

Materialo didattico per il 1° ciclo «*Lettura delle carte*»



Pianificazione della lezione «Lettura delle carte», ciclo 1



N°	Modulo	Competenze / obiettivi	Contenuto	Forma sociale	Materiale	Tempo necessario
1	Mappe del tesoro	Gli alunni (AL) sono in grado di valutare la qualità delle diverse carte e di definire i criteri di una mappa utile.	<p>Iniziare con la storia di un pirata un po' smemorato e del suo tesoro nascosto.</p> <p>Gli alunni confrontano diverse mappe del tesoro e ne valutano la qualità.</p> <p>Gli alunni disegnano una mappa approssimativa (bozza) della loro scuola o del loro quartiere e lo confrontano con la carta topografica nazionale.</p>	Classe intera (CI), lavoro di gruppo (LG), lavoro individuale (LI)	<p>Il racconto «Il pirata smemorato» da leggere a voce alta.</p> <p>Mappe del tesoro, fresche di stampa o presentate con un proiettore</p> <p>Biglietti o taccuini, lavagna a fogli mobili, lavagna per appunti</p> <p>Estratto di carta della propria scuola e area circostante</p>	90 min.
2	Gioco Memory con i simboli	<p>Gli AL imparano i diversi simboli sulle carte topografiche in modo ludico.</p> <p>Gli AL riescono ad abbinare correttamente simboli e spiegazioni/immagini.</p>	<p>I simboli sono discussi e spiegati insieme.</p> <p>Gli alunni giocano a Memory in gruppi e cercano di combinare i simboli e le spiegazioni/immagini corrispondenti.</p>	CI, LG	Carte Memory	45 min.

Pianificazione della lezione «Lettura delle carte», ciclo 1



N°	Tema	Competenze / obiettivi	Contenuto	Forma sociale	Materiale	Tempo necessario
3	Disegnare una mappa del tesoro	<p>Gli AL sono in grado di disegnare una mappa esatta in base alle competenze acquisite.</p> <p>Gli AL sanno applicare i criteri di una mappa esatta e controllarli sulle mappe di altre persone.</p>	<p>Gli AL nascondono un tesoro per il pirata Jimmy Gambadilegno e disegnano una mappa il più esattamente possibile.</p> <p>La classe va alla ricerca del tesoro nascosto e valuta la qualità delle mappe del tesoro disegnate.</p> <p>Alla fine, si prova e si canta una canzone dei pirati.</p>	CI, LI / LP (lavoro pratico)	<p>Tesoro, scrigno impermeabile</p> <p>Modello di «mappa del tesoro» o estratto di carta</p> <p>Possibilmente bussola e metro</p>	90 min.
4	Il gioco «la scala serpeggia»	<p>L'insegnante (INS) spiega lo svolgimento del gioco e divide gli alunni in gruppi.</p> <p>Gli AL eseguono il gioco della scaletta in gruppi.</p> <p>Valutazione insieme plenaria e discussione dello svolgimento del gioco.</p>	<p>Gli AL applicano i contenuti appresi in forma ludica.</p> <p>Gli AL riconoscono di aver appreso qualcosa e notano eventuali lacune nelle competenze e nei contenuti acquisiti.</p>	LG	<p>Piano del gioco</p> <p>Schede evento e domande</p> <p>Dado (1 per gruppo)</p> <p>Pedine (1 per alunno/a)</p>	45 min.

Pianificazione della lezione «Lettura delle carte», ciclo 1



Complementi e varianti	
Legenda	LI = Lavoro individuale / CI = classe intera / LG = lavoro di gruppo / LaD = lavoro a due / AL = alunni / INS = insegnante
Informazioni	<p>È utile di disporre di diverse carte per l'insieme dell'esercizio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianta della scuola - Pianta del villaggio - Pianta della città - Carta 1:25'000 - Carta della Svizzera - come anche www.geo.admin.ch <p>Fonti delle foto: swisstopo e Pixabay</p>
	<p>Pieghevole «Lettura delle carte»</p> <p>Il pieghevole «Lettura delle carte» contiene informazioni su come leggere ed interpretare correttamente le carte nazionali della Svizzera.</p> <p>Scaricabile qui: www.swisstopo.ch/kartenlesen</p>
Indirizzo di contatto	<p>Ufficio federale di topografia swisstopo Seftigenstrasse 264 Casella postale 3084 Wabern</p> <p>Telefono: +41 +41 58 469 01 Telefax: +41 +41 58 469 04 info@swisstopo.ch</p> <p>Potete comandare del materiale cartografico qui.</p>
Progetti	Come organizzare un'escursione scolastica

Mappe del tesoro

Informazioni per gli insegnanti



1/8

Ripartizione del lavoro	L'INS legge alla classe la storia «Il pirata smemorato». Da una selezione di mappe del tesoro gli AL decidono quale sono adatte per una caccia al tesoro e definiscono i criteri per una mappa utile. I criteri discussi sono fissati di comune accordo.
Obiettivo	Gli AL imparano le caratteristiche centrali e i requisiti di una mappa adeguata. Gli AL sono in grado di applicare nella pratica le competenze e le conoscenze acquisite.
Materiale	Il racconto «Il pirata smemorato» da leggere a voce alta. Mappe del tesoro, fresche di stampa o presentate con un proiettore Fogli, lavagna a fogli mobili, lavagna per appunti Estratto di carta della propria scuola e area circostante
Forma sociale	CI, LG / LP (lavoro pratico)
Durata	90 minuti

Informazioni aggiuntive:

- La storia può essere ravvivata dagli alunni con rumori di sottofondo in punti appropriati. Gli AL dovrebbero prestare attenzione a quando il loro rumore è appropriato e inserirlo in modo indipendente.
- Panoramica di tutti i simboli sulle carte nazionali svizzere e ulteriori informazioni: <https://www.kiknet-swisstopo.org/italiano/links-videos-infos/>

Mappe del tesoro

Documentazione didattica



2/8

Il pirata smemorato

Il capitano Jimmy Gambadilegno era un pirata fortunato.

Insieme al suo amico Nico, un pappagallo, aveva accumulato un grande tesoro durante le sue scorribande in mare.



Tuttavia, non è come pensate!

Gambadilegno infatti, non attaccava le navi e non derubava la gente. No, lui partiva alla ricerca di navi affondate e di tesori che recuperava dal mare con un lungo argano. Per questo, si faceva aiutare dall'occhio acuto del suo amico pappagallo. Nico poteva fissare il mare per ore ed ore dal posto di vedetta della nave. Quando riusciva a scorgere la sagoma di una nave sotto la superficie del mare, schiamazzava con quanto fiato aveva in gola: «Jimmy, c'è qualcosa laggiù!»

