

# Giunti Scuola per te

## LA FORMAZIONE. I webinar

A partire dai primi giorni di settembre un ciclo di webinar gratuito e riservato a chi adotta un corso Giunti Scuola.

Ci occuperemo di:

- ▶ Accoglienza
- ▶ Potenziamento del lessico
- ▶ Didattica inclusiva e nuove tecnologie
- ▶ Didattica dell'Italiano, della Matematica e dell'Inglese
- ▶ Educazione civica e educazione ambientale
- ▶ Guida all'uso dei corsi e della dotazione digitale

12 ore di formazione certificate – 

## I PROGETTI

Due grandi progetti nazionali rivolti ai docenti della scuola primaria.

**PROBLEMI**  
al Centro  
**Matematica** senza paura

Direzione scientifica: **Pietro Di Martino** e **Rosetta Zan**



[www.problemialcentro.it](http://www.problemialcentro.it)  
<https://www.facebook.com/groups/problemialcentro/>

**LEGGIMI ANCORA**  
lettura **ad alta voce** e life skills

Direzione scientifica: **Federico Batini**



[www.leggimiancora.it](http://www.leggimiancora.it)  
<https://www.facebook.com/groups/leggimiancora/>

Per maggiori info o per richiedere un incontro di formazione gratuito presso il tuo istituto scrivici a [formazione@giunti.it](mailto:formazione@giunti.it)

 **GIUNTI Scuola**  
star bene a scuola

  
N.7  
ANNO 74°  
Marzo  
2020

**La Vita Scolastica** La rivista dell'istruzione primaria



IL TEMA **Digitale a scuola**

p. 74  
**Geografie digitali**

> La rivista continua su [www.lavitascolastica.it](http://www.lavitascolastica.it)

 **GIUNTI Scuola**  
star bene a scuola





# Geografie digitali

**SCARICA  
IL PACCHETTO  
COMPLETO**



[www.lavitascolastica.it](http://www.lavitascolastica.it) >  
Didattica

La disciplina scolastica che più di tutte ha beneficiato della svolta digitale degli ultimi decenni è certamente la Geografia. La tecnologia ci permette infatti di esplorare luoghi, fenomeni e culture altrimenti troppo costosi, lontani o pericolosi da raggiungere. Il fascino che queste applicazioni suscitano nei bambini è enorme ma, se non controllato, è destinato a esaurirsi subito. La vera sfida è integrare l'uso di questi preziosi strumenti all'interno di solide cornici di senso, che devono ovviamente avere matrice educativa e non tecnologica.

- **CLASSE 1** Educare alla spazialità (pp. 76-77)
- **CLASSE 2** Che forma ha la nostra città? (pp. 78-79)
- **CLASSE 3** Geografia con un click! (pp. 80-81)
- **CLASSE 4** I fiumi italiani (pp. 82-83)
- **CLASSE 5** Tour tra le regioni d'Italia (pp. 84-86)
- **LESSICO di Gabriella Ravizza** L'espressione "acqua dolce" (p. 86)
- **ITALIANO L2 di Stefania Ferrari** Due passi per la scuola (p. 87)

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CLASSI				
			1	2	3	4	5
Competenza in materia di cittadinanza	L'ALUNNO/A: si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali; utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	Orientarsi nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Progettare percorsi e itinerari stimolando il pensiero spaziale e logico computazionale.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare  Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	L'ALUNNO/A: riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.); ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie); individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Ricavare informazioni da fonti cartografiche e satellitari e conoscere la realtà attraverso la foto-interpretazione.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Confrontare i caratteri dei paesaggi italiani in evoluzione nel tempo.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Ricavare informazioni geografiche da fonti fotografiche.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Organizzare le foto in base al soggetto, all'inquadratura e alla prospettiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Approfondire il ruolo dei fiumi dal punto di vista fisico, ambientale, sociale ed economico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Localizzare i fiumi italiani sulle carte a piccola e grande scala e conoscerne lunghezza e portata.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Utilizzare il computer per imparare e per comunicare.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Conoscere e localizzare le regioni d'Italia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Raccontare storie geografiche grazie a strumenti digitali disponibili sul web.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



## Educare alla spazialità

*Alleniamo la capacità di orientarsi attraverso il movimento, l'osservazione diretta e l'uso di un linguaggio specifico. Utilizziamo un orsetto di peluche per organizzare diverse attività. Proponiamo un laboratorio di coding.*



### OBIETTIVI SPECIFICI

- Orientarsi nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.
- Progettare percorsi e itinerari stimolando il pensiero spaziale e logico computazionale.
- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.

L'osservazione attenta costruisce le nostre mappe mentali

### INDICARE LA POSIZIONE

Portiamo da casa un orsetto di peluche (che chiameremo Cody) e posizioniamolo al centro dell'aula. Distribuiamo i bambini a cerchio intorno ai banchi e facciamo notare che Cody potrebbe essersi perso. Proponiamoci di aiutarlo: chiediamo ai bambini di dargli indicazioni chiare sulla sua posizione usando come punti di riferimento sia gli oggetti sia i compagni (per esempio: "Ti trovi sotto ad un banco", "Davanti a Maria", "Vicino alla finestra, di fronte alla cattedra" ecc.). Una volta che la posizione è stata individuata, si può spostare Cody e riproporre l'esercizio.

