



ISTITUTO COMPRENSIVO DI BRENTONICO

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO



PROVINCIA AUTONOMA
DI TRENTO

REPUBBLICA
ITALIANA

Piani di studio annuali

Anno scolastico 2025/2026

SCUOLA: PRIMARIA

CLASSE: VI B

DOCENTE: EMANUELA ANTONELLI

DISCIPLINA: GEO-STORIA

L'insegnamento di Geo-Storia nella classe quarta della scuola primaria si propone di sviluppare negli alunni una prima visione unitaria del mondo, in cui spazio e tempo si intrecciano per costruire la comprensione della realtà. Attraverso l'esplorazione del territorio e lo studio delle civiltà del passato, i bambini imparano a collocare eventi nello spazio e nel tempo, a riconoscere le relazioni tra ambiente e presenza umana, e a riflettere sui cambiamenti prodotti dall'uomo. Il percorso mira a formare una mente curiosa e consapevole, capace di leggere i segni del paesaggio naturale e antropico, di cogliere le continuità e le trasformazioni della storia e di maturare atteggiamenti di cittadinanza attiva e sostenibile. L'approccio didattico privilegia l'osservazione diretta, il lavoro cooperativo e la scoperta, integrando strumenti digitali e linguaggi diversi per promuovere un apprendimento significativo, concreto e partecipato.

COMPETENZA 1	ABILITA' (l'alunno sa fare)	CONOSCENZE (l'alunno sa)
<p>Orientarsi nel tempo e nello spazio</p> <p><i>L'alunno impara a leggere e interpretare lo spazio che lo circonda, utilizzando mappe, carte e grafici per orientarsi e comprendere l'organizzazione del territorio. Collega eventi e civiltà nel tempo e nello spazio, sviluppando la capacità di muoversi tra passato e presente con consapevolezza.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare piante, mappe e carte stradali per orientarsi e muoversi nello spazio. ● Leggere e confrontare carte geografiche (fisiche, politiche, tematiche) per ricavare informazioni. ● Leggere e interpretare semplici grafici e tabelle. ● Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo. ● Localizzare sulla carta politica la propria regione e il territorio di appartenenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ● I sistemi di simbolizzazione convenzionali e il concetto di scala. ● Le diverse tipologie di carte (fisiche, politiche, tematiche). ● Gli elementi fondamentali per rappresentare lo spazio geografico. ● Le principali coordinate temporali della preistoria e della storia antica.

COMPETENZA 2	ABILITA' (l'alunno sa fare)	CONOSCENZE (l'alunno sa)
<p>Le civiltà e i loro ambienti <i>L'alunno osserva e interpreta il proprio ambiente, riconoscendo risorse, attività umane e trasformazioni operate dall'uomo. Comprende che ogni territorio è una struttura dinamica, frutto del dialogo tra natura e bisogni umani, e riflette sul valore dell'equilibrio tra sviluppo e tutela ambientale.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Rilevare nel territorio i segni dell'attività umana. ● Mettere in relazione il proprio ambiente (valle, regione) con le condizioni di vita e le risorse. ● Individuare le cause delle trasformazioni operate dall'uomo. ● Riconoscere modificazioni nel tempo, cogliendone effetti positivi o negativi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le caratteristiche fisiche e antropiche del territorio d'appartenenza. ● Le risorse naturali e le attività produttive locali. ● Gli adattamenti dell'uomo all'ambiente e le modificazioni del territorio. ● Le relazioni tra ambiente naturale e insediamento umano.

COMPETENZA 3	ABILITA' (l'alunno sa fare)	CONOSCENZE (l'alunno sa)
<p>L'uomo e l'ambiente nel tempo</p> <p><i>L'alunno scopre che la storia dell'uomo è fatta di civiltà e paesaggi in continua trasformazione. Impara a riconoscere gli elementi che caratterizzano i popoli del passato e a confrontarli, comprendendo che la cultura e l'ambiente si influenzano a vicenda e che le radici del presente affondano nel passato.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare e descrivere gli elementi che caratterizzano le civiltà studiate. ● Collocare eventi e civiltà sulla linea del tempo e sul planisfero. ● Confrontare quadri di civiltà evidenziando somiglianze e differenze. ● Utilizzare fonti e materiali per ricostruire semplici aspetti di civiltà. ● Collegare la storia locale ai quadri di civiltà studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli indicatori di un quadro di civiltà: economia, società, religione, cultura, politica. ● Le principali civiltà antiche (Sumeri, Egizi, Cretesi, Fenici). ● Il linguaggio specifico della disciplina storica. ● Le relazioni tra micro-storia locale e macro-storia generale.