Jimmy, che era al timone, gettava dunque l'ancora e si metteva al lavoro. Con una lunga cima si immergeva verso la nave affondata e cercava oggetti preziosi, perle, gioielli e naturalmente monete d'oro.

Ecco, ora sapete come Jimmy Gambadilegno aveva accumulato le sue ricchezze.

Naturalmente, Jimmy Gambadilegno voleva mettere il suo tesoro al sicuro dagli altri pirati. Dopotutto, aveva intenzione di aprire un suo ristorante di pesce su una bella isola il giorno che si sarebbe ritirato dalla sua attività di pirata.

Così, un bel giorno, portò il suo grande baule pieno di tutti i suoi tesori più preziosi su un'isola deserta che Nico e lui avevano appena scoperto. Sotto una

Mappe del tesoro

Documentazione didattica



3/8

palma possente, scavò una buca profonda in cui sotterò il forziere. Con precauzione, richiuse la buca aiutandosi con la pala. Durante quest'operazione, Nico faceva la guardia sul posto di vedetta della nave pirata.

Quando la buca fu di nuovo completamente coperta e non era più visibile, Jimmy e Nico ripartirono alla ricerca di nuovi tesori da recuperare dal fondo del mare.

E fino a qui, tutto bene! Solo che, se avete ascoltato bene il titolo del racconto, potete averlo già indovinato: Jimmy Gambadilegno era smemorato, molto smemorato! Si dimenticava perfino dove aveva messo la sua sciabola prima di andare a letto. Si dimenticava dove aveva messo gli stivali ad asciugare. Si dimenticava che era ora di tagliarsi la barba.

A volte, Jimmy la mattina si dimenticava addirittura di mettersi i pantaloni dopo essersi alzato.

Per fortuna aveva Nico che glielo ricordava, sennò sarebbe sceso al porto addirittura in mutande...

E quindi non c'è da stupirsi che Jimmy si sia dimenticato del luogo dove aveva sepolto il tesoro. Nico sapeva però verso quale isola bisognava dirigersi. Ma nemmeno lui conosceva il luogo esatto sull'isola. In fondo, era rimasto tutto il tempo sulla nave.

E così, Jimmy iniziò a scavare. Scavò una buca dopo l'altro sull'isola senza riuscire a trovare il tesoro, perché l'isola era immensa...

«Ah, dovevi disegnare una mappa del tesoro!», gracchiò Nico a Jimmy.
 «Mi ero dimenticato che mi dimentico sempre di tutto», rispose Jimmy. «Sennò l'avrei disegnata di sicuro, una mappa.»

Mappe del tesoro

Documentazione didattica



Così il tesoro di Jimmy Gambadilegno non fu mai trovato. Ancora oggi si trova da qualche parte su un'isola dei mari del Sud, e numerosi cacciatori di tesori hanno già sfidato la fortuna per trovarlo.

Si dice che nelle notti tranquille si possa ancora sentire Jimmy spalare e brontolare e Nico gracchiare mentre cercano il loro tesoro.

Mappe del tesoro

Documentazione didattica



5/8

Diverse mappe del tesoro

Quale delle seguenti carte avrebbe probabilmente più aiutato Jimmy a trovare il suo tesoro?

Le seguenti carte si trovano in grande risoluzione nel documento «01a_C1_Mappe del tesoro». Possono essere stampate o mostrate con un proiettore e discussi con gli alunni.

I punti di discussione che seguono mostrano gli aspetti positivi e negativi delle carte e dovrebbero rendere gli AL consapevoli delle caratteristiche importanti di una carta utile.

	<p>Punti di discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Troppi pochi indizi • Nessun simbolo • Mancano i punti cardinali • La scala non è indicata • Manca il percorso verso il tesoro <p>→ La carta non è adatta</p>
	<p>Punti di discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il percorso è segnato • La scala è indicata • Mancano i simboli • Mancano i punti cardinali <p>→ La carta è adatta solo in parte</p>
	<p>Punti di discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> • I simboli sono presenti • I rapporti di grandezza non sono corretti • Mancano i punti cardinali <p>→ La carta è adatta solo in parte</p>

Mappe del tesoro

Documentazione didattica



6/8

	<p>Punti di discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il percorso è segnato • I punti cardinali sono indicati • Gli animali sulla mappa non servono, dato che non sono stazionari <p>➔ La carta non è adatta</p>
	<p>Punti di discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> • I simboli sono presenti • La rosa dei venti mostra i punti cardinali • La scala è indicata • Il percorso è segnato • La didascalia dei simboli manca <p>➔ La carta non è adatta</p>
<p>SCHATZKARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • ANKER AM SÜDWESTLICHEN UFER WERFEN. • 200 SCHRITTE NACH NORDEN GEHEN. • BEIM WASSERFALL NACH OSTEN ABBIEGEN. • 300 WEITERE SCHRITTE FLUSSAUFWÄRTS GEHEN. • ZWISCHEN DEN DREI GROSSEN STEINEN GRABEN. • IN ETWA 3 METER TIEFE LIEGT DER SCHATZ. 	<p>Punti di discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non è una mappa vera e propria, ma piuttosto una descrizione del percorso • Sono disponibili informazioni di localizzazione e di distanze. • Chi trova la mappa deve essere in grado di leggere e capire l'italiano. <p>➔ La carta è adatta solo in parte.</p>

Dopo la discussione, i punti importanti per una carta esatta e appropriata possono essere annotati su un foglio di carta, sulla lavagna a fogli mobili o sulla lavagna classica.

Questi possono venire utilizzati nelle lezioni seguenti, specialmente per creare la propria mappa del tesoro.

Mappe del tesoro

Documentazione didattica



La nostra scuola

In gruppi, create una mappa del vostro edificio scolastico e dell'area circostante.

Disegnate l'edificio, gli oggetti nei dintorni e i punti importanti più esattamente possibile.

Mappe del tesoro

Documentazione didattica



8/8

Sezione della mappa dell'edificio scolastico

Per confrontare le mappe disegnate con la carta nazionale ufficiale, si può definire una sezione di mappa su <https://map.geo.admin.ch/> e stamparla.



Esempio: Scuola Bernstrasse a Steffisburg (BE)

Come compito a casa o come compito alternativo, gli AL possono anche disegnare una mappa del loro quartiere.

Osservazione: i simboli sulle carte sono trattate nel documento «Memory dei simboli». Gli AL dovrebbero quindi usare i loro segni o simboli appropriati.



