

## ITALSTUDIO STUDENTI DI I STORIA

### IL PERCORSO

Task: gestire una linea del tempo; organizzare il lessico disciplinare in campi semantici; fare circonlocuzioni per superare lacune lessicali; spiegare le regole di un gioco.

- Cos'è la storia?
- La datazione (i numeri romani e la linea del tempo);
- Rinforzo del lessico di base con un'attività di abbinamento termine-definizione;
- Il vassallaggio: lettura e comprensione di un testo semplificato e role play delle fasi dell'investitura;
- Dal manuale di storia: lettura veloce e individuazione di 6 parole date dall'insegnante sul paragrafo "l'organizzazione della *curtis*". Scrittura della definizione dei termini.
- Lavoro in piccolo gruppo. A ogni gruppo è stato assegnato un argomento studiato in classe, per ogni argomento gli studenti hanno individuato 6 parole importanti e ne hanno dato una definizione.
- Condivisione del lavoro in piccolo gruppo e creazione dell'attività ludica "Passa l'intruso".

### DIDATTICA INCLUSIVA: PASSA L'INTRUSO

**Obiettivi:** fissare i campi lessicali e fare collegamenti semantici.

**Numero di partecipanti:** gruppi di 5\6 studenti.

**Durata:** 20 minuti

**Materiali:** un mazzo di carte per gruppo.

#### Istruzioni:

Spiega alla classe che il mazzo è costituito da 37 carte. All'interno ci sono 6 gruppi, ogni gruppo è formato da 6 parole legate tra loro per l'appartenenza allo stesso campo semantico. Sono tutte parole presenti nel manuale di storia studiato in classe. La trentasettesima parola, "vichinghi", non fa parte di nessun gruppo.

Scrivi alla lavagna i 6 campi semantici:

CARLO MAGNO, ECONOMIA DELLA CURTIS, ORGANIZZAZIONE DELLA CURTIS, IL CASTELLO, LE ARMI E L'ARMATURA, SOCIETÀ FEDUDALE.

Dividi la classe in 4 gruppi e consegna a ogni gruppo un mazzo di carte.

Ogni gruppo distribuirà le carte ai giocatori che non devono farle vedere agli avversari.

Ogni giocatore deve formare con le carte che ha in mano il maggior numero di coppie tra quelle che appartengono allo stesso gruppo. Dovrà poi scartarle dichiarando a voce alta il collegamento che ha fatto. Ad esempio: "*Scarto il fossato e le mura perché fanno parte del castello*".

Inizia il gioco vero e proprio. Il giocatore con il minor numero di carte pesca una carta coperta dal compagno alla sua destra. Se riesce a formare una nuova coppia, scarta la carta dichiarando a quale gruppo appartiene.

#### Attenzione:

Se lo studente non si ricorda il nome del gruppo non può scartare le carte.

Se il giocatore non riesce a formare una coppia unisce la nuova carta a quelle che ha in mano. A questo punto mostra le sue carte al compagno alla sua destra e il gioco procede nello stesso modo.

Chi ha la carta con scritto VICHINGHI deve sperare che un altro giocatore la peschi, infatti chi rimane con la carta in mano ha perso!

## CARTE DI GIOCO

<u>CURTIS ECONOMIA</u>	<u>CURTIS ORGANIZZAZIONE</u>	<u>CASTELLO</u>
AGRICOLTURA	MANSO	FOSSATO
AFFITTO E CORVÈES	CASA DEL SIGNORE	MURA
ALLEVAMENTO	PARS DOMINICA	CAMMINAMENTO DEI SOLDATI
CACCIA	MAGAZZINI	CASTRUM
ECONOMIA DI AUTOSUFFICIENZA	CHIESA	PONTE LEVATOIO
PRESTAZIONI IN NATURA	BOSCO	MASTIO
<u>SOCIETÀ FEUDALE</u>	SOVRANO	NOBILI DELL'IMPERO
VALVASSORI	VASSALLI	SERVI DELLA GLEBA
UOMINI LIBERI		*VICHINGHI

<u>VASSALLAGGIO</u>	<u>ARMATURA E ARMI</u>	<u>CARLO MAGNO</u>
<b>BENEFICIO</b>	SPADA	VITTORIA CONTRO I LONGOBARDI
<b>IMMUNITÀ</b>	COTTA	PROTETTORE DELLA CHIESA
<b>GIURAMENTO</b>	ELMO	"IL GRANDE"
<b>FEDELTÀ</b>	SCUDO	SACRO ROMANO IMPERO
<b>FELLONE</b>	LANCIA	"SCUOLA DI PALAZZO"
<b>INSEGNA</b>	DESTRIERO	SCONFITTA CONTRO GLI ARABI

\*CARTE DA TOGLIERE PER SEMPLIFICARE IL GIOCO.