

Le scoperte geografiche: viaggi nell'ignoto.

G. Bartolena

Lucia Esposito

L'attività è stata pensata per condurre gli studenti e le studentesse alla scoperta delle nuove rotte marittime che tra il XV e XVI secolo portarono alla scoperta di terre allora sconosciute, modificato le carte nautiche in modo sensibile e definendo una riorganizzazione dei rapporti tra le aree del mondo: Europa Nord-occidentale; Europa orientale, America latina e Africa; aree che per ragioni diverse entrarono in una fase di declino □ Portogallo e in particolare Spagna, che si limitò a sfruttare le risorse dei suoi possedimenti □ Italia, che si trovava ora distante dai grandi traffici commerciali.

DESTINATARI

Classe 2 scuola secondaria di 1° grado

DISCIPLINE COINVOLTE

Educazione alla Cittadinanza
Geografia

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Didattica innovativa e inclusione

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Conoscere i maggiori navigatori del XV secolo e le nuove rotte
- Conoscere la posizione dei luoghi toccati dai grandi navigatori
- Competenza alfabetico funzionale
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 2 ore

RISORSE: Video documento, Lim, Quiz

AZIONI:

- Studio del video a casa
- Ripasso e rielaborazione dei contenuti in classe: domande sfidanti/ contestualizzazione
- Rielaborazione dei contenuti attraverso la drammatizzazione dei maggiori navigatori

OBIETTIVI:

Far conoscere attraverso il gioco del role playing i maggiori navigatori del XV secolo e le difficoltà della navigazione a quei tempi. Confronto di carte geografiche.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 3 ore

RISORSE: Computer, fogli

AZIONI:

- Progettare il lavoro
- Realizzare un prodotto digitale a scelta tra i template della piattaforma Genial.ly o thinglink
- Installare Genial.ly o thinglink

OBIETTIVI: Progettazione e Realizzazione di un prodotto digitale

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE



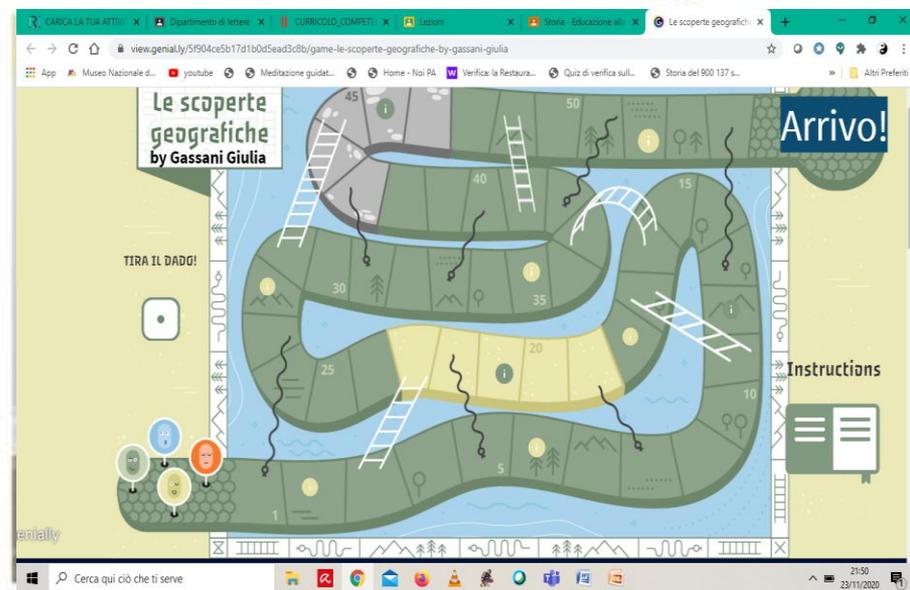
Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza

1. Restituzione: vengono condivisi i lavori prodotti e feedback dei compagni/e .
2. Autovalutazione.
3. Valutazione.

Alcuni lavori svolti:

<https://view.genial.ly/5f903de309f4d20d16e55241/learning-experience-challenges-le-scoperte-geografiche>

<https://view.genial.ly/5f8bfd8183a9980d6ce8c974/learning-experience-challenges-quiz-storia-le-scoperte-geografiche>



CONSIGLI

<https://www.focusjunior.it/focus-scuola/oggi-interroghiamo-le-carte-geografiche/>

<https://quizizz.com/>

<http://www.raiscuola.rai.it/lezione/scoperte-geografiche/15233/default.aspx#>



LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- [CC BY-NC-SA](#)
- [CC BY-NC](#)
- [CC BY-NC-ND](#)
- [CC BY](#)
- [CC BY-ND](#)

e alla scoperta dell'america

LE SCOPERTE GEOGRAFICHE

Veidiamo quante ne sai!?

START