Diverse mappe del tesoro

Raccolta di immagini da stampare

MARE

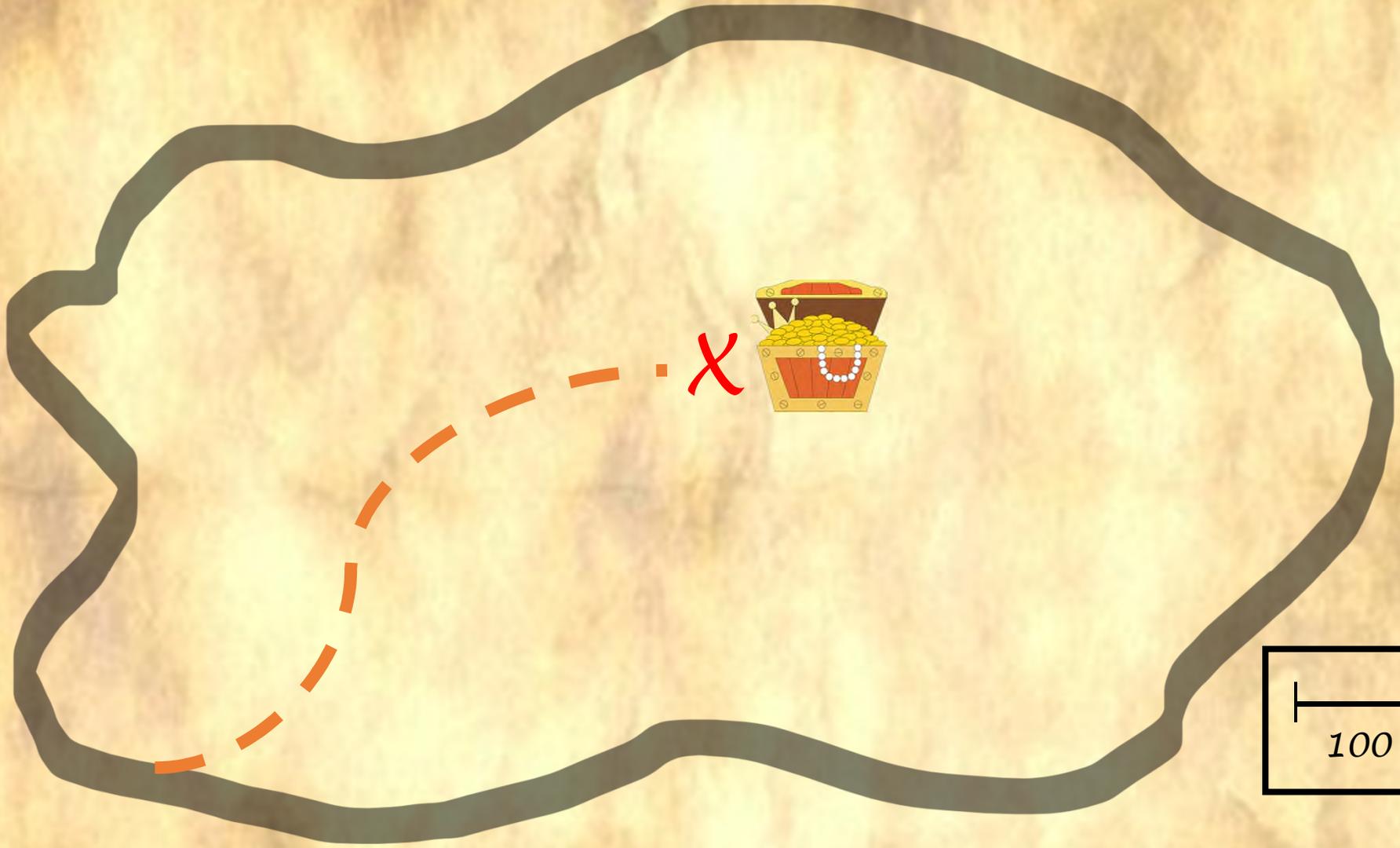
MARE



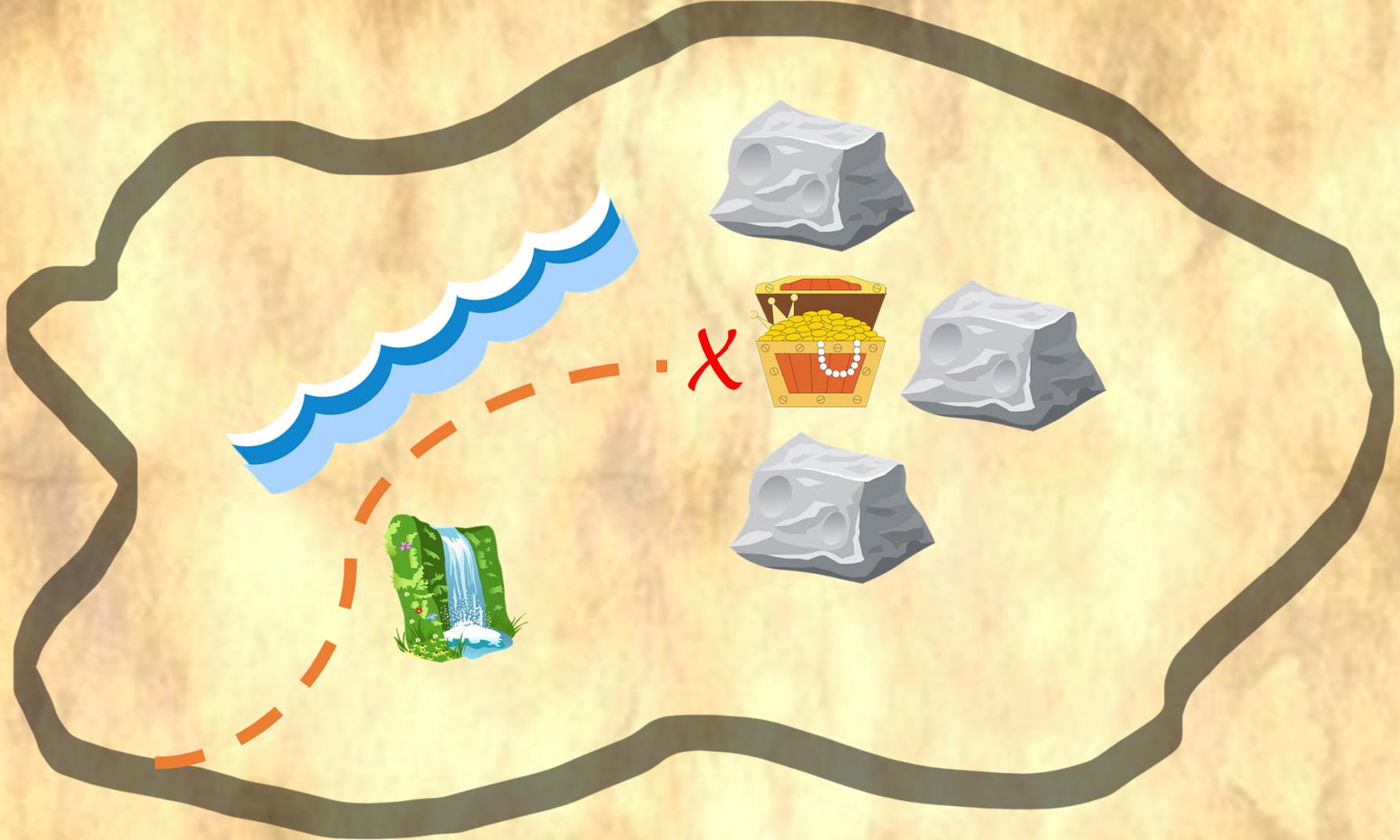
ISOLA

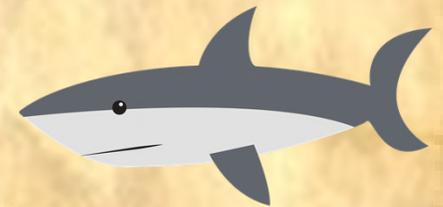
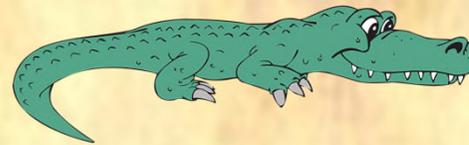
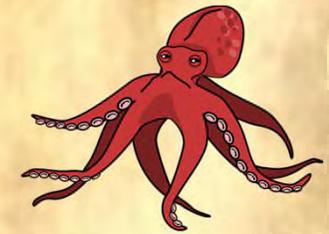
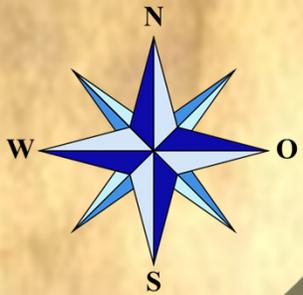
TESORO

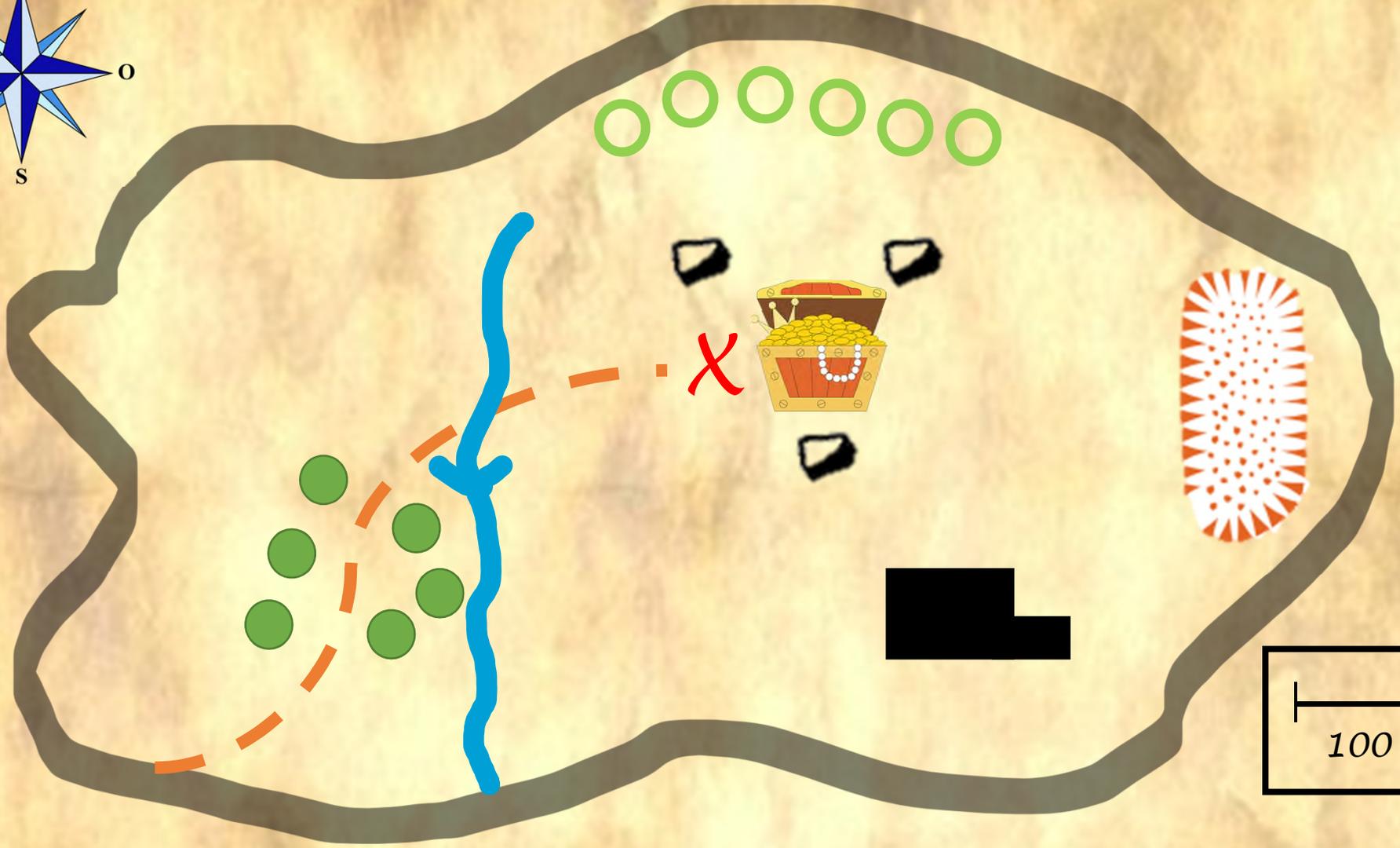
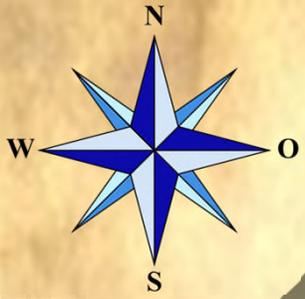
MARE



100 METRI







100 METRI

MAPPA DEL TESORO

☠️ GETTARE L'ANCORA SULLA COSTA SUD-OVEST

☠️ CAMMINNARE 200 PASSI VERSO NORD

☠️ GIRARE VERSO EST ALLA CASCATA

☠️ FARE ALTRI 300 PASSI RIMONTANDO IL FIUME

☠️ SCAVARE TRA LE TRE GRANDI PIETRE

☠️ IL TESORO SI TROVA A CIRCA 3 METRI DI PROFONDITÀ

Memory dei simboli

Informazioni per gli insegnanti



1/4

Ripartizione del lavoro	<p>I simboli vengono discussi e spiegati insieme.</p> <p>Gli AL giocano a Memory in gruppi e cercano di combinare i simboli e le spiegazioni o immagini corrispondenti.</p>
Obiettivo	<p>Gli AL imparano in modo ludico i diversi simboli sulle carte.</p> <p>Gli AL riescono ad abbinare correttamente simboli e spiegazioni/immagini.</p>
Materiale	Carte Memory
Forma sociale	CI, LG
Durata	45 minuti

Informazioni
addizionali:

- Simboli o definizioni addizionali possono essere aggiunti sulle carte Memory. Lasciate gli AL creare le proprie carte Memory.
- Se volete definire e stampare voi stessi una sezione di carta, è possibile farlo qui: <https://map.geo.admin.ch>

Memory dei simboli

Documentazione didattica



2/4

Svolgimento della lezione

Prima fase: spiegare i simboli

I simboli sulle carte di Memory vengono esposti davanti a tutta la classe. Gli AL cercano di indovinare cosa potrebbero rappresentare.

