

IC SASSUOLO 2 NORD

SCUOLA QUARIERE CITTA'

Percorso di alfabetizzazione cartografica

A.S. 2015-16

CLASSE 2^B

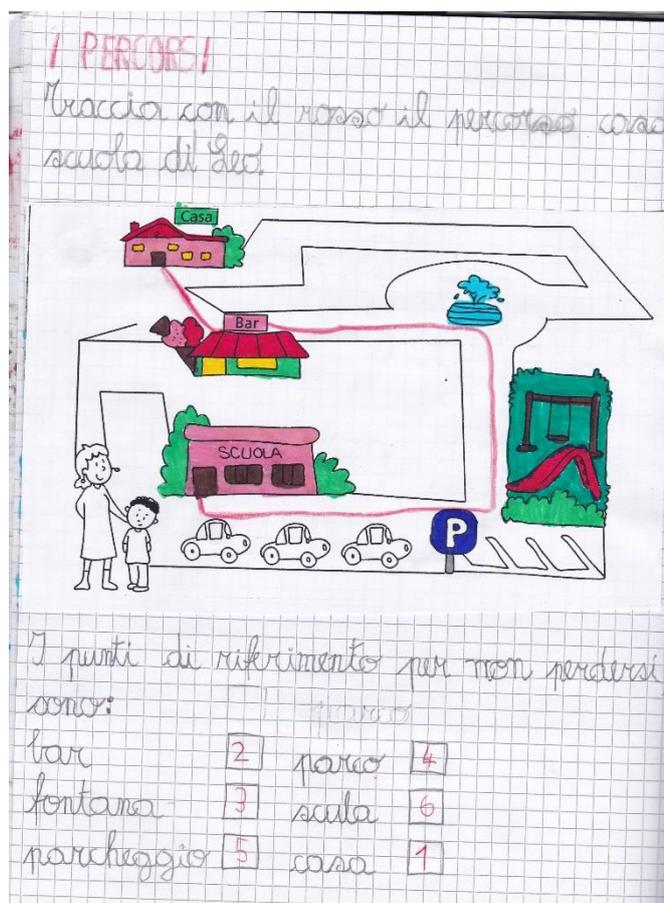


INSEGNANTE *FERRARI ELISA*

CLASSE
SECONDA
a.s. 2015-16



PERCORSI E PUNTI DI RIFERIMENTO



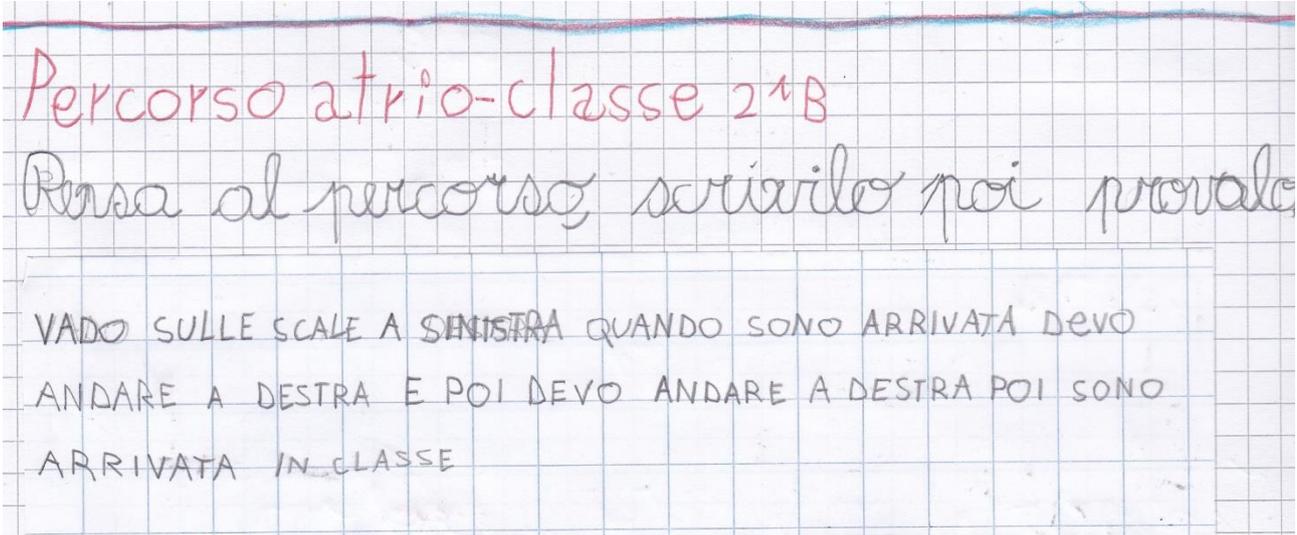
PUNTI DI RIFERIMENTO VICINO ALLA SCUOLA PRIMARIA G. BELLINI

I punti di riferimento vicino alla scuola Bellini, sono:

- centro commerciale commerciale
- ferrovia

PERCORSO ATRIO-CLASSE

Partiamo dall' atrio della scuola e facciamo il percorso fino in classe. Osserva con attenzione e ricorda.



Segui le indicazioni che hai scritto e prova il percorso.

Ora completa la scheda

Attraverso la porta dell'entrata e sono nell' atrio
della scuola.

Salgo alcuni SCALINI che si trovano a
DESTRA dell'ascensore.

Proseguo in avanti e vedo a DESTRA il telefono e il
distributore delle bevande.

