



ISTITUTO COMPRENSIVO “DON D. MOREA - L. TINELLI”

**Scuola Primaria
Plesso La Sorte Classe 3°C
A.S. 2025/2026**

Dirigente Scolastica

Dott.ssa Vitangela Galasso

SCHEDA DI RESTITUZIONE DEI LAVORI

Gruppo di lavoro

- Classe 3° C Plesso La Sorte
- Insegnanti: Sgobba Annamaria, Todaro Teresa,
Sabatelli Angela, Casulli Eleonora.

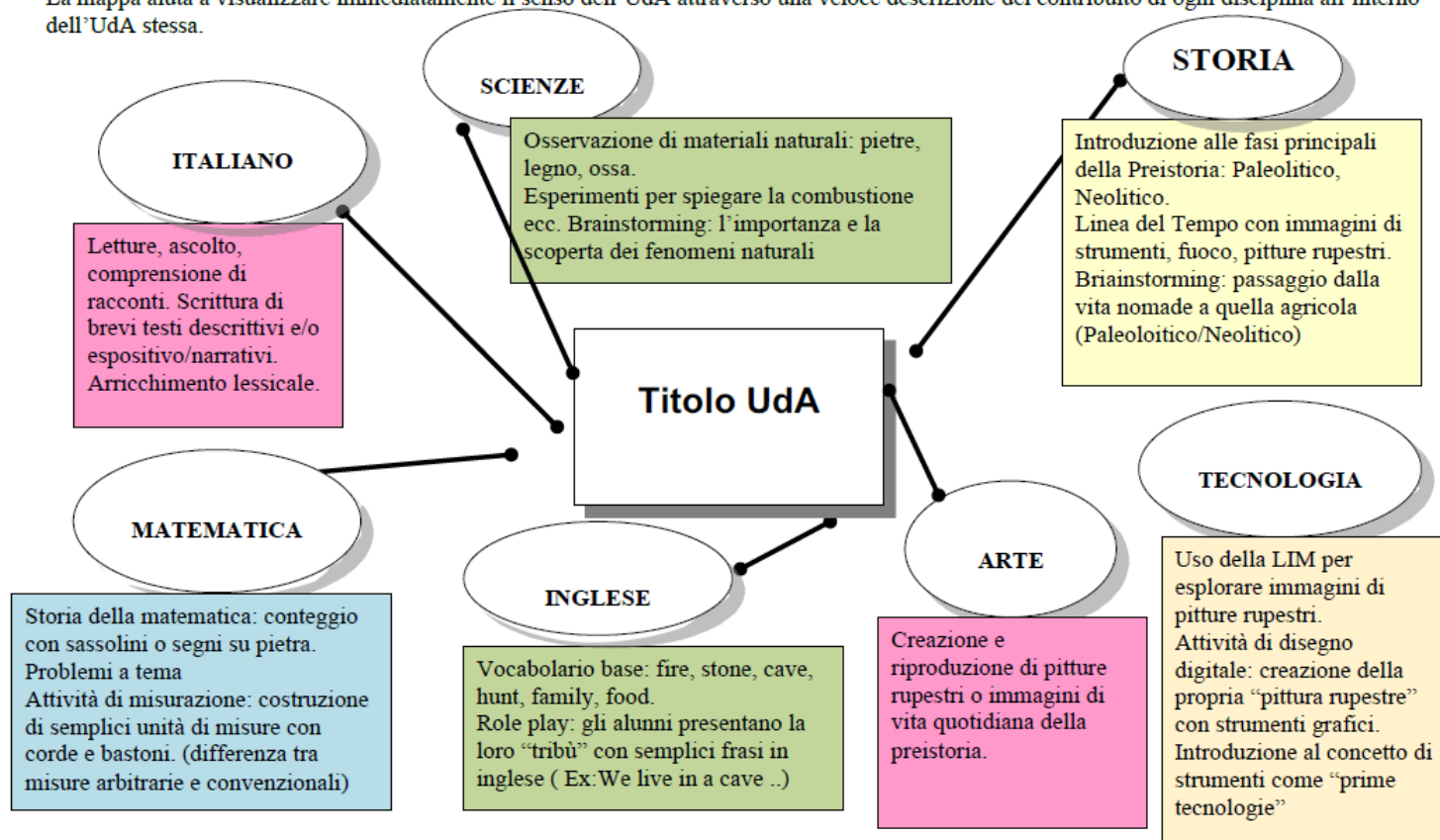
TITOLO DELL'UdA

ALLA SCOPERTA DELLA PREISTORIA
“La caverna della classe”

Mappa dell'UdA

MAPPA

La mappa aiuta a visualizzare immediatamente il senso dell'UdA attraverso una veloce descrizione del contributo di ogni disciplina all'interno dell'UdA stessa.



Problema di partenza e formulazione di ipotesi (perché)

Come si sono evolute le abitazioni umane dalla Preistoria fino all'Età dei Metalli? E quali tracce di questi antichi insediamenti sono ancora presenti nel nostro territorio, la Puglia? A partire da queste domande, gli alunni sono stati invitati a formulare ipotesi sulle caratteristiche dei ripari e delle abitazioni nel Paleolitico, nel Neolitico e nell'Età dei Metalli, riflettendo sui bisogni che hanno portato l'uomo a modificare nel tempo il proprio modo di vivere e di organizzare gli spazi.

Gli alunni hanno ipotizzato che nel Paleolitico gli uomini utilizzassero soprattutto caverne e ripari naturali, seguendo uno stile di vita nomade legato alla caccia e alla raccolta. Hanno poi scoperto che nel Neolitico, grazie alla diffusione dell'agricoltura e dell'allevamento, le comunità divennero sedentarie e iniziarono a costruire villaggi stabili costituiti da capanne e, in alcune aree ricche di corsi d'acqua e zone umide, anche da palafitte. Nell'Età dei Metalli gli insediamenti si ampliarono ulteriormente, diventando più organizzati e favorendo lo sviluppo di attività artigianali e commerciali.

