

**PROGETTO SCUOLA QUARTIERE CITTA'**

**a.s.2021/2022**

Referente progetto: Ferrari Elisa

La geografia a scuola contribuisce a formare cittadini consapevoli, autonomi e responsabili capaci di convivere con il loro ambiente e di modificarlo in modo creativo. La carta geografica è uno strumento che risponde al bisogno dell'uomo di collocarsi nel mondo, evidenzia i legami tra l'uomo e il territorio e ne fotografa i cambiamenti. La diffusione della cartografia digitale aumenta l'interesse attorno alle mappe, alla cartografia, al viaggio e alla sua progettazione.

Il progetto *Scuola quartiere città*, promuove una **geografia attiva** dove il disegno diventa uno strumento per conoscere, rappresentare, rielaborare lo spazio geografico. Utilizza la **didattica laboratoriale** che promuove le attività sul territorio attraverso l'osservazione diretta e le uscite; in classe, propone l'uso della tecnologia, della didattica del gioco e del fare.

Nuclei tematici:

- **Piccoli cartografi al lavoro**, percorso di alfabetizzazione cartografica nelle classi seconde della scuola primaria
- **Esperti di cartografia alla scuola primaria**, utilizzo degli strumenti cartografici nelle classi quarte della scuola primaria

La conoscenza approfondita dello spazio-scuola, quartiere e città contribuisce a promuovere il rispetto verso l'ambiente circostante, riconoscendo gli effetti dell'incuria e sollecitando il prendersi cura di esso.

Il progetto si inserisce nel curriculum di geografia e mira al raggiungimento dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze, con particolare riferimento all'Orientamento e al Linguaggio della geo-graficità.

Abilità-classe seconda:

- orientarsi nello spazio fisico, grafico e digitale
- costruire plastici della realtà
- rappresentare la realtà in modo ridotto, simbolico e dall'alto

Abilità-classe quarta:

- estendere le carte mentali attraverso carte specifiche del quartiere o della città
- utilizzare l'osservazione diretta e indiretta per conoscere il territorio e progettare un percorso
- utilizzare la cartografia digitale e le immagini del telerilevamento per decodificare un territorio

## UNITA' DI APPRENDIMENTO CLASSE SECONDA: PICCOLI CARTOGRAFI AL LAVORO

Compito-Prodotto Produrre rappresentazioni cartografiche di uno spazio condiviso per conoscere e aumentare la consapevolezza dello spazio

Competenze chiave e specifiche **Competenze di base in scienze e tecnologia: geografia**  
 Orientarsi nello spazio fisico  
 Rappresentare uno spazio vissuto e ricostruirne le caratteristiche

**Competenze di base in scienze e tecnologia: tecnologia**  
 Progettare e realizzare semplici manufatti

ABILITA'	CONOSCENZE
<p><b>Competenze di base in scienze e tecnologia: geografia</b></p> <p>Muoversi consapevolmente nello spazio aula e scuola, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici e le carte mentali (mappe di spazi noti che si formano nella mente)            Individuare punti di riferimento nei percorsi quotidiani            Effettuare percorsi su consegna            Conoscere lo spazio scuola attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p>Rappresentare da vari punti di vista oggetti e ambienti noti: visione frontale, costruzioni tridimensionali, prospettiva verticale            Rappresentare oggetti compiendo una riduzione scalare utilizzando misure arbitrarie            Leggere la pianta dell'aula utilizzando una simbologia condivisa</p>	<p>Indicatori topologici nella realtà e nelle rappresentazioni grafiche</p> <p>Punti di vista: assoluto e relativo</p> <p>Rappresentazione frontale            Rappresentazione dall'alto</p> <p>Rappresentazione ridotta</p> <p>Rappresentazione simbolica</p>
ABILITA'	CONOSCENZE
<p><b>Competenze di base in scienze e tecnologia: tecnologia</b></p> <p>Eeguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico e registrarli (disegno)            Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare l'ambiente scolastico (carta quadrettata, righello, ingrandimenti o riduzioni)</p> <p>Pianificare la costruzione di una rappresentazione dell'aula tridimensionale e/o in pianta            Realizzare una rappresentazione in pianta con i materiali a disposizione, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate</p>	<p>Rappresentazione</p> <p>Narrazione sequenziale</p>

## Proposte per l'attivazione di laboratori

Nella classe vedo...	I miei vicini...in classe
Rappresentare con prospettiva verticale elementi osservati, fissi o mobili	Rappresentare la propria posizione in relazione ai compagni
La mia aula	Un disegno speciale: la pianta
Realizzare manufatti in 3D dell'aula o della scuola	Costruire la pianta dell'aula