### La mappa mentale dell'aula

Annunciamo che Cody si è sentito accolto dai bambini e vorrebbe fermarsi in classe. Invitiamoli a osservare con attenzione le pareti e chiediamo di memorizzare le posizioni degli oggetti appesi (cartelloni, disegni...) e degli arredi appoggiati al muro (armadi, scaffali...). Invitiamo ciascun alunno a scegliere in segreto la posizione in cui vorrebbero appendere o appoggiare Cody. Organizzati in piccoli gruppi, facciamo uscire i bambini dall'aula. Una volta fuori, dovranno cercare di far indovinare ai compagni di gruppo la posizione scelta per Cody dando indicazioni corrette, ma non troppo precise.

Dove appenderesti Cody?

L'oggetto che ho scelto si trova sulla stessa parete in cui c'è anche l'orologio.

Per rispondere e cercare di indovinare la posizione, i bambini saranno portati a consultare l'immagine mentale della loro aula, potenziandone così l'efficacia.

### ISTRUZIONI PER SPOSTARSI

Dopo essersi perso la prima volta, Cody ha paura che succeda di nuovo. Per aiutarlo nei suoi spostamenti tracciamo una grande griglia 5 x 5 cm sul pavimento dell'aula usando un po' di nastro adesivo di carta. In alternativa creiamo una griglia in palestra, utilizzando i cerchi come singole celle. Posizioniamo Cody e altri oggetti della classe nella griglia, assicurandoci che ci sia al massimo un og-

getto per cella. Chiediamo ora ai bambini di guidare Cody fornendogli le indicazioni giuste per raggiungere uno degli oggetti. Inizialmente limitiamoci a dare indicazioni per i singoli passi (avanti, indietro, destra, sinistra). Successivamente introduciamo istruzioni multiple (avanti, avanti, avanti e poi sinistra), per arrivare infine alla codifica delle istruzioni (ripeti 3 volte avanti e poi vai a sinistra). Infine, passiamo al **LABORATORIO**.

Dopo i singoli passi, introduciamo istruzioni multiple

### DA CODY AL CODING

Dopo aver aiutato Cody, i nostri alunni sono pronti ad aiutare anche un suo amico uccellino (il protagonista di **Angry Birds**). L'attività è basata sui giochi sviluppati dalla piattaforma [studio.code.org](http://studio.code.org) dedicata all'introduzione dei bambini e le bambine al *coding*. Il livello di partenza proposto è rivolto a studenti delle scuole elementari che hanno già imparato a leggere e non hanno precedenti esperienze di programmazione.

1. Avviamo il gioco online alla LIM o nei computer del laboratorio di informatica; usiamo questo link: [studio.code.org/s/course2/stage/3/puzzle/2](http://studio.code.org/s/course2/stage/3/puzzle/2).

Il gioco presenta sfide di crescente difficoltà, in cui bisogna dare all'uccellino istruzioni precise utilizzando un linguaggio logico a blocchi.

1. Facciamo selezionare le istruzioni che permettono all'uccellino di raggiungere il maialino verde. Ogni istruzione vale per un solo spostamento.

2. Una volta selezionata la sequenza, cliccare il pulsante "Esegui" per verificare se le istruzioni sono corrette.

3. Procedere con i livelli successivi.



### Osserviamo e valutiamo

L'alunno/a:

- osserva con attenzione lo spazio?
- fornisce correttamente istruzioni singole?
- elabora sequenze di istruzioni?





## Che forma ha la nostra città?

Le immagini satellitari sono uno strumento prezioso per mostrare ai bambini realtà vaste come una città. Insegniamo loro a usarle attraverso semplici attività di osservazione a partire dal luogo in cui vivono.



### OBIETTIVI SPECIFICI

- Ricavare informazioni da fonti cartografiche e satellitari.
- Conoscere la realtà attraverso la foto-interpretazione.
- Confrontare i caratteri dei paesaggi italiani in evoluzione nel tempo.

Visitiamo il portale cartografico italiano

### LA NOSTRA CITTÀ DALL'ALTO

Andiamo sul sito del portale cartografico italiano, [www.pcn.minambiente.it/viewer](http://www.pcn.minambiente.it/viewer), e facciamo uno zoom sulla nostra città: digitiamo il nome del comune sulla lente d'ingrandimento che si trova in basso a destra, oppure direttamente sulla mappa.

Usando il menù in alto a sinistra selezioniamo la scala di riduzione che ci permette di osservare con dettaglio il territorio comunale. Le immagini satellitari sono aggiornate al 2012. Chiediamo ai bambini:

- Quali luoghi riconosciamo?
- Sapremmo indicare la posizione della scuola, della piazza, del giardino pubblico, del fornaio, del supermercato ecc.?
- Che cos'altro notiamo dall'immagine satellitare? (poniamo l'attenzione sulle aree non ancora costruite, sulla viabilità non aggiornata...).