Parallelamente, gli alunni hanno formulato ipotesi sull'importanza del fuoco nella vita quotidiana degli uomini preistorici, comprendendo come la sua scoperta abbia rappresentato una svolta fondamentale per la sopravvivenza. Attraverso attività e approfondimenti scientifici, hanno scoperto il fenomeno della combustione e le condizioni necessarie affinché il fuoco si accenda e si mantenga, riconoscendone i principali utilizzi: riscaldarsi, illuminare gli ambienti, cuocere i cibi, difendersi dagli animali e lavorare alcuni materiali.

Attraverso la ricerca, l'osservazione di immagini, la consultazione di materiali forniti dalle insegnanti e l'analisi di testimonianze presenti in Puglia, gli alunni hanno verificato le proprie ipotesi, individuando esempi di insediamenti riferibili alle diverse fasi della Preistoria e comprendendo come l'ambiente, le innovazioni tecnologiche e le conoscenze scientifiche abbiano influenzato l'evoluzione delle abitazioni e delle condizioni di vita dell'uomo.

Quale/i competenze

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**
- **Competenza imprenditoriale**
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare**
- Competenze alfabetica funzionale;
- Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia;
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- Competenza digitale;
- Competenza multilinguistica.

Compito di realtà previsto

Gli alunni sono stati coinvolti nella realizzazione di un percorso interdisciplinare finalizzato alla ricostruzione dell'evoluzione delle abitazioni umane dal Paleolitico all'Età dei Metalli. Organizzati in gruppi cooperativi, hanno progettato e costruito quattro modelli di abitazione, ciascuno rappresentativo di una diversa fase della Preistoria: il riparo in caverna del Paleolitico, le abitazioni dell'uomo di Neanderthal, il villaggio di capanne e palafitte del Neolitico e l'insediamento dell'Età dei Metalli. Durante la progettazione hanno riflettuto sulla scelta dei materiali più idonei, analizzandone proprietà e caratteristiche (resistenza, reperibilità, isolamento e lavorabilità) e mettendole in relazione con le risorse disponibili nelle diverse epoche.

