



Il pensiero geografico

**SCARICA
IL PACCHETTO
COMPLETO**



www.lavitascolastica.it >
Didattica

Pensare geograficamente è una competenza complessa che porta a considerare lo spazio geografico come sistema di relazioni e interazioni fra elementi fisici e antropici che lo compongono. Sviluppiamo tale attitudine mentale attraverso una serie graduata di attività di orientamento, rappresentazione, interpretazione e manipolazione dello spazio.

- **CLASSE 1** Nuova aula, nuovi amici (p. 79)
- **CLASSE 2** Ambienti e percorsi (pp. 80-81)
- **CLASSE 3** Orientarsi sul territorio (pp. 82-83)

- **CLASSE 4** Rappresentare con le carte (pp. 84-85)
- **CLASSE 5** Progettare lo spazio (pp. 86-87)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CLASSI				
		1	2	3	4	5
L'ALUNNO/A: si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	Riconoscere l'aula come spazio organizzato, individuando le funzioni dei diversi arredi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Muoversi nello spazio usando indicatori spaziali.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Descrivere il percorso compiuto o guidare verbalmente un compagno in un percorso.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Orientarsi in uno spazio noto attraverso punti di riferimento, dare indicazioni sul percorso e rappresentarlo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'ALUNNO/A: utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	Rappresentare un luogo reale o immaginario in un disegno, comunicando informazioni visive e tattili.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rappresentare un percorso utilizzando dei simboli condivisi.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Localizzare informazioni geografiche in una mappa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'ALUNNO/A: ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologiche e digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	Riconoscere aspetti fisici e/o antropici all'interno di rappresentazioni diverse.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Riconoscere che le carte sono rappresentazioni soggettive della realtà.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'ALUNNO/A: si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.	Riconoscere aspetti fisici e/o antropici rappresentati in modi diversi e stabilire relazioni tra di loro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Progettare interventi di modificazione di un determinato spazio per migliorarlo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>