

<b>Titolo</b>	<b>ARCHEOLOGO PER UN GIORNO</b>
<b>Descrizione o presentazione del Compito autentico</b>	Il Progetto prevede dei momenti in cui gli allievi iniziano a conoscere il principio delle prime forme di vita, della comparsa dei dinosauri sulla Terra e la nascita dei primi uomini. In un secondo momento, più laboratoriale, I bambini hanno la possibilità di toccare con mano: minerali, fossili, conchiglie, pelli di animali, amigdala, chopper e riproduzioni di vari utensili preistorici.
<b>scopo</b>	Il Progetto ha come obiettivo la promozione della conoscenza del mondo preistorico, ossia far acquisire al bambino consapevolezza dei cambiamenti della vita dell'uomo preistorico e il suo adattamento alle situazioni ambientali e climatiche.
<b>Prodotto atteso</b>	Simulazione di una giornata tipo dell'uomo preistorico: ricercare dei materiali per la costruzione di utensili e accensione del fuoco con pietre focaie o rametti di legno.
<b>Competenze chiave di cittadinanza attivate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competenza alfabetica funzionale;</li> <li>- Competenze in scienze e tecnologie;</li> <li>- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;</li> <li>- Competenza in materia di cittadinanza;</li> <li>- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</li> </ul>
<b>Aree disciplinari attivate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Italiano</li> <li>- Arte e Immagine</li> <li>- Storia</li> <li>- Scienze</li> </ul>
<b>Principali traguardi e obiettivi di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ITALIANO:</b> prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione), rispettando I turni di parola; comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe; ricostruire verbalmente le fasi di un' esperienza vissuta a scuola e in altri contesti.</li> <li>- <b>ARTE E IMMAGINE:</b> elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti multimediali; trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>STORIA:</b> riconoscere elementi significativi del passato e del suo ambiente di vita; Riconoscere ed esplorare in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti sul territorio e comprendere l' importanza del patrimonio artistico e culturale; individuare le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali; comprendere I testi storici proposti e saper individuare le caratteristiche.</li> <li>- <b>SCIENZE:</b> sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali e quelle ad opera dell' uomo.</li> </ul>
<b>Fasi del lavoro e metodologie</b>	<p><b>PRIMA FASE:</b> L'insegnante presenta l'argomento e pone domande stimolo al gruppo-classe del tipo: "Com' è nata la vita sulla Terra?" In questo modo il bambino diviene costruttore delle proprie conoscenze.</p> <p><b>SECONDA FASE:</b> Inizio laboratorio con osservazione e manipolazione di minerali e fossili. Utilizzo del microscopio per esaminare polveri e batteri dell' era preistorica.</p> <p><b>TERZA FASE:</b> Osservazione e manipolazione di oggetti, utensili che variano la loro forma e funzione attraverso l' evoluzione dall' Homo Habilis all' Homo Sapiens.</p> <p><b>QUARTA FASE:</b> Uscita didattica press il Villaggio preistorico dove i bambini si immergeranno nel mondo degli uomini primitivi e saranno i protagonisti di questo percorso divenendo piccoli Homo Abilis, Homo Erectus, Homo Sapiens.</p>
<b>Valutazione</b>	Valutazione in itinere con lavoro di gruppo, osservazioni, elaborate semplici, costruzione di.....
<b>Tempi</b>	Ottobre/maggio
<b>Risorse e incontri con specialisti</b>	Insegnanti di classi, incontri con gli archeologi, materiali didattici, materiali preistorici, LIM, video.

**Metodologie  
didattiche**

Brain- storming, lavori in piccolo e grande gruppo.