### RUBRICA VALUTATIVA CLASSE SECONDA-PRIMARIA

#### Competenze di base in scienze e tecnologia: geografia

Orientarsi nello spazio fisico e grafico

➤ Si orienta nello spazio vissuto e sulla pianta

**Dimensione:** orientamento nello spazio

Indicatori	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Utilizzare gli indicatori spaziali per eseguire comandi Conoscere gli indicatori spaziali per descrivere posizioni Utilizzare gli indicatori topologici per eseguire spostamenti e percorsi Descrivere elementi rispetto il punto di vista assoluto Descrivere elementi da punti di vista relativi Memorizzare punti di riferimento per costruire carte mentali Eseguire percorsi rappresentati graficamente Descrivere percorsi rappresentati	Utilizza i principali organizzatori topologici per descrivere la posizione di oggetti e per eseguire spostamenti. Descrive e rappresenta percorsi noti con domande guida	Utilizza gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante. Riconosce i punti di riferimento e descrive un percorso. Eseguce un percorso e riconosce la pianta che lo rappresenta	Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto la posizione relativa. Riconosce i punti di riferimento e li utilizza per descrivere percorsi. È in grado di eseguire percorsi rappresentati in pianta	Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto la posizione relativa. Memorizza punti di riferimento per descrivere e rappresentare in pianta percorsi. È in grado di eseguire percorsi rappresentati in pianta e di costruire autonomamente percorsi

- Rappresenta uno spazio condiviso e lo ricostruisce mantenendo le caratteristiche (aula, scuola, cortile...)

**Dimensione:** capacità di rappresentare la realtà

Indicatori	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Osserva lo spazio per memorizzare le caratteristiche Rappresenta lo spazio con un disegno frontale Rappresenta lo spazio con un disegno ridotto Costruisce un plastico con il materiale a disposizione Rappresenta lo spazio visto dall'alto Elabora la mappa utilizzando un foglio quadrettato Stabilisce la legenda	Costruisce la pianta di uno spazio osservato se guidato da un modello. Utilizza i colori come simboli e rispetta la forma degli elementi.	Costruisce la pianta di uno spazio osservato, utilizzando la riduzione e una legenda condivisa.	Costruisce la pianta di uno spazio osservato, utilizzando in modo preciso la riduzione e il linguaggio simbolico della legenda. È in grado di esporre ai compagni il suo lavoro	Costruisce la pianta di uno spazio osservato in modo accurato, utilizzando in modo preciso la riduzione e il linguaggio simbolico della legenda. Arricchisce l'elaborato con elementi personali ed estetici. Legge la carta prodotta ai compagni

**Competenze di base in scienze e tecnologia: tecnologia**

Progettare e realizzare semplici manufatti

- Realizza semplici manufatti relativi allo spazio scuola

Dimensione: costruzione di manufatti (plastico o pianta)

Indicatori	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Osserva e ricorda le caratteristiche globali e particolari Disegna su foglio bianco Disegna su foglio quadrettato Utilizza il righello e la quadrettatura Sceglie il materiale adatto (carta o cartoncino) Ascolta e segue le istruzioni Descrive le operazioni effettuate	Costruisce un manufatto seguendo le istruzioni dell'insegnante in modo graduale. Utilizza il foglio quadrettato per ottenere maggiore precisione grafica	Costruisce un manufatto seguendo le istruzioni. È preciso nella grafica e nell'utilizzo dello spazio.	Costruisce un manufatto autonomamente, ricordando le istruzioni. Cura la precisione, l'accuratezza grafica ed estetica.	Produce autonomamente un manufatto, ricordando in modo puntuale le istruzioni. Cura la precisione, l'accuratezza grafica ed estetica. Descrive la sequenza delle operazioni eseguite ai compagni.

## UNITA' DI APPRENDIMENTO CLASSE QUARTA: ESPERTI DI CARTOGRAFIA ALLA SCUOLA PRIMARIA

Compito-Prodotto	Realizzare elaborati grafici, pittografici, digitali sul quartiere o sulla città utilizzando gli strumenti di cartografia a disposizione
Competenze chiave e specifiche	<b>Competenze di base in scienze e tecnologia: geografia</b> Estende le proprie carte mentali attraverso carte specifiche del quartiere o della città Utilizza gli strumenti dell'osservazione diretta e indiretta (documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali) per conoscere un territorio da esplorare

### Proposte per l'attivazione di laboratori

#### Dalla foto alla carta (prerequisito)

ABILITA'	CONOSCENZE
Osservare un'immagine da telerilevamento (foto aerea) e riconoscere elementi evidenti di uno spazio circostante Produrre il disegno ricalcando gli elementi fisici e antropici della foto dall'alto (uso della lim) Stabilire una legenda condivisa Applicare il linguaggio simbolico fissato (simboli grafici, colori) al disegno Trascrivere la legenda e il titolo della carta prodotta	Visione dall'alto Elementi di base della cartografia La legenda La scala di riduzione La classificazione delle carte

