil_War

https://en.wikipedia.org/wiki/Colonial_history_of_the_United_States

Risultati:

Studente (a seconda del grado e del tipo di disabilità):

- reagisce alla grafica e al video presentati nella lezione
- può assegnare un'immagine ad un nome o ad un'abbreviazione
- è in grado di costruire una semplice affermazione su un dato argomento
- è in grado di costruire una dichiarazione su un determinato argomento e di integrarla con materiali originali

Materiali:

Accesso Internet a grafica/video, siti Web

Gioco di carte (stampato e ritagliato – un set ogni 4 studenti)

Risorse web:

<https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/American_Civil_War

https://en.wikipedia.org/wiki/Colonial_history_of_the_United_States

<https://www.britannica.com/event/American-Civil-War>

Attività:

Attività pre-lezione:

- C. Brevi caratteristiche delle epoche storiche precedenti nel contesto della guerra civile
- D. Attivare gli studenti ponendo domande o presentando grafici preparati (il territorio degli Stati Uniti diviso dall'atteggiamento nei confronti della schiavitù)

Attività della lezione:

A. Introduzione – **Attività orale:** (20 minuti)

Discuti il termine schiavitù con gli studenti. Parla della situazione degli schiavi e delle condizioni in cui vivevano. Spiega perché era importante abolire la schiavitù.



B. Attività video (10 minuti)

Mostra agli studenti un video online che fornisce una panoramica della Guerra Civile e delle sue conseguenze.

(per esempio <https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.html>). Ferma il video e spiega i momenti chiave.

Fornire agli studenti sordi un foglio di lavoro da compilare mentre guardano il video e assicurarsi che abbiano accesso ai sottotitoli interpretati nella lingua dei segni americana (ASL).

Una volta terminato il video, esaminane il contenuto con la classe.

C. Attività di gioco: Gioco di carte di ricostruzione "La Guerra Civile" (15 minuti) Domande sulle carte del gioco:

Dividere la classe in gruppi di 4 studenti.

Fornire a ciascun gruppo una copia delle carte del gioco e le istruzioni su come giocare (3 studenti disegnano carte a turno e rispondere alle domande. Uno studente è il maestro del gioco con il foglio delle risposte, se la risposta è corretta lo studente conserva la tessera. Se la risposta non è corretta lo studente restituisce tutte le carte in suo possesso al conduttore del gioco (vince lo studente con il maggior numero di carte).

Consenti agli studenti di giocare per 10 minuti, facendo delle pause per rispondere alle domande e discutere i concetti chiave secondo necessità.

Al termine del gioco, fai un debriefing con la classe e discuti tutti i punti importanti dell'attività.

1. Perché è iniziata la guerra civile?
2. Cos'è la schiavitù?
3. Dove lavoravano gli schiavi?
4. Da dove venivano gli schiavi?
5. Perché Abraham Lincoln morì?
6. Quando morì Abraham Lincoln (anno)?
7. Quando finì legalmente la guerra civile?
8. Cosa è successo dopo la guerra civile?
9. Come venivano chiamati i soldati del nord?
10. Come venivano chiamati i soldati del Sud?
11. Chi era il presidente dei Confederati?
12. Chi era il Presidente dell'Unione?
13. Chi ha vinto la guerra civile?
14. Chi ha perso la guerra civile?
15. Cosa accadde dopo la morte di Abraham Lincoln?

Foglio delle risposte:

1. Perché è iniziata la guerra civile? Per abolire la schiavitù
2. Cos'è la schiavitù? Dover lavorare duro senza paga o apprezzamento
3. Dove lavoravano gli schiavi? Nelle piantagioni, come servitori, nei trasporti e nell'industria
4. Da dove venivano gli schiavi? Africa
5. Perché Abraham Lincoln morì? Perché è stato assassinato
6. Quando morì Abraham Lincoln (anno)? 1865
7. Quando finì legalmente la guerra civile? 1866
8. Cosa è successo dopo la guerra civile? La schiavitù fu abolita
9. Come venivano chiamati i soldati del nord? Gli unionisti
10. Come venivano chiamati i soldati del Sud? I Confederati



11. Chi era il presidente dei Confederati? Jefferson Davis
12. Chi era il Presidente dell'Unione? Abraham Lincoln
13. Chi ha vinto la guerra civile? Gli unionisti
14. Chi ha perso la guerra civile? I Confederati
15. Cosa accadde dopo la morte di Abraham Lincoln? Fu eletto un nuovo presidente e la guerra continuò

Attività post-lezione:

Sessione di domande e risposte: cos'altro ti piacerebbe sapere sulla guerra civile?

Valutazione:

La partecipazione alle attività in classe servirà a valutare la comprensione da parte degli studenti delle origini, dello sviluppo e delle ragioni del crollo dell'Impero azteco.

L'attività del foglio di lavoro e i compiti a casa possono essere utilizzati anche come valutazione.

Con il piano di lezione di cui sopra, gli studenti impareranno in modo interattivo e coinvolgente, utilizzando vari giochi e attività come giochi da tavolo, fogli di lavoro, flashcard e video per comprendere meglio l'argomento. L'attività del foglio di lavoro e l'assegnazione dei compiti a casa costituiranno un modo per valutare la comprensione dello studente dell'argomento trattato in classe.

Tieni inoltre presente che consiglieri anche di ottenere feedback dagli studenti e di adattare di conseguenza il programma della lezione, poiché tutti gli studenti hanno stili e ritmi di apprendimento diversi, in modo che la lezione possa essere resa più vantaggiosa per loro.



Współfinansowane przez
Unię Europejską

Autori

Dariusz Dudzik, Anna Stefanowicz-Kocoł

Contributori

Aneta Grochowska, Marcin Głodzik, Barbara Derżypolska, Cristina Tiganea, Alexandra Kalemndzievska, Sreten Koceski, Herbert ten Thij, Emanuela Adesini, Francesca Contimica, Nebi Demir, Murat Aydogmus

Editore

Anna Stefanowicz-Kocoł

Disposizione

Dariusz Dudzik

Diritto d'autore

(C) 2023, Tech-Game

Il consorzio Tech-Game

University of Applied Sciences in Tarnow	UAS	PL
Community Development Institute	CDI	MK
Istituto di Istruzione Superiore Mandralisca	I.I.S	IT
International Excellence Reserve	I.E.R.	NL
The Special Secondary School For Visually Impaired Students	SPDV	RO
Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği	EISA	TR)

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questo lavoro è concesso in licenza in base a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International.



Cofinanziato
dall'Unione europea