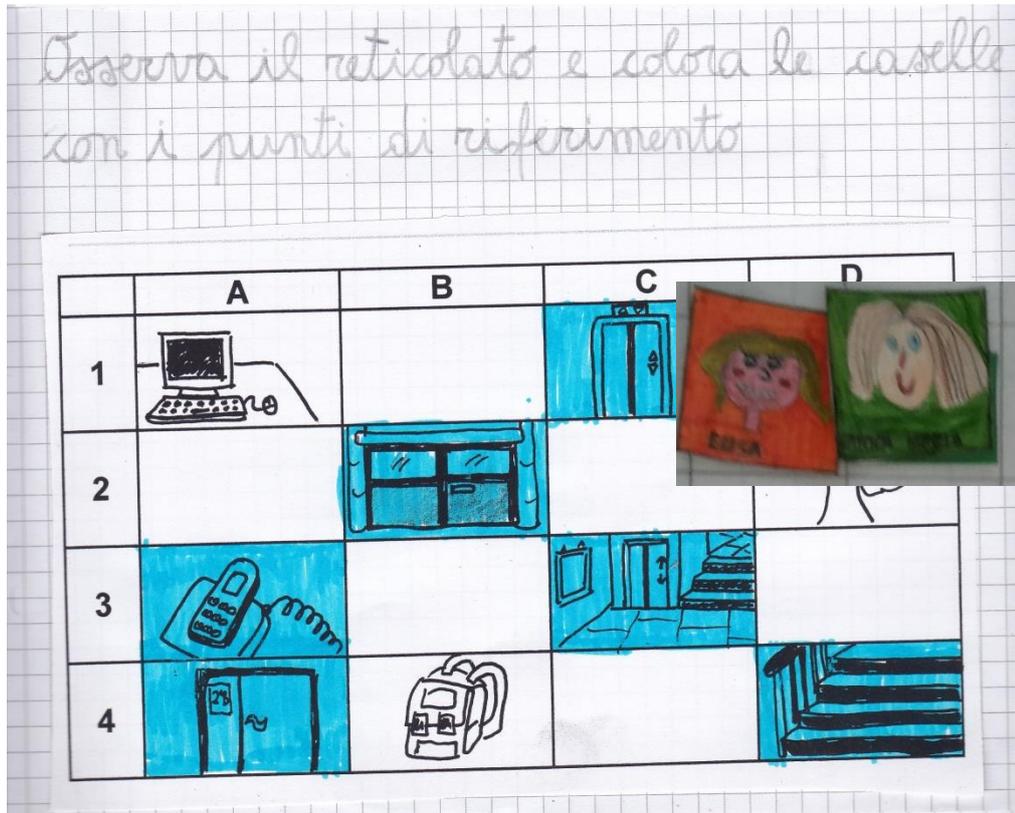
Giro a SINISTRA e salgo DUE rampe di
SCALE

Vado a destra e percorro il corridoio a DESTRA

Passo davanti all' ASCENSORE, all'aula-insegnanti e giro
a DESTRA.

La prima classe a SINISTRA è la 2^AB!

IL RETICOLATO



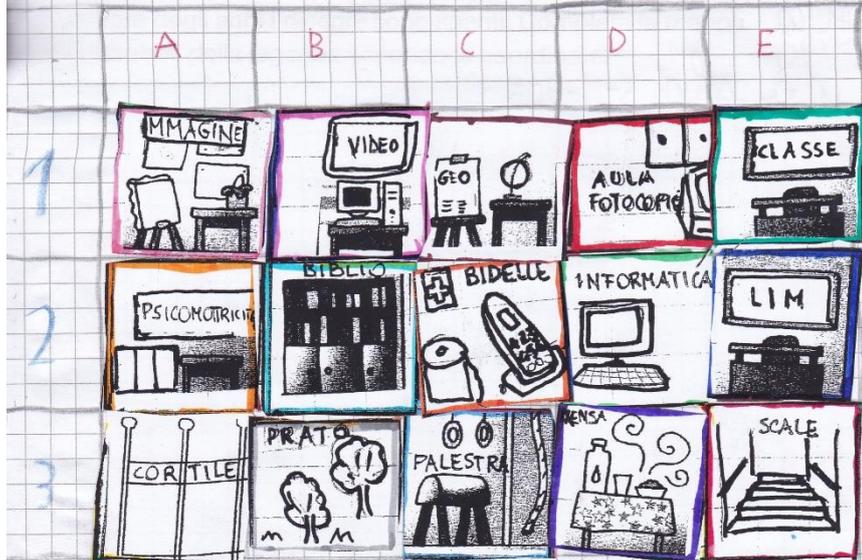
LE POSIZIONI DEI NOSTRI BANCHI SUL RETICOLATO

La classe "nel reticolato"
 scrivi le coordinate di ogni alunno, rispetto le posizioni del 26 novembre.