L'attività ha previsto anche approfondimenti scientifici sul ruolo del fuoco nella vita preistorica e sul fenomeno della combustione, consentendo agli alunni di comprendere l'importanza del fuoco per il riscaldamento, la preparazione del cibo, la difesa e la trasformazione dei materiali.

Per valorizzare la dimensione geografica/digitale del progetto, gli alunni hanno realizzato con Genially tre mappe interattive dedicate al Paleolitico, al Neolitico e all'Età dei Metalli, nelle quali hanno inserito informazioni, immagini e riferimenti ai principali siti e insediamenti preistorici presenti in Puglia. Inoltre, utilizzando Scratch, hanno progettato e programmato un semplice gioco a tema preistorico, applicando competenze logiche e di coding.

Nell'ambito matematico, gli alunni hanno affrontato e risolto problemi legati a situazioni concrete del compito di realtà, come il calcolo dei materiali necessari per la costruzione dei modelli (pasta di sale).

Il percorso si è concluso con l'esposizione orale dei lavori realizzati: ogni gruppo ha illustrato le caratteristiche dell'abitazione costruita, le scelte effettuate durante la progettazione, i risultati delle ricerche sugli insediamenti pugliesi e le conoscenze acquisite in ambito storico, scientifico, tecnologico e matematico, assumendo il ruolo di guida all'interno di una mostra dedicata alla Preistoria.

Quale metodologia prevalente?

(Come?)

Il percorso è stato sviluppato attraverso una metodologia attiva e partecipativa, centrata sul ruolo dello studente come protagonista del proprio apprendimento. Il punto di partenza è stato il **problem solving**, che ha guidato gli alunni nell'individuazione di soluzioni concrete alle problematiche proposte dal compito di realtà, come la scelta dei materiali più adatti alla costruzione delle abitazioni preistoriche, la progettazione degli insediamenti e l'organizzazione delle risorse necessarie alla vita delle comunità umane.

La **didattica laboratoriale** e il **learning by doing** hanno favorito l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta, consentendo agli alunni di progettare e realizzare manufatti, mappe digitali e prodotti multimediali. Le attività sono state organizzate prevalentemente in **lavori di gruppo** e secondo i principi del **cooperative learning**, promuovendo la collaborazione, la condivisione di idee, l'assunzione di ruoli specifici e la responsabilità individuale all'interno del gruppo.

La metodologia della **flipped classroom** ha consentito agli alunni di esplorare in autonomia materiali, immagini e contenuti forniti dalle insegnanti, utilizzando il tempo scolastico per approfondimenti, confronti e attività operative. Attraverso il **peer to peer** e il **tutoring**, gli alunni hanno avuto l'opportunità di sostenersi reciprocamente, condividendo conoscenze e competenze nella realizzazione dei prodotti finali e nelle attività digitali con Genially e Scratch.

Momenti di confronto collettivo, realizzati attraverso il **circle time**, hanno favorito la riflessione, il dialogo e la rielaborazione delle conoscenze acquisite, permettendo agli alunni di esprimere ipotesi, discutere strategie e valutare insieme i risultati raggiunti. Tale approccio metodologico ha contribuito allo sviluppo di competenze disciplinari, trasversali, sociali e digitali, valorizzando la partecipazione attiva e il contributo di ciascun alunno.

Tempi e spazi

Il percorso è stato realizzato nel periodo compreso tra aprile e maggio 2026, attraverso attività articolate in più fasi di ricerca, progettazione, realizzazione e presentazione finale. Le attività si sono svolte prevalentemente negli spazi dell'aula, organizzata in modo flessibile per favorire il lavoro individuale, cooperativo e laboratoriale, consentendo agli alunni di collaborare efficacemente nella realizzazione dei prodotti analogici e digitali previsti dal compito di realtà.