Spiegano le loro conclusioni e le loro idee («Questo sembra...»).

L'INS spiega perché si utilizzano i simboli sulle carte.

Definizione dei simboli a misura di bambino

I simboli sono segni che trasmettono informazioni sulle carte. Sono uniformi e dal disegno semplice, così puoi riconoscerli immediatamente. I simboli assomigliano alle lettere dell'alfabeto: Se vuoi leggere un libro, devi conoscere le lettere e saperle leggere.

Lo stesso vale per i simboli: se vuoi leggere una mappa per farti un'idea del paesaggio, devi conoscere i simboli più importanti.

Solo allora potrai orientarti rapidamente con una mappa. Gli orientisti, ad esempio, hanno bisogno di conoscere molto bene i simboli per avere successo ed essere veloci.

Seconda fase: il gioco

Ciascun gruppo di AL riceve una pila di carte Memory che dispongono coperte davanti a loro. A turno, gli AL girano due carte ciascuno e cercano di trovare le coppie corrispondenti.

Esistono due pile di carte Memory:

Pila 1 – Simboli e definizioni sotto forma di testo

Pila 2 – Simboli e Figura sotto forma di immagine

Terza fase: completare il gioco Memory

Come compito aggiuntivo, gli alunni possono completare le carte Memory con ulteriori simboli e immagini, disegni o definizioni corrispondenti.

A questo scopo, si può usare una carta come modello in modo che gli AL possano trovare altri simboli.

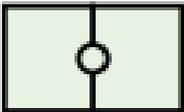
Memory dei simboli

Soluzioni



3/4

Simboli utilizzati per il gioco Memory

	CAMPING
	GROTTA
	AUTOSTRADA
	CIMITERO
	AEROPORTO
	FONTANA
	OSPEDALE
	EDIFICIO
	FORESTA
	STAZIONE
	TERRENO DI SPORT
	GRATTACIELO
	TELESKI

Memory dei simboli

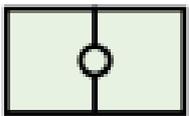
Soluzioni



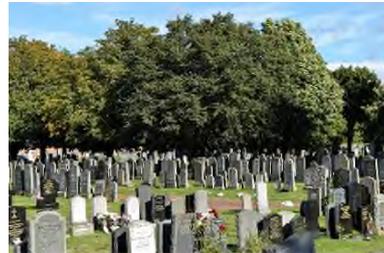
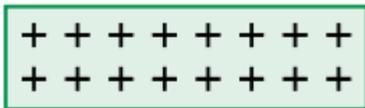
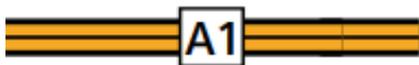
4/4

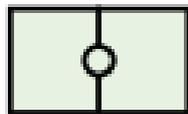
	FRONTIERA SVIZZERA
	RUSCELLO / FIUME
	BACINO D'ACQUA / PISCINA

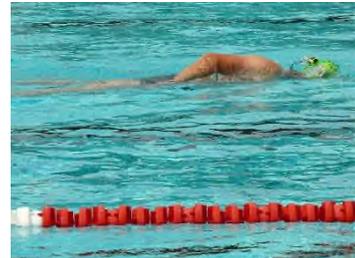
	<p>CAMPING</p>
	<p>GROTTA</p>
	<p>AUTOSTRADA</p>
	<p>CIMITERO</p>
	<p>AEROPORTO</p>

	<p>FONTANA</p>
	<p>OSPEDALE</p>
	<p>EDIFICIO</p>
	<p>FORESTA</p>
	<p>STAZIONE</p>
	<p>TERRENO DI SPORT</p>

	<p>GRATTACIELO</p>
	<p>TELESKI</p>
	<p>FRONTIERA SVIZZERA</p>
	<p>RUSCELLO / FIUME</p>
	<p>BACINO D'ACQUA / PISCINA</p>







Disegnare una mappa del tesoro

Informazioni per gli insegnanti



1/7

Ripartizione del lavoro	<p>Gli AL nascondono un tesoro per il pirata Jimmy Gambadilegno e disegnano una mappa più esatta possibile.</p> <p>La classe va alla ricerca dei tesori nascosti e valuta la qualità delle mappe del tesoro disegnate.</p> <p>Alla fine, proviamo e poi cantiamo una canzone dei pirati.</p>
Obiettivo	<p>Gli AL sono in grado di disegnare una mappa accurata usando le competenze che hanno imparato.</p> <p>Gli AL possono applicare i criteri di una mappa esatta e controllarli sulle mappe di altre persone.</p>
Materiale	<p>Tesoro, scrigno impermeabile (portato da casa o messo a disposizione dall'INS)</p> <p>Modello «Mappa del tesoro» o sezione di carta da https://map.geo.admin.ch/</p> <p>Eventualmente bussola e metro per determinare i punti cardinali e le distanze</p>
Forma sociale	CI, LI / LP
Durata	90 minuti (il tempo va aumentato se si svolgono diverse corse)

Informazioni
complementari:

- Le carte Memory della lezione precedente possono essere utilizzate per facilitare la riflessione agli alunni e aiutarli a creare la mappa del tesoro.
- Come ulteriore compito, gli AL possono scrivere e presentare le proprie canzoni di pirati. O anche creare una poesia, un rap o un'emozionante storia di pirati.

Disegnare una mappa del tesoro

Soluzioni



2/7

Disegnare una mappa del tesoro

Svolgimento della lezione

Come compito a casa, gli AL portano un tesoro da casa che nasconderanno. Il tesoro deve essere imballato in un contenitore impermeabile in modo che l'umidità, la pioggia o la neve non possano danneggiare il contenuto.

In alternativa, l'INS può fornire lo stesso tesoro per tutti (ad esempio dei biscotti, una piccola gomma, ecc.).