COMPETENZA 4	ABILITA' (l'alunno sa fare)	CONOSCENZE (l'alunno sa)
<p>Metodo storico e cittadinanza attiva</p> <p><i>L'alunno riflette sul rapporto uomo-ambiente e impara che ogni azione produce effetti. Sviluppa consapevolezza ecologica e atteggiamenti di rispetto, comprendendo l'importanza di comportamenti sostenibili per sé e per la comunità.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Porsi domande sul rapporto uomo/ambiente e sullo sfruttamento delle risorse. ● Riflettere, con la guida dell'insegnante, sugli effetti positivi e negativi delle azioni umane. ● Proporre e realizzare semplici interventi per migliorare l'ambiente. ● Adottare comportamenti di rispetto e risparmio delle risorse naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● I principali elementi dell'ecologia e i problemi legati all'inquinamento e alla gestione delle risorse. ● Le trasformazioni operate dall'uomo nel proprio territorio. ● Le modalità di intervento per proteggere e migliorare l'ambiente. ● I principi di sviluppo sostenibile e di responsabilità civica.

METODOLOGIA DIDATTICA

La metodologia adottata privilegia un apprendimento **attivo, esperienziale e partecipativo**, dove il bambino è protagonista nella costruzione del sapere.

Si utilizzano strategie che favoriscono **motivazione, cooperazione e riflessione critica**, come:

- **apprendimento laboratoriale**:mappe, linee del tempo, carte geografiche e schemi tematici per visualizzare concetti spaziali e temporali;

- **roleplay (giochi di ruolo storici):** simulazioni in cui gli alunni interpretano personaggi di epoche diverse (contadini egizi, cittadini romani, esploratori, donne del villaggio...) per comprendere in modo empatico la vita quotidiana e i ruoli sociali nel passato;
- **attività esperienziali e di ricerca:** esplorazioni del territorio di Brentonico e della valle attraverso google maps e street view, osservazione diretta di ambienti naturali e antropici, raccolta di dati, interviste e fotografie per costruire collegamenti tra storia e geografia;
- **uso delle flashcard:** carte illustrate e testuali per ripassare concetti, localizzazioni e personaggi, favorendo la memorizzazione e l'autovalutazione ludica;
- **didattica digitale integrata:** uso di Google Earth, mappe interattive, video, animazioni, piattaforme didattiche e **presentazioni in PowerPoint**, che gli alunni imparano progressivamente ad analizzare e a commentare. L'avviamento all'analisi dei PowerPoint consente di leggere testi, immagini e dati, riconoscendo fonti, intenzioni comunicative e informazioni salienti (curriculum digitale);
- **apprendimento cooperativo e storytelling:** costruzione collettiva di racconti storici e geografici, anche con strumenti digitali (Padlet, Canva, presentazioni orali o grafiche);
- **riflessione metacognitiva:** momenti di confronto e discussione guidata per verbalizzare ciò che si è appreso, come e perché, stimolando la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento.

ATTIVITA' INTERDISCIPLINARE INGLESE- GEO STORIA visione di video relativi alla geostoria in inglese con sottotitoli in italiano per sviluppare listening e competenze linguistiche

Verifica e valutazione

La valutazione è **formativa, continua e orientativa**, e mira a osservare non solo il prodotto finale, ma il processo di apprendimento e di crescita personale.

Si articola in **più dimensioni complementari**:

♦ Strumenti di verifica

- **Prove pratiche e scritte**: questionari, esercizi di lettura di carte e grafici, collocazioni temporali, schede di osservazione.
- **Prove orali e multimediali**: esposizioni, racconti, spiegazioni accompagnate da immagini o presentazioni digitali.
- **Elaborati di gruppo e roleplay**: rappresentazioni e simulazioni valutate in base alla comprensione dei contenuti e alla partecipazione attiva.
- **Produzioni grafiche e digitali**: mappe concettuali, cartelloni, diorami, presentazioni in PowerPoint o digital storytelling.
- **Schede di autovalutazione e metacognizione**: riflessioni personali sul proprio metodo, sugli errori e sui progressi.

♦ Criteri di valutazione

La valutazione tiene conto di:

1. **Conoscenze**: correttezza e completezza delle informazioni apprese.
2. **Abilità**: capacità di applicare concetti, utilizzare strumenti, leggere carte e fonti.

3. **Competenze:** collegare, argomentare, riflettere, comunicare con linguaggio specifico.
4. **Partecipazione e atteggiamento:** impegno, collaborazione, ascolto e rispetto dei ruoli nel gruppo.
5. **Autonomia e spirito critico:** capacità di porre domande, fare ipotesi e trarre conclusioni personali.

La valutazione è espressa in modo **descrittivo e progressivo**, evidenziando i livelli di padronanza raggiunti e le direzioni di miglioramento. È accompagnata da momenti di **feedback personalizzato** e da incontri di **autovalutazione dialogata**, in cui l'alunno riconosce i propri punti di forza e le aree da potenziare.