H4		
H4	Flavia	A6 Omyi
B4	Christine	D4 Serena
H8	Elisabetta	BDD2 Levi
E4	Andrea	G6 Lucio
G2	Lea	G4 Sara
D8	Camilla	E2 Klea
B6	Giada	D6 Desarta
D2	Mattia	H6 Aurora
G8	Eduard	H2 Simone
E8	Omin	A2 Matteo
A2	Martina	E6 Gaia
A9	Elisa	B9 Anna Maria

Giociamo con le coordinate

con la griglia



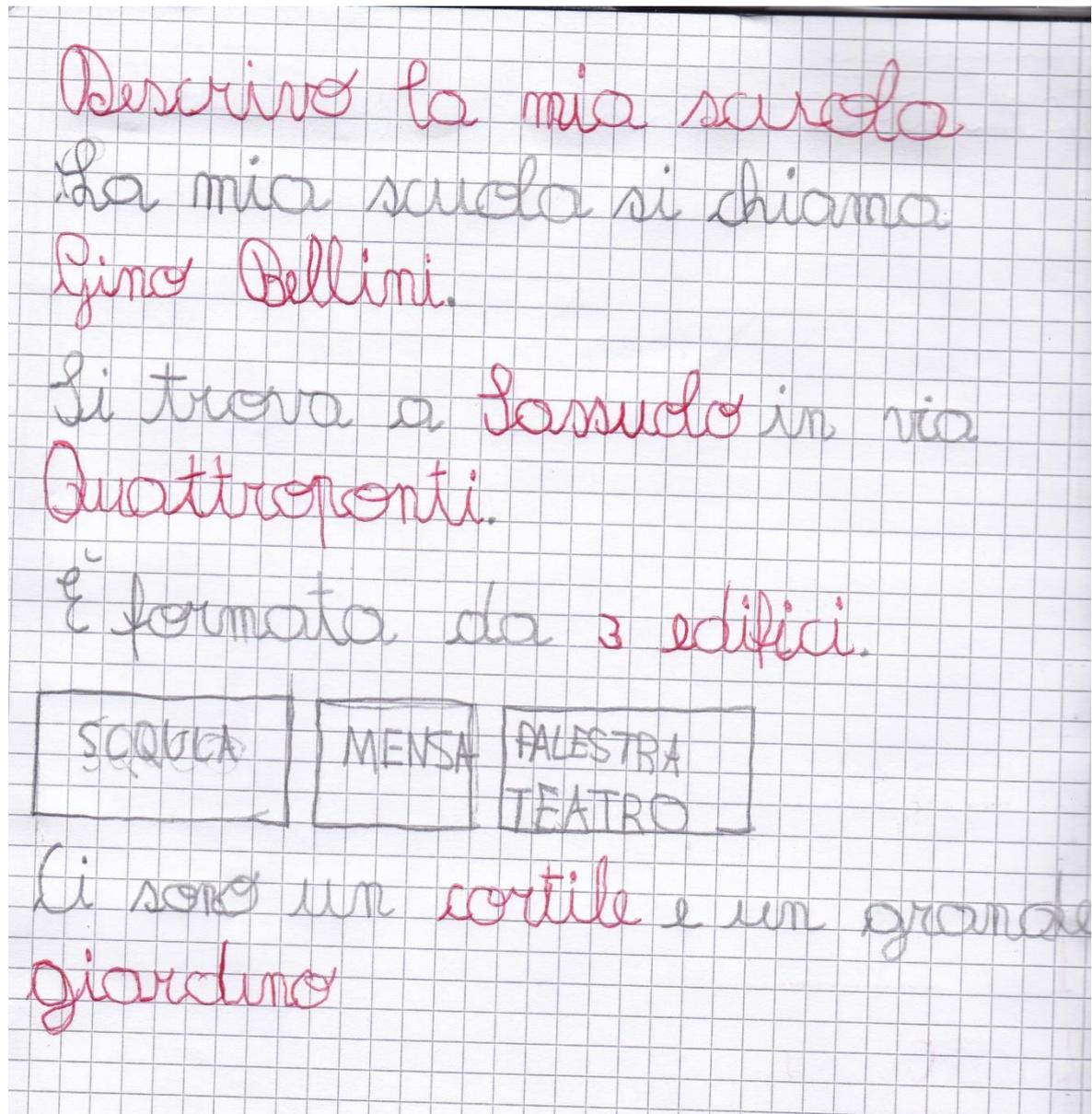
griglia

circonda il tessero poi ritaglialo
collocalo rispettando le coordinate

A3 cortile	A2 psicomotricità
B3 prato	B2 biblioteca biblioteca
C3 palestra	C2 bidelle
D3 mensa	D2 informatica
E3 scale	E2 LIM

LA NOSTRA SCUOLA

Osserviamo l'edificio scolastico: davanti, dietro, a destra e a sinistra.



