

MODELLO DI PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE
ANNO SCOLASTICO 2023/2024

INDIRIZZO: ITIS

CLASSE: 1° SEZIONE: A MOD SISTEMA MODA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

DOCENTE: VINCENZO COSTANTINO GIUSEP CAMINITI

QUADRO ORARIO (n. ore settimanali nella classe): 1

In riferimento al

- profilo educativo, culturale e professionale (PECUP) e i traguardi formativi attesi per gli Istituti Tecnici e Professionali;
- al Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto;
- alla Progettazione dipartimentale per Assi;
- alla Programmazione del Consiglio di classe;
- all'analisi della situazione di partenza del gruppo classe;

si presentano le linee progettuali per competenze, abilità e conoscenze del percorso formativo disciplinare così come segue:

1. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE:

- ☐ Asse dei linguaggi
- ☒ Asse storico – sociale
- ☐ Asse matematico
- ☐ Asse scientifico - tecnologico

COMPETENZE DISCIPLINARI	
Obiettivi generali di competenza della disciplina definiti all'interno dei Coordinamenti di materia	<p>Comprendere il cambiamento e le diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra aree geografiche e culturali.</p> <p>Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p>



ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	ABILITA'/CAPACITA'	CONOSCENZE
Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale. Riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità.	Interpretare il linguaggio cartografico, rappresentare i modelli organizzativi dello spazio in carte tematiche, grafici, tabelle anche attraverso strumenti informatici.	Metodi e strumenti di rappresentazione degli aspetti spaziali. Reticolato geografico, vari tipi di carte, sistemi informativi
Comprendere il cambiamento e la diversità attraverso il confronto tra aree geografiche e culturali.	Descrivere e analizzare un territorio utilizzando metodi, strumenti e concetti della geografia.	Formazione, evoluzione e percezione dei paesaggi naturali e antropici.
Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici attraverso il confronto tra epoche.	Analizzare il rapporto uomo-ambiente attraverso le categorie spaziali e temporali. Analizzare i processi di cambiamento del mondo contemporaneo.	Processi e fattori di cambiamento del mondo contemporaneo: globalizzazione economica, diritti umani, aspetti demografici, energetici, geopolitici, risorse e sviluppo sostenibile attraverso la comparazione tra Stati o regioni. Organizzazione del territorio, sviluppo dell'economia locale e patrimonio territoriale.

2. CONTENUTI DEL PROGRAMMA

- Strumenti: Orientarsi; i punti cardinali; le coordinate geografiche; I fusi orari; Le carte geografiche; Fotografie e telerilevamento; Dati, tabelle e grafici.
- Sezione A - L'ambiente: I climi e gli ambienti naturali; Montagne e pianure; Le acque dolci; Oceani e mari; Il riscaldamento globale; Ambiente e sviluppo sostenibile.
- Sezione B – La popolazione: La popolazione del Terzo Millennio; I movimenti migratori; La crescita urbana; Le lingue; Le religioni; I diritti di donne e bambini; Analfabetismo e istruzione; La salute.
- Sezione C – L'economia: Orientarsi tra le economie del mondo; Un mondo globalizzato; Le

attività del primario; L'industria; I servizi; Il commercio internazionale e la finanza; economia e sviluppo tecnologico; I social network.

- Sezione D – L'energia: Le fonti di energia non rinnovabili; Il nucleare; La transizione energetica; Il settore energetico e gli equilibri internazionali.
- Sezione E – Geografia politica del mondo attuale: I diritti umani; I conflitti nel mondo; L'ONU; L'Unione Europea. Regioni e Stati del mondo: L'Europa; L'Asia; L'Africa; Le Americhe; L'Oceania; L'Antartide.

EDUCAZIONE CIVICA

Le smart cities

Gli argomenti programmati relativi all'educazione civica previsti approfondiranno le tematiche relative all'Agenda 2030 e nello specifico al significato e all'importanza delle Smart Cities.
L'insegnamento avrà una durata di 2 h , e verrà svolto nel primo quadrimestre

3. METODOLOGIE

x	Lezione frontale
x	Lezione dialogata abbinata ad un metodo induttivo per la trasmissione delle conoscenze
x	Discussione guidata per l'applicazione delle conoscenze e l'acquisizione delle competenze
x	Attività di gruppo per il rinforzo delle competenze e l'esercizio di capacità
	Problem solving
	Attività di <i>tutor</i> in laboratorio
x	Prove scritte strutturate e non strutturate
x	Test e questionari
x	Verifiche orali
	Prove pratiche di laboratorio, individuali e di gruppo
	Relazioni di laboratorio
X	Altro: flipped classroom

4. MEZZI DIDATTICI

- X Testi adottati: GEOpocket – Geografia per un mondo sostenibile di F. Gamberucci Ed. Markes
☐ Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento: indicare
 X Videoproiettore, LIM.
☐ Attrezzature e spazi didattici utilizzati: Aula, Laboratorio d'indirizzo e Laboratorio
 X Appunti del docente
 X Altro: ppt, mappe concettuali

5. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

	TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
x	Interrogazione lunga	Numero minimo di verifiche sommative previste per il quadrimestre: 1
x	Interrogazione breve	
	Tema o problema	Numero minimo di interrogazioni previste per il quadrimestre : 1
x	Prove strutturate	
x	Prove semi strutturate	
	Prove grafiche	
	Prove pratiche	
x	Questionario	
	Relazione	
x	Esercizi	
x	Altro: presentazioni ppt, infografiche	

MODALITÀ DI RECUPERO	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO
x Recupero <i>in itinere</i> x Sportello Help (*) o Altro: da specificare (*) se attivato in base alle disponibilità dell'Istituto	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



6. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

Si ricorda che tutte le discipline concorrono alla realizzazione delle competenze chiave dell'obbligo scolastico, competenze qui di sotto elencate:

A) **COMPETENZE DI CARATTERE METODOLOGICO E STRUMENTALE**

1. IMPARARE A IMPARARE:

L'allievo sa organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti.

2. PROGETTARE:

L'allievo riesce ad elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese.

3. RISOLVERE PROBLEMI:

L'allievo è in grado d'individuare le strategie di risoluzione del problema e di definire i passi necessari, di formulare un'ipotesi di soluzione e di verificarne la correttezza.

4. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI:

L'allievo è in grado d'individuare analogie, differenze e relazioni esistenti tra sistemi diversi.

5. ACQUISIRE E INTERPRETARE LE INFORMAZIONI:

L'allievo è in grado di acquisire ed interpretare l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, distinguendo fatti ed opinioni.

B) **COMPETENZE DI RELAZIONE E INTERAZIONE**

6. COMUNICARE:

La competenza si collega alla capacità di usare un linguaggio appropriato e specifico in ogni singola disciplina e a rappresentare eventi e fenomeni utilizzando schematizzazioni di vario tipo.

7. COLLABORARE E PARTECIPARE:

L'allievo interagisce in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, nel riconoscimento del diritto fondamentale degli altri.

C) **COMPETENZE LEGATE ALLO SVILUPPO DELLA PERSONA, NELLACOSTRUZIONE DEL SÉ**

8. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE:

L'allievo è capace d'attuare un'indagine esplorativa e selettiva autonoma; riesce a collocare la propria esperienza personale in un sistema di regole fondato sul rispetto reciproco dei diritti per il pieno esercizio della cittadinanza.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE – QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO – RACCOMANDAZIONE 22 MAGGIO 2018

- o COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE
- o COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- o COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- o COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
- o COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- o COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- o COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Data compilazione: 02/11/2023