

# Indice

## 1. Il linguaggio cartografico: un codice per rappresentare lo spazio 7

- 1.1. Le competenze spaziali nelle *Indicazioni nazionali* 9
- 1.2. I presupposti: orientamento e forma della Terra 12
- 1.3. Le coordinate geografiche 18
- 1.4. Le caratteristiche della carta geografica 23
- 1.5. Il gioco delle scale 25
- 1.6. Le carte a grande scala 30
- 1.7. La carta topografica 35
- 1.8. Le carte a piccola scala 48
- 1.9. Le carte tematiche 50
- 1.10. Le carte storiche 54

## 2. Percorriamo e disegniamo lo spazio 58

- 2.1. Direzioni, distanze, rappresentazioni 58
- 2.2. Giochiamo con le ombre 59
- 2.3. Una meridiana fai da te 62
- 2.4. Orientarsi “con il sole e con l’orologio” 64
- 2.5. Orientarsi con la carta geografica 68
- 2.6. Percorriamo lo spazio conosciuto 72
- 2.7. Percorriamo lo spazio con la carta geografica 76
- 2.8. Per una geografia del calcio 84

## 3. Un castello di carte 86

- 3.1. Con la pianta tra le mani 86
- 3.2. C’è ma non si vede: i nomi dei luoghi 92
- 3.3. Le anamorfosi geografiche 94
- 3.4. Dove scorre un fiume 95
- 3.5. La montagna pandoro 96
- 3.6. Un puzzle... mondiale 97

- 3.7. Il giro del mondo 99
- 3.8. Alla scoperta del mondo: gli atlanti 102
- 3.9. Come cambia l'immagine del mondo 104

Bibliografia 110



**Materiali on line**