IL PLASTICO DELLA SCUOLA

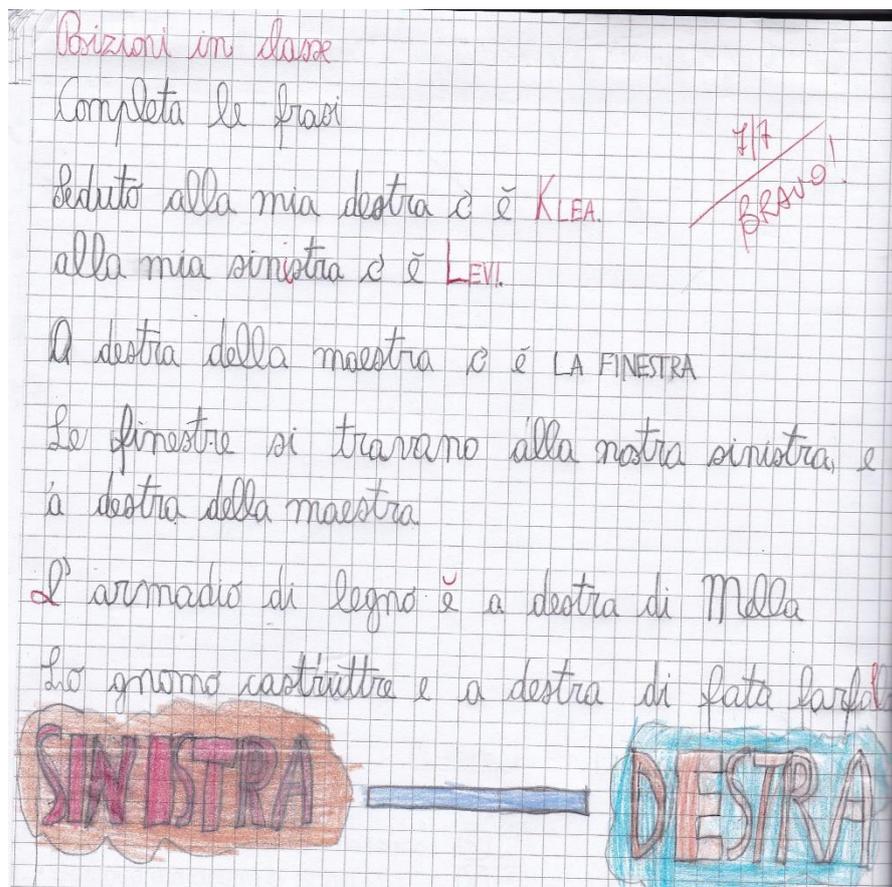


DISEGNI PROSPETTICI DELLA SCUOLA

Osserva e descrivi la scuola



DESTRA SINISTRA RISPETTO A



In palestra

Lavoro da sola 2015

● Osserva il disegno e indica se le frasi sono vere (V) o false (F).



- Lucia è a destra di Mimmo. V F
- A destra di Carlo non c'è nessuno. V F
- Beatrice è a destra di Sonia. V F
- A destra di Pino c'è Moreno. V F
- Carlo è a sinistra di Giulia. V F
- Lara è a destra di Carlo. V F
- Samir non è a sinistra di nessuno. V F
- A destra di Samir non c'è nessuno. V F

7/8

IL GIOCO DEL ROBOT

Servono due giocatori: uno è il robot e l'altro è il computer. La maestra fissa la partenza del robot e l'arrivo. Il computer deve dare i comandi giusti per far raggiungere la meta al robot

EDUCAZIONE STRADALE

ALUNNO/A _____

QUESTIONARIO

1. Possiedi una bicicletta? sì no
2. Sai condurre una bicicletta senza ruotine? sì no

3. Dove utilizzi la tua bicicletta?

- in cortile
- al parco
- per strada

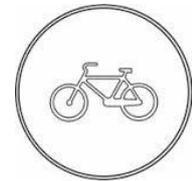


4. Chi ti accompagna quando viaggi in bicicletta?

- nessuno
- un adulto
- un amico

5. La tua bicicletta ha il campanello? sì no

6. Utilizzi il casco? sì no



7. Mentre pedali controlli la segnaletica? sì no

8. Qual è il luogo più adatto per utilizzare la bicicletta?

- strada
- pista ciclabile
- parcheggio



9. Da che cosa riconosci una pista ciclabile?

VOGLIA DI BICICLETTA





VERIFICA DI GEOGRAFIA

❖ Segui le indicazioni.

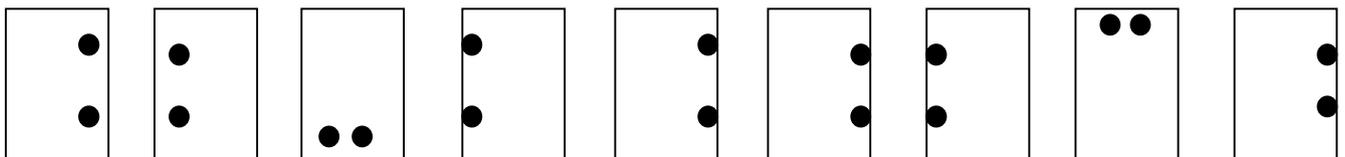
- Il **10** in alto a destra.
- Il **100** in basso a destra.
- Il **50** al centro.
- Il **25** in alto a sinistra.
- Il **75** in basso a sinistra.
- Colora di giallo la riga in alto.
- Colora di rosa la riga in basso.
- Colora di azzurro la colonna al centro.

❖ Scrivi le coordinate

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

❖ Colora di rosso le pagine con i buchi a destra

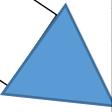
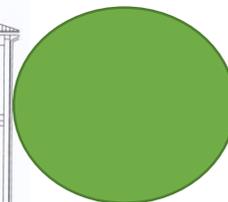


❖ Colora di verde la casella a sinistra

--	--	--

❖ Osserva e segna con X la risposta corretta

STAZIONE
QUATTROPONTI

--	--	--

1. L'albero è	<input type="radio"/> a destra della scuola <input type="radio"/> a sinistra della scuola
2. Il segnale è	<input type="radio"/> a destra della scuola <input type="radio"/> a sinistra della scuola
3. A destra del segnale c'è	<input type="radio"/> un bambino <input type="radio"/> una bambina
4. Il cancello è	<input type="radio"/> di fianco alla scuola <input type="radio"/> dietro alla scuola <input type="radio"/> davanti alla scuola
5. La ferrovia si trova	<input type="radio"/> davanti alla scuola <input type="radio"/> dietro alla scuola <input type="radio"/> di fianco alla scuola