Fasi dell'attività

FASE 1 – Presentazione del compito di realtà

L'insegnante presenta agli alunni il progetto, il prodotto finale atteso, le modalità di lavoro, i tempi di realizzazione e i criteri di valutazione. Viene proposta la situazione-problema: comprendere come si sono evoluti gli insediamenti umani dal Paleolitico all'Età dei Metalli e quali testimonianze sono presenti nel territorio pugliese.

FASE 2 – Brainstorming e formulazione di ipotesi

Attraverso conversazioni guidate e circle time, gli alunni condividono conoscenze pregresse e formulano ipotesi sulle abitazioni, sulle modalità di vita, sull'uso del fuoco e sugli strumenti utilizzati nelle diverse ere della Preistoria.

FASE 3 – Ricerca e raccolta delle informazioni

Gli alunni, individualmente e in gruppo, consultano materiali forniti dalle insegnanti, libri, immagini, video e risorse digitali per approfondire il Paleolitico, il Neolitico e l'Età dei Metalli. Raccolgono informazioni sugli insediamenti, sulle abitazioni, sul fuoco, sulla combustione e sui principali siti preistorici presenti in Puglia.

FASE 4 – Organizzazione dei gruppi di lavoro

La classe viene suddivisa in gruppi cooperativi. Ogni gruppo assume ruoli specifici (coordinatore, ricercatore, costruttore, relatore, esperto digitale) e pianifica le attività da svolgere.

FASE 5 – Studio delle abitazioni preistoriche

I gruppi analizzano le caratteristiche delle caverne paleolitiche, delle capanne e delle palafitte neolitiche e degli insediamenti dell'Età dei Metalli, individuando materiali, tecniche costruttive e funzioni delle diverse abitazioni.

FASE 6 – Approfondimento scientifico

Gli alunni approfondiscono il ruolo del fuoco nella vita preistorica e il fenomeno della combustione, osservandone caratteristiche, utilizzi e importanza per la sopravvivenza e lo sviluppo delle comunità umane.

FASE 7 – Scelta dei materiali e progettazione

Ogni gruppo progetta il modello della propria abitazione preistorica, selezionando materiali adeguati in base alle loro caratteristiche (resistenza, leggerezza, lavorabilità e reperibilità) e realizzando schizzi o semplici progetti preparatori.

FASE 8 – Attività matematica e problem solving

Gli alunni affrontano situazioni problematiche legate alla realizzazione del progetto: calcolo delle quantità di materiale necessario, misurazione degli spazi, stima delle dimensioni delle abitazioni e organizzazione delle risorse disponibili.

FASE 9 – Realizzazione dei modelli

I gruppi costruiscono i modelli delle tre tipologie di abitazioni: riparo paleolitico, capanne dei Neanderthal, villaggio neolitico con case e palafitte e insediamento dell'Età dei Metalli, utilizzando materiali di recupero e materiale da laboratorio.

FASE 10 – Realizzazione delle mappe digitali

Utilizzando Genially, gli alunni creano tre mappe interattive dedicate al Paleolitico, al Neolitico e all'Età dei Metalli, inserendo informazioni, immagini e localizzando i principali insediamenti e siti archeologici pugliesi relativi a ciascuna epoca.

FASE 11 – Coding e pensiero computazionale

Attraverso Scratch, gli alunni progettano e realizzano un semplice gioco a tema preistorico, applicando competenze di programmazione e problem solving.

FASE 12 – Produzione dei testi e preparazione dell'esposizione

I gruppi elaborano brevi testi descrittivi relativi alle abitazioni costruite, alle caratteristiche delle diverse ere e alle ricerche svolte sugli insediamenti pugliesi.

FASE 13 – Presentazione orale

Ogni gruppo espone il lavoro realizzato illustrando il modello costruito, le scelte progettuali, le conoscenze storiche e scientifiche acquisite, le mappe digitali e il gioco realizzato con Scratch.