#### Il quartiere sulle carte

ABILITA'	CONOSCENZE
Orientarsi sulla carta del quartiere attraverso punti di riferimento noti (scuola) Comprendere la legenda per raccogliere informazioni Leggere la carta topografica o la mappa del quartiere Utilizzare la cartografia digitale per individuare percorsi Utilizzare i nomi delle strade e delle piazze (toponomastica) per descrivere il quartiere	Elementi base della cartografia (visione dall'alto, riduzione, uso dei simboli) Il quartiere o la zona La legenda nella cartografia Le carte satellitari (Geoportale nazionale, google maps...) La toponomastica delle strade e delle piazze

## Il centro storico

ABILITA'	CONOSCENZE
Orientarsi sulla mappa digitalizzata e sulla foto satellitare della città  Individuare il centro storico sulle carte Orientarsi sulla carta topografica del centro storico individuando punti di riferimento noti Individuare le strade e le piazze principali Collocare gli edifici storici e i monumenti Utilizzare la mappa in modo consapevole	Carte digitalizzate e foto satellitari Gli elementi cartografici della mappa o della carta topografica della città Il centro della città La toponomastica Gli edifici storici, religiosi, e i monumenti

## Fotoreporter della mia città

ABILITA'	CONOSCENZE
Fotoreporter della mia città: dividersi i luoghi da fotografare Raccogliere materiale fotografico Condivisione online Selezionare e catalogare il materiale Ricerca notizie Collocare i luoghi su una carta topografica o satellitare Analisi critica dei luoghi conosciuti Costruire una presentazione da pubblicare sul sito della scuola	I luoghi della città La toponomastica Gli edifici storici, religiosi, e i monumenti L'utilizzo di strumenti digitali Utilizzo della cartografia digitale

## Sassuolo in gioco

ABILITA'	CONOSCENZE
Raccolta di foto dei luoghi della città (piazze, edifici, monumenti, parchi, scuole ...) Ricerca sui nomi dei monumenti e/o edifici e dei toponimi Costruzione carte-gioco con immagini Costruzione carte-gioco con nome Scrivere regole del gioco Colorare una carta topografica della città Consegnare alle classi seconde i giochi realizzati	I luoghi della città La toponomastica Gli edifici storici, religiosi, e i monumenti L'utilizzo di strumenti digitali Utilizzo della cartografia digitale

## RUBRICA VALUTATIVA: CLASSE QUARTA-PRIMARIA

### Competenze di base in scienze e tecnologia: geografia

Estende le proprie carte mentali attraverso carte specifiche del quartiere o della città.

Utilizza gli strumenti dell'osservazione diretta e indiretta (documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali) per conoscere un territorio da esplorare

➤ Si orienta sulle carte diverse per scala, tema e periodo

**Dimensione:** orientamento sulle carte

Indicatori	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Riconosce gli elementi che caratterizzano il linguaggio cartografico (simboli grafici, colori, scala)	In una rappresentazione cartografica riconosce gli elementi fisici e antropici.	Utilizza la legenda e riconosce diversi elementi	Interpreta correttamente il linguaggio simbolico della cartografia facendo riferimento alla legenda	Utilizza con precisione e in autonomia il linguaggio simbolico della cartografia
Si orienta sulle carte utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Si orienta sulle carte facendo ricorso a punti di riferimento fissi. (strade, piazze, edifici di rilievo storico-artistico)	Riconosce con aiuto alcuni elementi fissi sulla carta e colloca elementi noti	Riconosce sulle carte diversi elementi utilizzando i punti di riferimento. Colloca elementi fissi noti sulle carte denominando i punti cardinali sulla carta	Si orienta su carte diverse utilizzando i punti cardinali e i punti di riferimento. Colloca elementi fissi noti sulle carte	Si orienta su carte diverse utilizzando in autonomia i punti cardinali e i punti di riferimento. Colloca con precisione elementi fissi noti sulla carta
Realizza disegni cartografici, carte pittografate o carte tematiche per progettare itinerari	Applica una legenda condivisa ad un disegno cartografico predisposto	Segue le istruzioni per realizzare una carta tematica	Realizza carte tematiche utilizzando le informazioni derivanti da ricerche	Utilizza in modo personale e creativo gli elementi della cartografia per realizzare carte specifiche
Utilizza diverse fonti cartografiche, satellitari, tecnologiche digitali per ricavare informazioni geografiche (orientamento)	Riconosce nella realtà gli elementi rappresentati sulla carta predisposta in precedenza	Si orienta in uno spazio nuovo utilizzando una carta con punti di riferimento noti	Si orienta in uno spazio nuovo utilizzando la carta predisposta in precedenza, dopo aver individuato un punto di riferimento	Si orienta in uno spazio nuovo utilizzando in modo autonomo la carta predisposta in precedenza, orientandola correttamente