❖ Completa con i disegni

- Sono un segnale orizzontale, servo ai pedoni
- Sono un segnale verticale, di pericolo e sono vicino alle scuole
- Sono un segnale verticale di obbligo per i ciclisti
- Sono un segnale verticale di divieto

PUNTI DI VISTA

La storia di Gisella pipistrella, ascolta poi rappresentala

GISELLA PIPISTRELLA

Disegna gli elementi rispettando il punto di vista di Gufo saggio e di Gisella

ALBERO

--	--

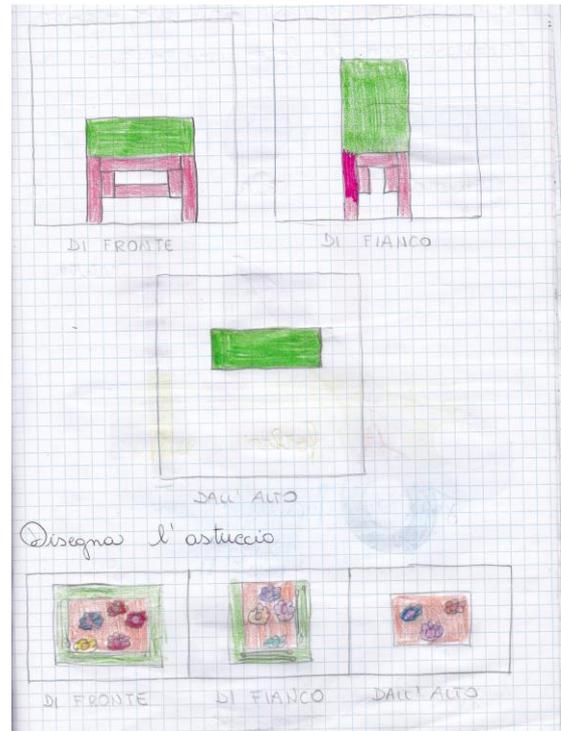
MONTAGNA

--	--

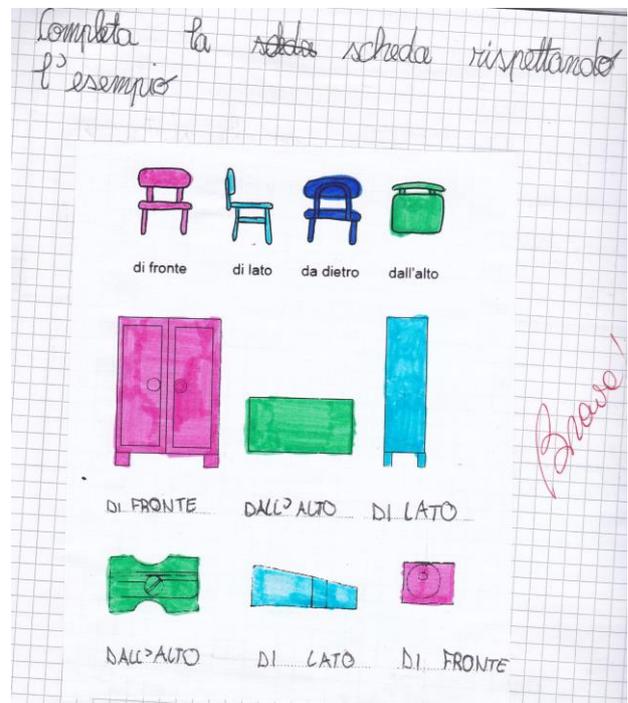
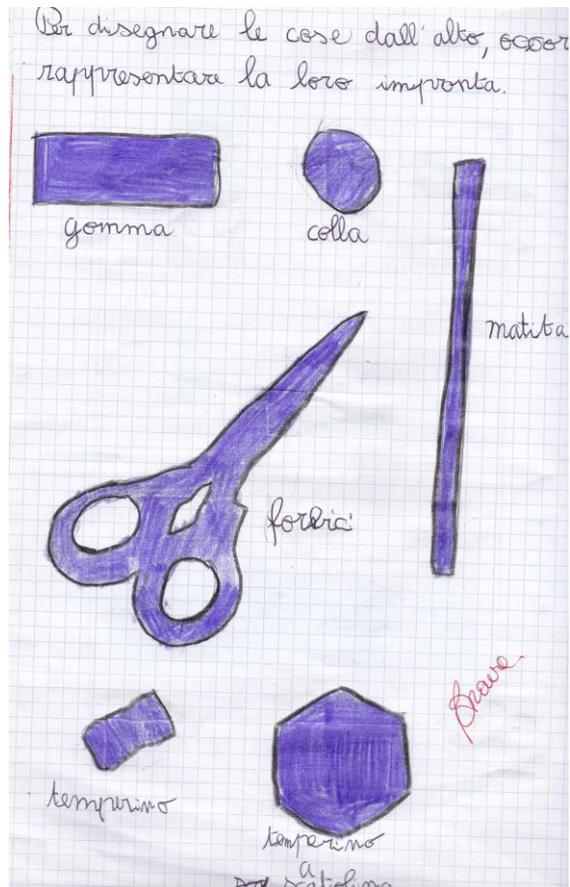
PRATO

--	--

Osserva il banco e disegnalolo di fronte, di fianco e dall'alto



LA VISIONE DALL'ALTO



Abbiamo imparato che:
tutte le volte che tracciamo il contorno
di un oggetto, facciamo la pianta a
grandezza naturale. La pianta di un
oggetto è la sua immagine vista dall'
alto.