FASE 14 – Mostra finale e restituzione del percorso

La classe allestisce una mostra sulla Preistoria in cui vengono presentati i manufatti, le mappe interattive e i prodotti digitali. Gli alunni assumono il ruolo di guide e condividono con compagni, docenti e visitatori i risultati del percorso svolto.

FASE 15 – Autovalutazione e riflessione finale

Gli alunni riflettono sul lavoro svolto, sulle competenze sviluppate, sulle difficoltà incontrate e sulle strategie adottate per superarle, compilando schede di autovalutazione e partecipando a momenti di confronto collettivo.

Documentazione fotografica

(Foto significative, eventuali link)

Video Matematica: <https://youtu.be/N5hXbbe3GBs>

Video Tecnologia: https://youtu.be/k-VQJZW_suE

Video Geografia: <https://youtu.be/b2ih-mfcowk>

Video (Interdisciplinare : Storia, Italiano, Arte, Tecnologia, Scienze, Religione, Inglese):
https://www.youtube.com/watch?v=IJ59Ffg_njA

Link Genially Geografia:

Età del Paleolitico: <https://view.genially.com/6a0eb2e6ea46576eed35e34d>

Età del Neolitico: <https://view.genially.com/6a0ebf09904ef8d4ffda17bc>

Età dei Metalli: <https://view.genially.com/6a212d3906bd0e17baf71000>

Link Scratch Tecnologia: <https://scratch.mit.edu/projects/1318447198>

La rubrica per la valutazione delle competenze

Competenze europee	Dimensioni (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
		Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
<i>Competenza alfabetico funzionale</i>	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni	L'alunno ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere messaggi complessi, raccontare le proprie esperienze in modo articolato e produrre testi creativi, strutturati e ricchi.	L'alunno ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere messaggi, raccontare le proprie esperienze produrre testi descrittivi /narrativi corretti, coesi e coerenti, utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno ha una conoscenza della lingua italiana tale che gli consente di comprendere semplici messaggi, raccontare le proprie esperienze in modo semplice ma chiaro, e produrre testi applicando le regole basilari e le procedure apprese.	L'alunno, guidato, comprende semplici messaggi, racconta oralmente e per iscritto le proprie esperienze utilizzando un linguaggio essenziale in situazioni note
<i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</i>	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	L'alunno si orienta nello spazio e nel tempo in modo consapevole. Osserva e descrive ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Produce elaborati artistici originali e li collega al contesto culturale	L'alunno si orienta nello spazio e nel tempo in situazioni nuove. Osserva e descrive ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e abilità acquisite. Interpreta e rielabora simboli con creatività	L'alunno si orienta nello spazio e nel tempo in situazioni semplici e anche nuove. Osserva e descrive ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche dimostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali. Riproduce pitture rupestri con materiali semplici	L'alunno, opportunamente guidato/a, si orienta nello spazio e nel tempo in situazioni semplici e note; descrive ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Riconosce immagini/simboli della preistoria
<i>Competenza personale, sociale e</i>	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna	L'alunno utilizza consapevolmente e in modo personale strategie e conoscenze per svolgere compiti	L'alunno utilizza consapevolmente strategie e conoscenze per svolgere consegne in situazioni nuove.	L'alunno applica strategie e conoscenze di base per svolgere consegne in situazione anche nuove.	L'alunno, guidato, utilizza strategie e conoscenze di base per svolgere consegne in situazioni note. Partecipa se sollecitato

