

GEOGRAFIA

Cristiana Del Bene

Anno Scolastico 2021/2022

CURRICOLO DI GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA

L'alunno/a:

- ✓ si orienta nello spazio circostante utilizzando indicatori spaziali e mappe mentali di spazi noti;
- ✓ utilizza il linguaggio della geo-graficità per rappresentare spazi noti e progettare percorsi;
- ✓ riconosce nel territorio l'organizzazione e le modifiche operate dall'uomo;
- ✓ riconosce nel proprio ambiente di vita diversi spazi con caratteristiche e funzioni specifiche legate da rapporti di interdipendenza;
- ✓ coglie che lo spazio geografico é costituito da elementi fisici e antropici;
- ✓ individua i caratteri che connotano i paesaggi di montagna, collina e pianura, vulcanici, lacustri, fluviali e marini;
- ✓ ricava informazioni geografiche dall'osservazione diretta e da rappresentazioni grafiche (cartografia e immagini) del territorio conosciuto;
- ✓ riconosce le principali caratteristiche del proprio territorio e denomina i principali "oggetti" geografici fisici.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;"><u>ORIENTAMENTO</u></p> <p>Orientarsi nello spazio utilizzando convenientemente i principali indicatori spaziali.</p> <p>Localizzare un elemento all'interno di uno spazio conosciuto.</p> <p>Usare simboli non convenzionali per ricostruire graficamente uno spazio e gli spostamenti all'interno di esso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (sopra/sotto, in alto/in basso, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra, al centro, di fronte e di fianco). • Riconoscere e definire la posizione di oggetti e persone rispetto ad un punto di riferimento, usando il reticolo e il sistema delle coordinate. • Osservare e descrivere gli spostamenti negli spazi conosciuti e non, anche attraverso l'uso delle mappe. 	<p>Gli indicatori spaziali.</p> <p>La posizione di oggetti e persone rispetto ad un punto di riferimento.</p> <p>Gli spostamenti negli spazi/ambienti conosciuti e non.</p> <p>Gli oggetti o gli ambienti visti dall'alto.</p> <p>Ambienti, simboli e legenda in una pianta/mappa.</p>

<p style="text-align: center;"><u>LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICITA'</u></p> <p>Conoscere l'importanza dei diversi punti di vista per rappresentare oggetti/elementi e spazi vissuti.</p> <p>Conoscere la legenda come chiave interpretativa di carte nello spazio, usando adeguatamente gli indicatori topologici.</p> <p>Leggere e costruire semplici rappresentazioni degli spazi, anche attraverso alcuni simboli convenzionali.</p> <p>Conoscere e verbalizzare le caratteristiche delle rappresentazioni grafiche del territorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale, oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Costruire e utilizzare la carta di spazi vissuti e rappresentare i percorsi eseguiti in aula/scuola. • Rappresentare graficamente gli spostamenti /percorsi negli spazi conosciuti con punti di riferimento convenzionali. • Riconoscere nelle piante di ambienti simboli e legenda. • Usare il reticolo e le coordinate geografiche. 	<p>Gli elementi rappresentati in una pianta/mappa di un ambiente, anche mediante i simboli convenzionali in una legenda.</p> <p>Percorsi realizzati in spazi conosciuti.</p>
<p style="text-align: center;"><u>PAESAGGIO</u></p> <p>Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p>Conoscere gli elementi fissi/mobili/naturali/artificiali di paesaggi conosciuti.</p> <p>Utilizzare la carta della classe/della scuola per localizzare elementi caratteristici e percorsi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare lo spazio vissuto riconoscendo le regole di organizzazione e di funzionamento dei diversi ambienti interni ed esterni alla scuola. • Riconoscere e descrivere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi pubblici e privati e le loro connessioni. • Individuare gli elementi fissi e mobili/naturali e artificiali che caratterizzano paesaggi conosciuti (aula, scuola, paese). 	<p>Gli elementi fissi e mobili/naturali e artificiali che caratterizzano ambienti/paesaggi conosciuti.</p> <p>Gli spazi vissuti: l'aula, la scuola, la casa.</p> <p>Il territorio circostante.</p>
<p style="text-align: center;"><u>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</u></p> <p>Identificare il territorio come un'unione di caratteristiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare i luoghi/ambienti in base agli elementi 	<p>Luoghi classificati secondo elementi comuni.</p>

<p>fisiche e antropiche.</p> <p>Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.</p> <p>Cogliere nel territorio un'ottica di sviluppo sostenibile.</p>	<p>caratterizzanti (mare, città, montagna, campagna).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi fisici e antropici del territorio. • Riconoscere, mediante i simboli convenzionali in una legenda, gli elementi rappresentati nella mappa di un ambiente. • Osservare e descrivere verbalmente le caratteristiche di un ambiente naturale come il parco naturale delle Dolomiti friulane. • Individuare nel proprio spazio vissuto buone pratiche "sostenibili" per il territorio, tramite un'attività di Coding a squadre per imparare le buone pratiche per l'ambiente in collaborazione con A&T2000. 	<p>Gli oggetti presenti negli spazi conosciuti.</p> <p>Visita la Parco naturale delle Dolomiti friulane.</p> <p>Coding a squadre.</p>
---	---	---

METODOLOGIA

Si prenderà avvio dalle esperienze concrete del bambino, con riferimento agli spazi vissuti, per scoprire, attraverso un approccio prevalentemente senso-percettivo, che l'orientamento in qualsiasi spazio avviene mediante concetti topologici e per mezzo di una condivisa rappresentazione simbolica.