RIDURRE

Per rappresentare la realtà devo ridurre le misure.
Utilizziamo quadrettature diverse

Rimpicciolire

1) Fai l'impronta della matita

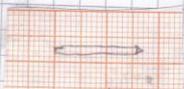


La matita è lunga 16 quadretti

2) Disegna sul quaderno con le stesse
misure.



3) Ora utilizza questi quadretti:



LA PIANTA DELL'AULA: ISTRUZIONI

La pianta della nostra aula

1) Misura il pavimento in mattonelle: lunghezza 26 matt.

larghezza 20 matt.

2) Disegna su un foglio quadretato, rispettando le misure:

1 quadretto = 1 mattonella | lunghezza 26 quadretti

larghezza 20 quadretti

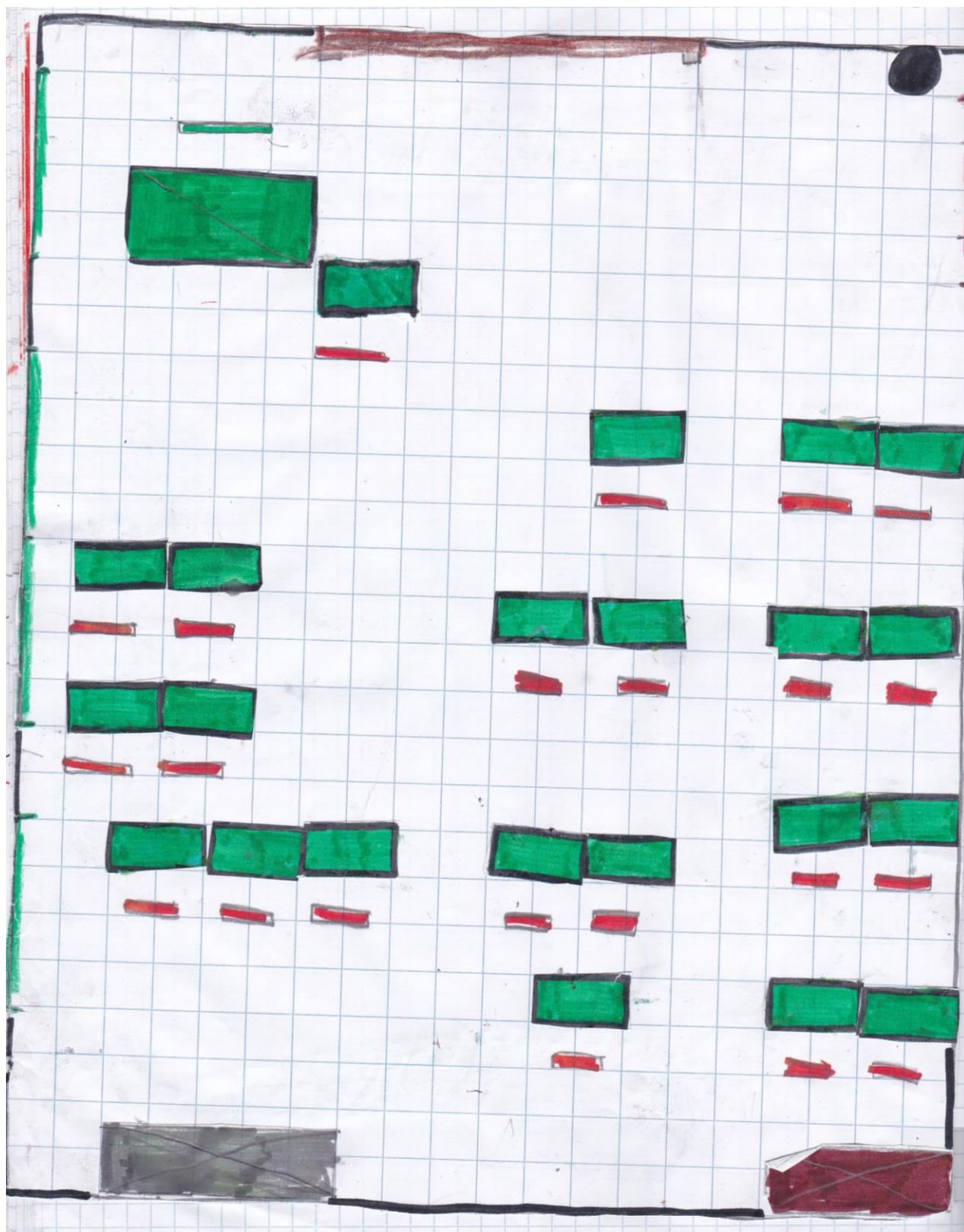
3) Trova come punti di riferimento gli elementi fissi: porte, finestre, lavagna.