<i>capacità di imparare ad imparare.</i>	in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	complessi in tutte le situazioni. Guida il gruppo, stimola i compagni e riflette sul proprio apprendimento	Contribuisce con idee personali e autonomia crescente	Collabora rispettando regole e turni	
<i>Competenza digitale.</i>	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	L'alunno utilizza con padronanza e in modo autonomo le tecnologie per ricercare dati e informazioni utili a rispondere ad un quesito complesso e per interagire con soggetti diversi. Realizza prodotti multimediali complessi (presentazioni, coding creativo)	L'alunno utilizza in modo autonomo le tecnologie per ricercare dati e informazioni utili a rispondere ad un quesito nuovo e per interagire con soggetti diversi. Crea pitture rupestri digitali o presentazioni	L'alunno utilizza le tecnologie per ricercare dati e informazioni su temi semplici e noti e per interagire con soggetti diversi. Riproduce immagini o disegni digitali	Aiutato, l'alunno utilizza le tecnologie in contesti noti per ricercare dati e informazioni su semplici quesiti. Usa LIM/tablet con guida.
<i>Competenza multilinguistica</i>	È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	L'alunno risponde con padronanza in tutte le situazioni, utilizzando le conoscenze acquisite e dimostrando di saper interagire con scambi consapevoli riferiti anche ad altri contesti. Comunica con sicurezza, arricchendo con vocaboli e strutture	L'alunno risponde con pertinenza anche in situazioni nuove, utilizzando le conoscenze acquisite, dimostrando di saper interagire con scambi consapevoli. Partecipazione a role play con frasi brevi	L'alunno risponde con pertinenza anche in situazioni nuove utilizzando le conoscenze di base acquisite. Formula frasi semplici ("We live in a cave")	L'alunno, guidato, risponde in modo essenziale. Ripete parole isolate (fire, stone...)
<i>Competenza sociale e civica materia di cittadinanza</i>	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o	L'alunno rispetta le regole della convivenza civile in tutti i contesti. L'alunno interagisce e collabora con tutti i compagni in modo costruttivo. Assume	L'alunno rispetta le regole della convivenza civile in contesti diversi. L'alunno interagisce e collabora con tutti i compagni. Assume ruoli di responsabilità e promuove	L'alunno rispetta le regole scolastiche condivise della convivenza civile. L'alunno porta a termine il lavoro individuale o di gruppo. Rispetta regole e turni di parola.	L'alunno, guidato, rispetta le regole scolastiche di base condivise della convivenza civile. L'alunno, guidato, porta a termine il lavoro individuale o di gruppo.

	insieme agli altri.	ruoli di responsabilità e promuove collaborazione	collaborazione.		
<i>Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</i>	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico/tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali	Risolve situazioni problematiche in contesti diversi analizzando le informazioni. Applica strategie diverse, spiega procedimenti e collega scienza/tecnologia	Risolve situazioni problematiche in contesti diversi valutando le informazioni e spiegando il procedimento applicato in modo autonomo. Usa unità di misura inventate e collega concetti	Risolve semplici situazioni problematiche in contesti diversi utilizzando in modo adatto le conoscenze apprese, spiegando semplicemente il procedimento in modo autonomo.	Risolve situazioni semplici problematiche, non sempre in contesti diversi, utilizzando le conoscenze apprese, spiega il procedimento solo se guidato.
<i>Competenza imprenditoriale</i>	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	L'alunno realizza progetti anche complessi con originalità, responsabilità e padronanza nelle decisioni. Sa fornire un corretto aiuto, mostrando iniziativa.	L'alunno realizza progetti in situazioni nuove chiedendo e fornendo aiuto in modo consapevole. Contribuisce con soluzioni originali	L'alunno si applica nella realizzazione di semplici progetti anche in situazioni nuove e chiede aiuto quando si trova in difficoltà. Propone semplici idee per il gruppo	Guidato, l'alunno si applica nella realizzazione di semplici progetti e chiede aiuto quando si trova in difficoltà.

ANALISI DELLA PRESTAZIONE: RUBRICA DI VALUTAZIONE ALUNNA/O.....

Competenze europee	Dimensioni (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
		Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale

Punti di forza dell'attività

(Sintesi)

Particolarmente significativa è stata la costruzione e la riproduzione delle quattro diverse tipologie di abitazioni preistoriche, una per ciascuna epoca studiata. Attraverso questa attività gli alunni hanno potuto comprendere concretamente l'evoluzione degli insediamenti umani dal Paleolitico al Neolitico fino all'Età dei Metalli, cogliendo il legame tra i bisogni dell'uomo, le risorse offerte dall'ambiente e le innovazioni tecnologiche sviluppate nel corso del tempo. La scelta dei materiali e la realizzazione dei modelli hanno reso più efficace la comprensione dei contenuti storici e scientifici, trasformando le conoscenze teoriche in esperienze pratiche e autentiche.

