

IL SIMBOLO DI UNA CIVILTÀ

Progetto didattico sui protagonisti della Storia



Testo di riferimento
OTTAVIANO AUGUSTO

Autore: Ivan Sciapeconi

Pagine: 144

La biografia di un protagonista
della storia antica



Scopri il materiale extra sul
CD NARRATIVA.LIM!

IL LIBRO

Nel 44 a.C. il giovane Ottaviano riceve una terribile notizia: il suo amato zio Giulio Cesare è stato assassinato. Da quel momento la sua vita subisce una svolta fondamentale: prenderà quindi un nuovo nome, Augusto, e diventerà l'uomo più importante di Roma assumendo il titolo di Imperatore. Un racconto avvincente per conoscere l'uomo che ha trasformato una fragile Repubblica in un vastissimo Impero.

PER PARLARE DI:

Per conoscere da vicino e in modo coinvolgente la vita e l'importanza del primo imperatore di Roma, nonché il contesto storico-geografico di riferimento.

CLASSE DI RIFERIMENTO

Bambini di classe 5°.

ALTRI TESTI CON TEMATICHE AFFINI

Alessandro Magno

Cleopatra

Tre cuccioli imperiali

L'Eneide

La lupa e l'aquila

Le ali della Fortuna

L'antica Roma: le più belle leggende

COME LAVORARE CON IL TESTO

Ottaviano è una figura fondamentale per capire il complesso passaggio dalla Repubblica all'Impero. "Ottaviano Augusto, il primo imperatore" si sofferma a lungo sulle avventurose vicende che portarono il diciannovenne Ottaviano a diventare il celebrato Augusto. Agli amici d'infanzia che storicamente lo accompagnarono da Apollonia a Roma, Mecenate e Agrippa è stata aggiunta la figura di Menodora, la figlia di uno schiavo particolarmente curiosa.

PROPOSTE OPERATIVE

A caccia di identità

I personaggi presenti nel libro possono essere lo spunto per l'attività.

- Disegnare una carta di identità copiandola dalla propria.
- Inserire i seguenti dati: Nome, Luogo di nascita, Data di nascita, Descrizione fisica, Informazioni storiche, Ritratto.

La carta d'identità può essere utilizzata per avviare attività di ricerca individuale. I diversi personaggi del libro "Ottaviano Augusto, il primo imperatore" vengono assegnati agli alunni come oggetto di ricerca da svolgere a casa. Il docente dovrà fare molta attenzione a comunicare che non tutte le informazioni possono essere trovate facilmente (in particolare in merito alla descrizione fisica dei personaggi).

Inoltre, bisognerà distinguere tra personaggi storicamente esistiti e personaggi di fantasia, inseriti nel testo per ovvie ragioni narrative.

Terminata la fase di ricerca, sarà possibile avviare semplici giochi di riconoscimento. Ai bambini verrà chiesto di leggere a voce alta le caratteristiche trovate, escludendo opportunamente il campo "nome". Il resto della classe dovrà individuare il personaggio di cui si parla.

Le ricerche di più bambini, infine, possono essere utilizzate per strutturare il gioco del memory. Per realizzare il gioco serviranno coppie di carte di identità dello stesso personaggio.

1. Le carte di identità dei personaggi verranno disposte su un tavolo, in modo che possano essere ben memorizzate.
2. Dopo alcuni secondi, l'insegnante volterà le carte e chiederà a un bambino alla volta di individuare le coppie di carte di identità che si riferiscono allo stesso personaggio.
3. Vince il bambino che, alla fine del gioco, avrà scoperto più carte.