1. L'INS legge alla classe il racconto «Il secondo tesoro di Gambadilegno».
2. Gli AL esplorano l'area dove vogliono nascondere e segnare il tesoro.
3. Quando gli AL hanno trovato un posto adatto, nascondono il tesoro che hanno portato con loro.
4. Gli AL segnano il loro nascondiglio sul modello della mappa del tesoro. Utilizzano i simboli che hanno imparato per rendere la mappa la più precisa possibile. In alternativa, una carta dell'area scelta può essere utilizzata come modello. Sezioni di carte possono essere facilmente scelti su <https://map.geo.admin.ch/> e stampate.
5. In seguito, si organizza una caccia al tesoro in cui gli alunni cercano di trovare i tesori nascosti con l'ausilio delle mappe del tesoro degli altri alunni.
6. La qualità delle mappe può essere discussa in classe. Quali simboli e forme di rappresentazione sono stati d'aiuto nella caccia al tesoro?
Dove sono sorte difficoltà?
Cosa dovrebbe essere considerato per la prossima creazione di mappe del tesoro?
7. Come conclusione, viene presentata e cantata una canzone piratesca di Jimmy Gambadilegno. Si può scegliere tra due canzoni con melodie conosciute.

Disegnare una mappa del tesoro

Soluzioni



3/7

Il secondo tesoro di Gambadilegno

Vi ricorderete certamente di Jimmy Gambadilegno, il pirata smemorato.

Insieme a Nico, il suo pappagallo, Jimmy ha di nuovo scoperto un grande tesoro e l'ha portato a bordo della sua nave.

Ora il tesoro deve essere portato in un nascondiglio sicuro.

Dopo tutto, deve essere protetto da altri pirati e tenuto al sicuro da occhi indiscreti.

Ora che Jimmy sa della sua smemoratezza ed è determinato a ritrovare il suo tesoro, ha bisogno del vostro aiuto.

Sono sicuro che conoscete dei posti segreti e dei buoni nascondigli. Questi possono essere intorno alla vostra scuola, in casa o in qualsiasi altro luogo adatto. È importante che vi ricordate la posizione in modo da poterla segnare su una mappa e poi ritrovarla.

Jimmy e Nico vi regaleranno come ringraziamento la loro canzone da marinaio, così potrete cantarla in classe e sentirvi dei veri pirati.

Pronti? Allora andiamo a nascondere e a caccia di tesori!



Disegnare una mappa del tesoro

Soluzioni



4/7

Disegnare una propria mappa del tesoro



Disegnare una mappa del tesoro

Soluzioni



Piratenlieder von Willy Braunbart

Disegnare una mappa del tesoro

Soluzioni



6/7

Le canzoni di pirati di Jimmy Gambadilegno

Melodia: «Mi scappa la pipì, papà» (ritornello)

Ehi, voi pirati qui, e voi pirati là,
Gambadilegno prende il largo.
Vuole trovare, vuole trovare,
vuole trovar' il tesoro

Melodia: «Nella vecchia fattoria»

Sulla nave dei pirati, ya-ya-oh.
Noi solchiamo tutti i Mari,
ya-ya-oh!

C'è un pirata, pi-pi-pirata,
smemorato, sme-smemorato,
poi c'è Nico, ni-ni-Nico,
il suo amato pappagallo, ya-ya-oh!

Sulla nave dei pirati, ya-ya-oh.
Noi cerchiamo i bei tesori,
ya-ya-oh!
E cerchiamo, cer-cer-cerchiamo.

E troviamo, tro-tro-troviamo.
E scaviamo, sca-sca-scaviamo.
Noi troviamo i bei tesori,
ya-ya-oh!

Ma dov'è ora il tesoro,
ya-ya-oh?
Mi sembra strano, ma non ricordo,
ya-ya-oh!

Disegnare una mappa del tesoro

Soluzioni



7/7

Criteria importanti quando si crea la propria mappa del tesoro (lista di spunta):

- Allineare la mappa ai punti cardinali (il nord è in alto).
- Convertire correttamente le distanze e proporzioni (rispettare la scala).
- Selezionare una sezione della mappa in modo che i punti di partenza e di arrivo possano essere segnati su di essa. Inoltre, ci dovrebbe essere abbastanza spazio per tutto il percorso. Questo è particolarmente importante se si devono fare delle deviazioni.
- Disegnare il percorso lungo sentieri, strade e stradine. Evitare luoghi pericolosi (per esempio strade molto trafficate) e giardini privati.
- Disegnare oggetti e edifici importanti sulla mappa.
- Omettere oggetti e edifici non importanti in modo che la mappa non sia sovraccarica.
- Evitare il più possibile l'uso di nomi. I simboli utilizzati dovrebbero essere così esplicativi che non sono necessarie le denominazioni.

Gioco della scala

Informazioni per gli insegnanti



Ripartizione del lavoro	<p>L'INS spiega come funziona il gioco e divide gli AL in gruppi.</p> <p>Gli AL giocano il gioco «La scaletta serpeggia» in gruppi.</p> <p>Valutazione plenaria in classe dello svolgimento del gioco.</p>
Obiettivo	<p>Gli AL mettono in pratica i contenuti appresi in forma ludica.</p> <p>Gli AL riconoscono di aver appreso qualcosa e notano eventuali lacune nelle competenze e nei contenuti acquisiti.</p>
Materiale	<p>Piano di gioco (idealmente in formato A3, uno per gruppo)</p> <p>Schede d'azione e di domande (eventualmente dapprima laminarle per renderle più robuste, un mazzo per gruppo)</p> <p>Dado (1 per gruppo)</p> <p>Pedine (1 per alunno/a)</p>
Forma sociale	LG
Durata	45 minuti

Informazioni
addizionali:

- Il gioco può essere completato con le proprie schede di domande. Gli AL possono creare domande sul tema trattato (compito preliminare) e introdurle nel gioco.
- Il gioco presuppone che gli AL possano leggere e capire le schede delle domande e delle azioni.