L'integrazione delle tecnologie digitali attraverso l'utilizzo di Genially e Scratch ha potenziato le competenze digitali e il pensiero computazionale, rendendo gli alunni protagonisti nella costruzione dei propri apprendimenti. La ricerca di termini in lingua inglese ed il collegamento con la religione riguardo alle prime forme di adorazione divine hanno integrato e resa interdisciplinare l'esperienza. La ricerca sugli insediamenti preistorici presenti in Puglia ha inoltre rafforzato il legame con il territorio e la consapevolezza del patrimonio storico-archeologico locale.

La presentazione finale dei lavori ha rappresentato un'importante occasione di sviluppo delle competenze comunicative, espressive e relazionali, aumentando negli alunni l'autostima, la capacità di argomentare e la consapevolezza del percorso svolto. Il carattere interdisciplinare del progetto ha infine consentito di integrare in modo efficace storia, italiano, scienze, matematica, tecnologia, inglese, religione e competenze digitali in un'unica esperienza di apprendimento significativa.

Autovalutazione e prospettive di miglioramento

Al termine del percorso, gli alunni sono stati coinvolti in un momento di autovalutazione individuale e di gruppo, riflettendo sul proprio impegno, sulla partecipazione e sulle competenze acquisite. È emersa una generale consapevolezza della crescita personale e del valore del lavoro cooperativo, anche in relazione alla capacità di rispettare i ruoli, condividere le idee e portare a termine i compiti assegnati.

Gli alunni hanno riconosciuto come più significative le attività pratiche e laboratoriali, in particolare la costruzione delle abitazioni preistoriche e la realizzazione dei prodotti digitali, evidenziando un maggiore coinvolgimento rispetto alle attività esclusivamente teoriche. Alcune difficoltà sono state riscontrate nell'organizzazione del lavoro di gruppo e nella gestione del tempo, aspetti che hanno richiesto mediazione e supporto da parte dei docenti.

In un'ottica di miglioramento, si ritiene utile potenziare ulteriormente la pianificazione delle attività, rafforzare le competenze digitali (**in un vero laboratorio e non in classe**) e incrementare i momenti di confronto tra pari, così da rendere ancora più efficace la collaborazione e l'autonomia operativa. Il percorso ha comunque rappresentato un'esperienza altamente formativa, capace di stimolare curiosità, motivazione e consapevolezza del proprio processo di apprendimento.

Spunti di riflessione...

Il percorso svolto ha offerto diversi spunti di riflessione sul modo in cui gli alunni apprendono e costruiscono conoscenze in maniera attiva e significativa. In particolare, è emerso come l'apprendimento risulti più efficace quando gli studenti sono coinvolti in attività concrete, laboratoriali e collaborative, che permettono di trasformare le informazioni in esperienze dirette e facilmente memorizzabili.

Un ulteriore elemento di riflessione riguarda il valore dell'interdisciplinarietà: il collegamento tra storia, scienze, tecnologia, geografia, matematica, inglese e religione ha favorito una comprensione più completa e articolata della Preistoria, evidenziando come i diversi saperi siano strettamente connessi tra loro nella realtà. Anche l'utilizzo delle tecnologie digitali ha rappresentato un importante stimolo motivazionale, contribuendo a sviluppare creatività e competenze trasversali.

Infine, il lavoro di gruppo ha messo in luce l'importanza della collaborazione, della comunicazione e della gestione condivisa delle responsabilità. Le difficoltà incontrate sono diventate occasioni di crescita, sia sul piano cognitivo sia su quello relazionale, confermando il valore educativo del compito di realtà come strumento per sviluppare autonomia, spirito critico e capacità di problem solving.