Ci si avvarrà dell'osservazione diretta, per comprendere che i concetti spaziali e la rappresentazione simbolica degli spazi, facilitano la conoscenza e l'orientamento in qualsiasi spazio, oggetto di esplorazione.

Attraverso il disegno spontaneo si rileverà se l'alunno/a sa organizzarsi sullo spazio del foglio, se si contiene entro i margini, se compone una raffigurazione chiara ed equilibrata, se disegna i vari elementi proporzionati e in rapporto fra loro.

Ciascun alunno sarà parte attiva del processo di insegnamento/apprendimento, con un controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione.

Si proporranno lavori di ricerca sull'ambiente circostante, riferiti a situazioni concrete e direttamente sperimentabili correlati con l'uscita didattica programmata per il mese di maggio 2022.

Il percorso rientrerà tra gli itinerari proposti alle scuole che, oltre a consentire lo sviluppo di tematiche legate all'ambiente alpino e prealpino del Parco naturale delle Dolomiti friulane, offrirà la possibilità di raggiungere e visitare sul luogo i vari punti d'interesse che caratterizzano e distinguono questa area protetta della nostra Regione.

COMPITO DI REALTA'

L'uscita didattica al Parco naturale delle Dolomiti friulane darà la possibilità ai bambini di creare, con la guida dell'insegnante, un percorso interattivo animato sfruttando le mappe di Google tramite Tripline, una web application che permette di creare, raccontare e condividere il viaggio, selezionando sulla mappa le tappe dell'itinerario.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione prenderà avvio da osservazioni sistematiche, utili a verificare l'autonomia, l'interesse e la partecipazione di ciascun alunno/a.

A conclusione di ogni attività si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive strutturate, quali: schede-questionario; schede a scelta multipla, a completamento, a domanda aperta; rappresentazioni grafiche; verbalizzazioni orali con l'ausilio di immagini; descrizione a voce di un fatto, un luogo visitato; formulazioni di semplici domande e/o ipotesi in relazione al problema analizzato; attività e lavori di gruppo.

EDUCAZIONE CIVICA

Come disposto dalla Legge n.92/2019 e in riferimento al Curricolo d'Istituto, alcuni argomenti della disciplina, opportunamente selezionati, verranno tradotti e valutati nell'ambito dell'Educazione Civica, come specificato dal seguente traguardo di competenza:

- è consapevole dell'importanza dell'impegno personale per la costruzione del bene proprio e del bene comune, attraverso l'individuazione di buone pratiche sostenibili per il territorio dove si vive.

Durante il corso dell'anno verranno attivati dei laboratori esperienziali sul tema sopraindicato in collaborazione con l'A&T2000, dal titolo:

GREEN TWISTER

Coding a squadre per imparare le buone pratiche per l'ambiente

CONTENUTI: Il percorso prevede l'utilizzo del coding che permette di affrontare il tema della sostenibilità ambientale in una chiave innovativa ed interattiva, stimolando una modalità di apprendimento diversa basata sulle competenze logiche e computazionali. L'attività si sviluppa attraverso le metodologie del cooperative learning e del problem solving che facilitano la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli, rafforzando così l'apprendimento di concetti e fenomeni e stimolando comportamenti virtuosi.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Affrontare il tema del rispetto dell'ambiente e stimolare comportamenti sostenibili.
- Facilitare la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli, rafforzando l'apprendimento di concetti e fenomeni legati alla gestione dei rifiuti.
- Sviluppare competenze logiche e il linguaggio computazionale.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Il gioco del coding è una innovativa attività di programmazione informatica in forma di gioco. La classe ha a disposizione un kit per il coding composto da alcune Bee-Bot e da un tabellone di gioco. I bambini, suddivisi in piccoli gruppi, elaborano le proprie scelte sotto forma di istruzioni sequenziali che assegnano ai robot, programmandoli direttamente. I Bee-Bot si animano così su un grande tabellone illustrato e permettono alla classe di vedere concretizzarsi le scelte fatte, di fare scoperte e rivedere l'opzione scelta per poi optare verso percorsi alternativi. L'approccio tecnologico applicato alle tematiche ambientali stimola l'uso della logica nell'affrontarne gli aspetti critici permettendo ai bambini di risolvere problemi "da grandi" in modo divertente e stimolante.

VERIFICA

Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza, le attività proposte potranno essere rimodulate con un collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.