Gioco della scala

Documentazione didattica

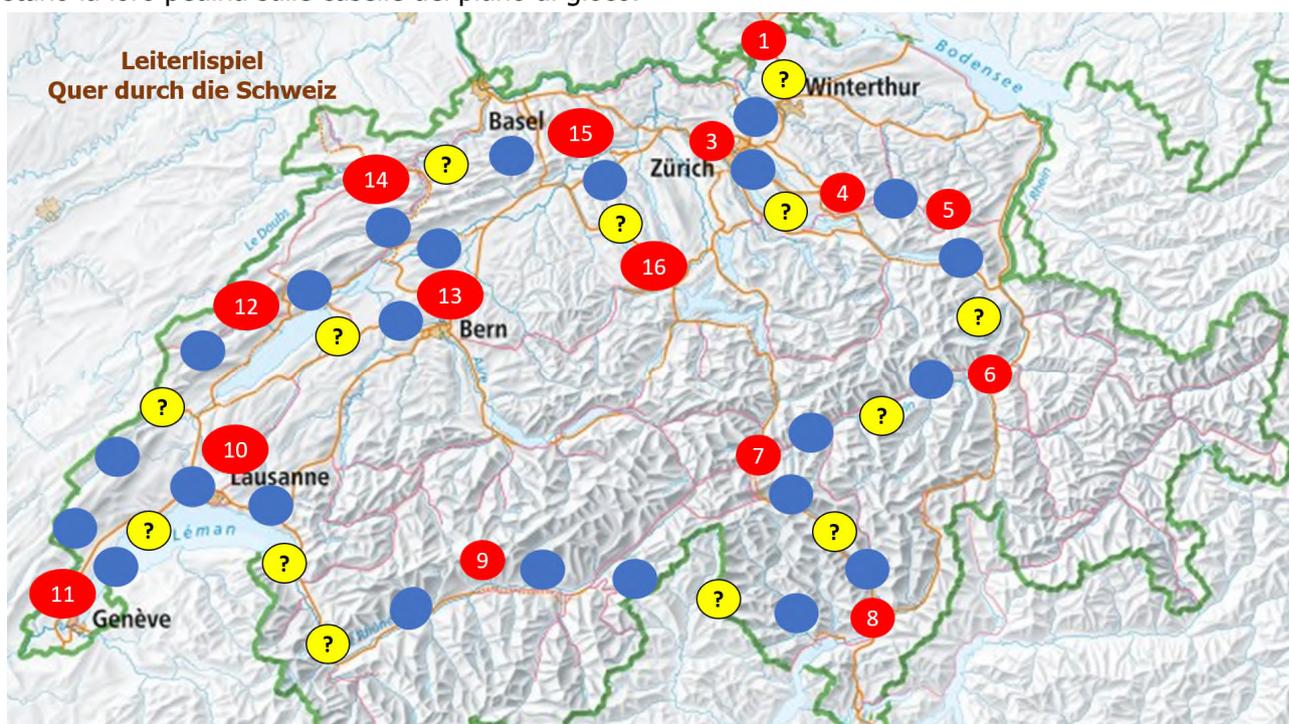


2/6

Svolgimento della lezione

Quarta fase: spiegare l'andamento del gioco in classe

Il gioco «la scaletta serpeggia» fa fare agli alunni il giro intero della Svizzera. Lanciando i dadi, gli alunni spostano la loro pedina sulle caselle del piano di gioco.



Se gli AL raggiungono ...

- una casella blu non è necessaria alcuna azione. Attendono finché non è di nuovo il loro turno.
- una casella rossa con un numero, prendono la scheda d'azione corrispondente. E si leggerà quale azione deve essere eseguita. Se capitano di nuovo su una casella rossa, non devono pescare un'altra scheda.
- una casella gialla, devono pescare una scheda di domanda. Se si risponde correttamente alla domanda, si può avanzare di 2 caselle. Se non si riesce a rispondere o non si risponde correttamente alla domanda, bisogna tornare indietro di due caselle.

Chi raggiunge Lucerna per primo/a vince la partita. L'ultima casella deve essere raggiunta con il numero esatto di mosse, altrimenti bisogna tornare indietro per il numero corrispondente di mosse in eccesso.

Naturalmente, potete aggiungere le vostre regole aggiuntive.

Inoltre, gli AL possono aggiungere altre schede di domande per rendere il gioco più vario. Questo è particolarmente raccomandato se è previsto giocare più giri.

Gioco della scala

Documentazione didattica



Quinta fase: il gioco

Gli AL giocano il gioco in maniera autonoma in gruppi (idealmente 3-4 alunni per gruppo).

Per controllare le risposte alle schede delle domande, si potrebbe appendere un foglio con le soluzioni alla lavagna o distribuirlo ai gruppi.

I gruppi controllano l'esecuzione in modo indipendente e nominano un/a responsabile del gioco se necessario.

Sesta fase: valutazione e eventualmente rigiocare o fare un compito in più

Il gioco è discusso e valutato in classe.

Cosa pensano gli AL di questo gioco?

È stato possibile integrare i contenuti previsti?

Quali contenuti o domande hanno posto difficoltà?

Quali altre idee hanno avuto gli AL per il gioco?

Le idee seguenti possono diventare compiti aggiuntivi:

- Aggiungere le proprie domande e azioni alle schede di domande.
- Ideare un proprio gioco attraverso il villaggio / il quartiere.
- Incorporare esercizi di movimento all'aria aperta nel gioco, da scegliere al posto delle schede d'azioni.
- Aggiungere domande su un altro tema.
- Creare da soli le pedine.

Gioco della scala

Documentazione didattica



Compito aggiuntivo per i gruppi e gli alunni svelti

Trovate tutte le parole legate alla cartografia che si nascondono in questa tabella.

I	F	O	Z	W	P	A	D	I	M	J	S	Q	Q	I
T	I	J	X	W	N	J	K	A	W	C	R	F	J	W
D	H	P	Y	F	C	A	R	T	A	S	I	B	U	B
K	I	Y	E	S	T	R	A	D	A	I	F	M	A	I
T	E	H	O	T	P	F	I	L	T	M	E	N	S	A
P	R	D	V	Q	D	G	D	H	E	O	M	D	C	A
A	M	Q	E	S	D	U	Y	O	S	B	M	K	A	P
E	R	J	S	X	G	R	G	H	O	O	V	Z	L	Z
S	H	U	T	Q	X	B	F	S	R	L	X	U	A	Q
A	H	T	L	R	C	T	D	L	O	O	O	K	D	C
G	R	B	U	S	S	O	L	A	Z	Q	R	K	I	H
G	T	U	D	P	E	R	S	P	E	T	T	I	V	A
I	G	Y	H	V	E	M	Q	P	Z	N	H	E	K	M
O	I	Q	F	N	O	R	D	A	J	E	M	M	F	S
T	P	K	F	J	B	Z	R	S	I	Z	I	F	D	D

Le parole da trovare:

STRADA

CARTA

BUSSOLA

PAESAGGIO

NORD

PERSPETTIVA

SIMBOLO

SCALA

OVEST

TESORO

Gioco della scala

Soluzioni



5/6

Le soluzioni alle schede di domande del gioco «la scaletta serpeggia»

Da quale punto di vista (perspettiva) vengono generalmente disegnate le carte?

Vista dall'alto

Spiega brevemente cosa sono i simboli.

I simboli sono segni convenzionali che trasmettono informazioni sulle carte. Sono uniformi e semplici, in modo da riconoscerli immediatamente.

