Vivere nella Preistoria

ATTIVITÀ SU: Capitoli 1 - 4; Capitolo 5.

DAL SAPERE AL SAPER FARE LABORATORIO

Consegna per il compito di realtà: Stai facendo un periodo di prova presso una casa editrice per bambini e stai affiancando chi si occupa della collana di storia. Dovete realizzare un libro sulla Preistoria ricco di illustrazioni, facendo leva sugli aspetti più avventurosi e avvincenti del periodo. Realizza un campione di cui dovrai fornire le indicazioni per i disegni a tutta pagina e i box di testo per le informazioni.

STEP 1

Seleziona i materiali nel capitolo 1, in particolare nei paragrafi

1.5, 1.7, e nel capitolo 5:

l’uomo del Similaun (un *Sapiens* di età neolitica)

il concetto di ambiente e risorse

le rappresentazioni artistiche (come i dipinti delle grotte di lascaux, in Francia, e di altamira, in Spagna).

STEP 3

Prepara il campione (4 pagine) introduci, nelle prime 2 pagine, l’ambiente naturale e il personaggio con testo e disegno. Scrivi una didascalia descrittiva (di max 5 righe).

Quindi, comunica all’illustratore le indicazioni per realizzare un disegno ricostruttivo dell’habitat e del personaggio (precisando chi va rappresentato, dove, cosa fa e mangia, come è vestito, ecc.).

illustra, nelle ultime 2 pagine, le espressioni artistiche che hai selezionato. in ogni pagina indica un titolo, scegli un’illustrazio- ne fra quelle presenti nei siti che hai esaminato e commentala con frasi brevi disposte in riquadri attorno alla figura (4 righe al massimo per riquadro); collega con delle linee i riquadri di testo che hai scritto ai punti della figura che hai commentato.

Seleziona approfondimenti sui siti web di importanti mu- sei archeologici. puoi esercitarti con le lingue straniere, consul- tando il secondo sito in spagnolo, francese o inglese.

Nel sito del Museo archeologico dell’alto adige, in particolare la sezione Ötzi:

[http://www.iceman.it](http://www.iceman.it/)

Nel sito dedicato a lascaux (con visita virtuale del sito):

<http://archeologie.culture.fr/lascaux/en>

Nel sito del museo di altamira, in particolare la sezione *La cueva de Altamira*: <http://www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/en/cue->va-altamira/descubrimiento.html

STEP 2

Organizza i materiali raccolti e le informazioni rispondendo ai seguenti quesiti:

Chi era l’uomo di Similaun? Che età aveva, quali malattie e quali caratteristiche fisiche?

in quale contesto ambientale abitava? Quali risorse usava per nutrirsi e quali per vestirsi?

Quali erano le espressioni artistiche durante la sua epoca? Quale lo scopo della realizzazione? Quali colori venivano uti-

lizzati?

STEP 4

il berretto era in pelliccia di orso

i recipienti erano in corteccia

di betulla e venivano usati per trasportare

oggetti e i carboni accesi

abbiamo testimonianza di tutte le esperienze artistiche dell’epoca? perché?

Esponi il lavoro svolto introduci il campione al resto della clas-

se descrivendo e motivando le tue scelte.

partE 1

97

Da cacciatori-raccoglitori a costruttori di piramidi