4) Disegna 22 banchi visti dall'alto: larghezza 1 quadretto

lunghezza 2 quadretti

5) Osserva la classe poi sistema i banchi visti dall'alto

LA PIANTA DELL'AULA: DISEGNO RIDOTTO



LA LEGENDA

La legenda

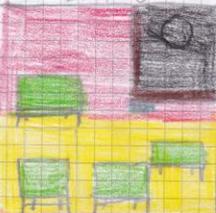
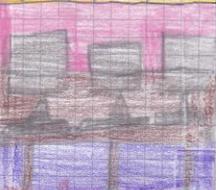
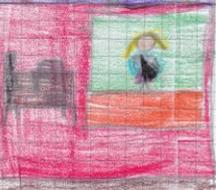
La legenda è l'insieme dei simboli, che mi permettono di interpretare una mappa.

LEGENDA DELLA PIANTA DELL'AVLA

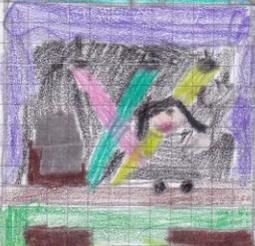
-  banco
-  cattedra
-  sedia
-  cestino
-  armadio
-  lavagna
-  finestra
-  porta
-  muro

GLI SPAZI NELLA SCUOLA

Gli spazi della scuola

SPAZIO	NOME / FUNZIONE
	AULA E' lo spazio per lavorare ogni giorno: scrivere, leggere, disegnare...
	LAB. INFORMATICA Li sono i computer e li usiamo per imparare
	AULA VIDEO Li sono lo schermo, un computer e il video-proiettore. Li sono i tappeti per sedersi
	BIBLIOTECA Li sono i libri che si prendono in prestito per leggerli

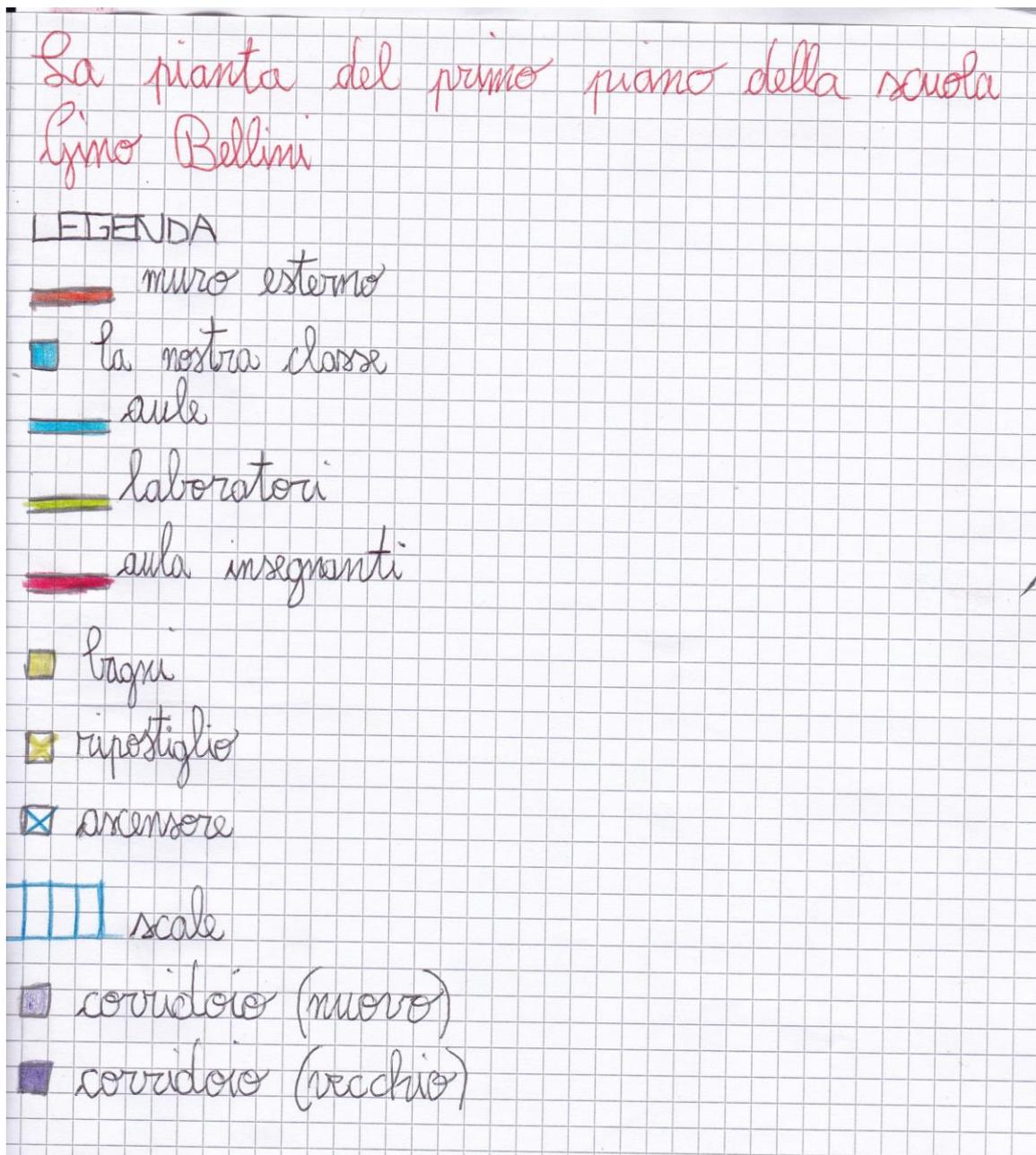
SPAZIO	NOME / FUNZIONE
	LAB. SCIENZE Li sono gli strumenti per fare gli esperimenti e gli oggetti da osservare.
	PALESTRA Li sono gli attrezzi per fare i giochi sportivi
	MENSA Li sono i tavoli, le stuoie e la cucina. Qui consumiamo il pranzo.
	LAB. CARTOGRAFIA Li sono le carte geografiche e Sarsolo, Modena...