Elenca due simboli che conosci.

Possibilità: edifici, strade, terreni di sport, prati, foreste, ecc.

Nomina qualcosa che non è indicata sulle carte.

Veicoli, animali, persone, piccoli oggetti come ad esempio cespugli o pietre.

Nomina qualcosa che è indicata in blu sulle carte.

Corsi d'acqua, piscine, fontane, ospedali, ecc.

Quando si ha bisogno di una carta? Citami un esempio.

Durante un'escursione, per pianificare un percorso prima dell'escursione, per una corsa d'orientamento, per ottenere informazioni sui dintorni, ecc.

Cosa è importante quando si disegna una carta?

Tenere conto della scala, disegnare tutte le informazioni rilevanti, usare i simboli, rispettare i punti cardinali, ecc.

Come si chiama il pappagallo di Jimmy Gambadilegno?

Nico

Se tutto su una carta è 100 volte più piccolo che nella realtà, quanto è lunga una distanza di 100 metri sulla carta?

1 metro

Quale strumento ci permette di determinare i punti cardinali?

La bussola

Quali sono i 4 punti cardinali?

Nord, Est, Sud, Ovest

Qual è il punto debole di Jimmy Gambadilegno?

La smemoratezza

Cosa significano questi simboli?



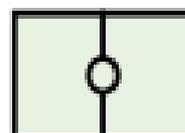
Fontana



Camping



Sciovia



Campo sportivo

Gioco della scala

Soluzioni



Soluzioni

I	F	O	Z	W	P	A	D	I	M	J	S	Q	Q	I
T	I	J	X	W	N	J	K	A	W	C	R	F	J	W
D	H	P	Y	F	C	A	R	T	A	S	I	B	U	B
K	I	Y	E	S	T	R	A	D	A	I	F	M	A	I
T	E	H	O	T	P	F	I	L	T	M	E	N	S	A
P	R	D	V	Q	D	G	D	H	E	O	M	D	C	A
A	M	Q	E	S	D	U	Y	O	S	B	M	K	A	P
E	R	J	S	X	G	R	G	H	O	O	V	Z	L	Z
S	H	U	T	Q	X	B	F	S	R	L	X	U	A	Q
A	H	T	L	R	C	T	D	L	O	O	O	K	D	C
G	R	B	U	S	S	O	L	A	Z	Q	R	K	I	H
G	T	U	D	P	E	R	S	P	E	T	T	I	V	A
I	G	Y	H	V	E	M	Q	P	Z	N	H	E	K	M
O	I	Q	F	N	O	R	D	A	J	E	M	M	F	S
T	P	K	F	J	B	Z	R	S	I	Z	I	F	D	D

SCHEDE D'AZIONE

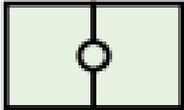
SCIAFFUSA (1) PRONTI, VIA! LANCIA IL DADO E VIAGGIA.	ZURIGO (2) SEI FORTUNATO/A! DA ZURIGO PUOI ANDARE DIRETTAMENTE A COIRA.	RAPPERSWIL (3) VISITA TRANQUIL- LAMENTE RAPPERSWIL E SALTA UN GIRO.	SAN GALLO (4) PRENDI UNA SCOR- CIATOIA E VAI DIRETTAMENTE A LOCARNO.
COIRA (5) DA COIRA FAI UN'ESCURSIONE IN MONTAGNA. SALTA UN GIRO.	GOTTARDO (6) O, NO! TI SEI DIMENTICATO QUALCOSA A COIRA. RITORNA INDIETRO.	LOCARNO (7) PIOVE IN TICINO, RIPARTI SUBITO! LANCIA DI NUOVO I DADI.	SION (8) STAI AMMIRANDO LE MONTAGNE VALLE- SANE INTORNO A SION. RETROCEDI DI UNA CASELLA PER AVERE UNA MIGLIO-RE PANORAMICA.

<p>LOSANNA (9)</p> <p>HAI DIMENTICATO IL TUO PORTA-FOGLIO A SION! RITORNA INDIETRO E VAI A PRENDERLO.</p>	<p>GINEVRA (10)</p> <p>GINEVRA È TROPPO MOVIMENTATA. AVANZA DI DUE CASELLE.</p>	<p>NEUCHÂTEL (11)</p> <p>IL TUO ZAINO È CADUTO NEL LAGO. VAI INDIETRO DI DUE CASELLE.</p>	<p>BERNA (12)</p> <p>C'È MOLTO DA VEDERE NELLA CAPITALE. SALTA UN GIRO.</p>
<p>DELÉMONT (13)</p> <p>RIESCI A PRENDERE IL TRENO DI COINCIDENZA PER UN PELO!</p> <p>AVANZA FINO A BASILEA.</p>	<p>BASILEA (14)</p> <p>TI SEI PERDUTO IN CITTÀ. SALTA UN GIRO.</p>	<p>LUCERNA (15)</p> <p>SEI A DESTINAZIONE! BRAVO 😊</p>	

SCHEDE DI DOMANDE

<p>DA QUALE PUNTO DI VISTA (PERSPETTIVA) VENGONO DISEGNATE GENERALMENTE LE CARTE?</p>	<p>SPIEGA BREVEMENTE COSA SONO I SIMBOLI.</p>	<p>ELENCA DUE SIMBOLI CHE CONOSCI.</p>	<p>NOMINA QUALCOSA CHE NON È INDICATA SULLE CARTE.</p>
<p>NOMINA QUALCOSA CHE È INDICATA IN BLU SULLE CARTE.</p>	<p>QUANDO SI HA BISOGNO DI UNA CARTA? CITAMI UN ESEMPIO.</p>	<p>COSA È IMPORTANTE QUANDO SI DISEGNA UNA CARTA?</p>	<p>COME SI CHIAMA IL PAPPAGALLO DI JIMMY GAMBADILEGNO?</p>

SCHEDE DI DOMANDE

<p>SE TUTTO SU UNA CARTA È 100 VOLTE PIÙ PICCOLO CHE NELLA REALTÀ, QUANTO È LUNGA UNA DISTANZA DI 100 METRI SULLA CARTA?</p>	<p>QUALE STRUMENTO CI PERMETTE DI DETERMINARE I PUNTI CARDINALI?</p>	<p>QUALI SONO I 4 PUNTI CARDINALI?</p>	<p>QUAL È IL PUNTO DEBOLE DI JIMMY GAMBADILEGNO?</p>
<p>COSA SIGNIFICA QUESTO SIMBOLO?</p> 	<p>COSA SIGNIFICA QUESTO SIMBOLO?</p> 	<p>COSA SIGNIFICA QUESTO SIMBOLO?</p> 	<p>COSA SIGNIFICA QUESTO SIMBOLO?</p> 