PROGRAMMAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE

STORIA

ISTITUTO: **I.I.S.S. "PIETRO SETTE"** ANNO SCOLASTICO: **2025/2026**

INDIRIZZO: **Manutenzione e Assistenza Tecnica**

CLASSE: **I** SEZIONE: **A**

DISCIPLINA: **STORIA**

DOCENTE: **Prof.ssa MARIA TERESA CAPORUSSO**

QUADRO ORARIO: **1 ora settimanale**

UdA 1: "Tempo … in gioco "

UNITA' DI APPRENDIMENTO		
Denominazione	**TEMPO … IN GIOCO**	
Compito – prodotto	Realizzazione di card da gioco: **MEMO** da utilizzare nel contesto scolastico ed extrascolastico. *"Il gioco rende concreta un'operazione astratta"*	
Competenza di cittadinanza	• Progettare • Comunicare • Collaborare e partecipare • Acquisire ed interpretare le informazioni	
Risorse	**Conoscenze**	**Capacità/Abilità**
Disciplina: Storia	La diffusione della specie umana sul pianeta; le diverse tipologie di civiltà e le periodizzazioni fondamentali della storia. Le civiltà antiche, con riferimenti a coeve civiltà diverse da quelle occidentali. Preistoria e antico Oriente. Le civiltà della Mesopotamia: i Sumeri, i Babilonesi e gli Assiri. La civiltà egizia L'antica Palestina: Ebrei e Fenici. Cretesi e Micenei. La civiltà greca. La civiltà romana.	Collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica e nelle aree geografiche di riferimento. Descrivere e analizzare un territorio utilizzando metodi, strumenti e concetti della geografia. Sviluppare abilità di lettura formale e critica delle fonti storiche. Organizzare i risultati dell'analisi in testi espositivi. Interpretare differenti fonti letterarie e iconografiche ricavandone informazioni su eventi di diverse epoche. Progettare e realizzare un prodotto fruibile da tutto il gruppo classe e non solo.
Utenti destinatari	Studenti delle classi prime	
Prerequisiti	• Capacità di lavorare in gruppo e di utilizzare i testi a disposizione • Saper individuare le informazioni principali di un testo • Saper utilizzare gli strumenti digitali	
Fase di applicazione	Da ottobre a maggio	
Tempi	• 30 ore	

Metodologia	• Lezione frontale • Attività di laboratorio • Peer to peer • Lavoro di gruppo • Lavoro individuale • Problem solving
Risorse umane interne	Docente di Storia Assistente tecnico di laboratorio
Strumenti	• Testi, Internet, documenti forniti dalla docente
Spazi	• Classe; • laboratorio multimediale.
Valutazione	• Valutazione in itinere: osservazione dei comportamenti individuali e di gruppo. • Test semistrutturati in itinere. • Valutazione del prodotto finale. Si tiene conto: 1. Rispetto dei tempi 2. Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie 3. Ricerca e gestione delle informazioni 4. Capacità comunicative 5. Capacità logiche e critiche 6. Uso del linguaggio specifico 7. Creatività 8. Autovalutazione

Santeramo in Colle, 20 novembre 2025 La docente

_____