SPAZIO	NOME / FUNZIONE
	LAB. ARTE Li sono i tavoli con gli strumenti per disegnare e dipingere
	TEATRO E' il palco, ci sono le luci e i microfoni per fare gli spettacoli e i concerti
	GIARDINO / CORTICE E' lo spazio per giocare durante la ricreazione

Bravo!

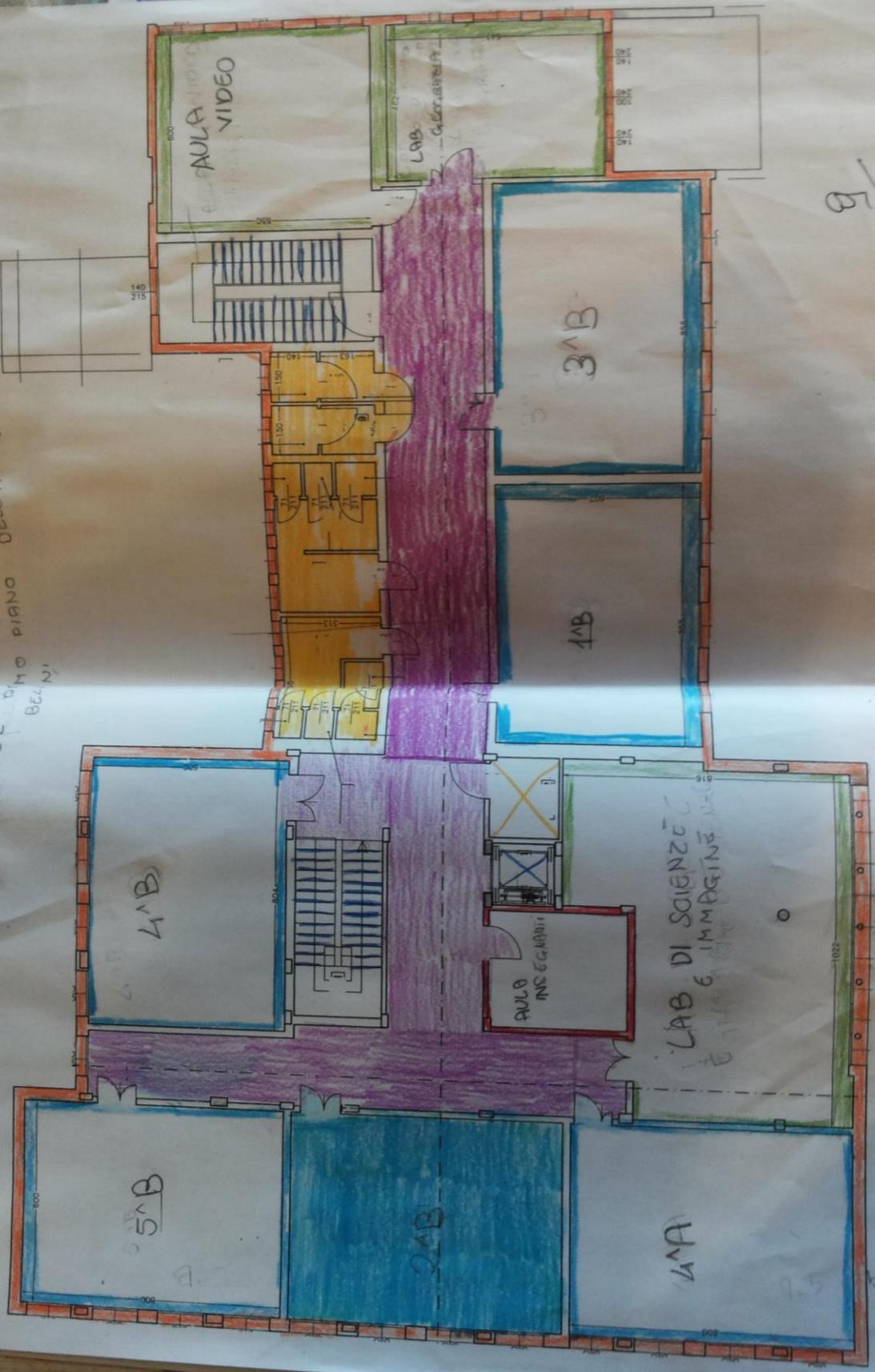
LA MAPPA DEL PIANO RIALZATO

- Leggi la pianta, trova dei punti di riferimento, ipotizza la collocazione degli ambienti.
- Verifica con un compagno le tue ipotesi percorrendo i corridoi.
- Stabiliamo una legenda e coloriamo la mappa.



PIANTA DEL PRIMO PIANO DELLA SCUOLA

BCLN°



9

CLASSE
SECONDA
a.s. 2015-16

AMIN
SIMONE
MATTEO
EDUARD
MARTINA
ANDREA
CAMILLA
SOFIA
ELISABETTA
GIADA
ANJI

GAIA
KLEA
SAFAA
MATTIA
SERENA
ILARIA
LEVI
AURORA
LUCIO
CHRISTINE
BESARTA