### L'evoluzione del territorio per immagini

Mantenendo inalterata la vista e la scala, visualizziamo anche le immagini satellitari scattate negli anni precedenti: il geoportale nazionale mette a disposizione anche le foto del 2006, 2000, 1994 e 1988.

Stampiamo le immagini che vediamo a schermo e distribuiamole ai bambini, organizzati in gruppi da cinque.

Chiediamo a ogni gruppo di analizzare un quartiere o una zona specifica per raccogliere le principali differenze che notano in quell'area.

Evoluzione della campagna di Mogliano Veneto dal 1988 a oggi



Per stampare le immagini:

1. premere il tasto **STAMP** sulla tastiera
2. incollare lo screenshot sull'editor immagini o di testo
3. stampare il documento

Terminata la fase di analisi, facciamo presentare a ogni gruppo le relative scoperte. Riflettiamo infine tutti insieme:

- Quali informazioni utili sulla nostra città siamo riusciti a raccogliere?
- C'è qualche situazione, tra quelle emerse, che ci piacerebbe approfondire?
- Come potremmo farlo?

### IL FUTURO DEL TERRITORIO

L'osservazione delle immagini satellitari dal 1988 al 2012 ci ha permesso di analizzare il mutamento del territorio in un arco temporale ben definito. Una ricerca storica fatta sui libri della biblioteca, arricchita dal racconto di alcuni anziani, potrebbe farci scoprire l'evoluzione del territorio anche prima dell'avvento delle immagini satellitari.

### Una capsula del tempo

Per conoscere il futuro del territorio, invece, dobbiamo fare uso di un'immagine speciale: l'immaginazione. Coinvolgiamo i bambini chiedendo: "Come pensate sarà il territorio del nostro comune tra 100 anni?".

Consegniamo a tutti l'immagine satellitare più recente, stampata in bianco e nero, e chiediamo a ciascuno di arricchirla inserendo i luoghi o gli elementi che immaginano scompariranno, verranno modificati o creati nel prossimo futuro.

Facciamo presentare a tutti il proprio lavoro e chiediamo alla classe di discutere i singoli elementi presentati con l'obiettivo di valutare quali saranno secondo loro gli interventi che hanno maggiore probabilità di realizzarsi. Raccogliamo le nostre idee in una bottiglia, scrivendo sull'etichetta "Non aprire prima del 2100". Sarà la nostra capsula del tempo, da consegnare ai bambini del futuro.

Procediamo ora con il **LABORATORIO**.



Per conoscere il futuro dobbiamo usare l'immaginazione

Raccogliamo le idee in una bottiglia: diventerà una capsula del tempo

### LE FORME DEGLI EDIFICI

1. Lanciamo l'attività aprendo con i bambini alla LIM o sullo schermo del PC questo link: [www.geogreeting.com/view.html?ymskyaUzByFkUkUCmBsFoBoUsvUDEyUxywoaU975](http://www.geogreeting.com/view.html?ymskyaUzByFkUkUCmBsFoBoUsvUDEyUxywoaU975)

Verrà generato un messaggio per loro!

2. Spostandoci sulle lettere del messaggio, clicchiamoci sopra e cerchiamo delle forme che somiglino alle lettere dell'alfabeto.

3. Sfidiamo i bambini a scrivere il proprio nome con alcuni frammenti di fotografia, come nell'esempio seguente.



Dal sito [www.geogreeting.com](http://www.geogreeting.com) è possibile inviare messaggi personalizzati usando le immagini satellitari.

Interrogiamo le immagini satellitari

### Osserviamo e valutiamo

L'alunno/a:

- riconosce i luoghi conosciuti anche se visti dall'alto?
- nota le differenze tra immagini di epoche diverse?
- lavora con disinvoltura sulle immagini satellitari?





# Geografia con un click!

*Geografia (scrittura della Terra) e fotografia (scrittura con la luce) hanno molto in comune. Avviciniamo i bambini al linguaggio visivo attraverso l'analisi di soggetti, inquadrature e prospettive.*



### OBIETTIVI SPECIFICI

- Riconoscere i soggetti delle fotografie.
- Organizzare le foto in base alla prospettiva.
- Ricavare informazioni geografiche da fonti fotografiche.

**Le fotografie fissano i paesaggi e i punti di vista degli osservatori**

## GEOGRAFIA E FOTOGRAFIA

I geografi utilizzano la fotografia come strumento di indagine e di ricerca. La potenza di questo mezzo, come vedremo nelle attività proposte, è duplice dal momento che:

- fissa in uno scatto la disposizione attuale degli elementi visibili del paesaggio, così da permetterne la consultazione anche successiva;
- chiarisce il punto di vista dell'osservatore, introducendone l'obiettivo.

### Giochiamo con le fotografie

Privilegiando i soggetti legati agli argomenti trattati in classe, scegliamo tra le **fotografie** in allegato tante foto quanti sono i bambini della classe. Stampiamone due copie e distribuiamole ai bambini in modo tale che possano giocare a memory. Aggiungiamo però una regola: ogni volta che si solleva una tessera, bisogna descrivere attentamente quanto rappresentato nell'immagine. Giocando, i bambini acquisiranno dimestichezza con la

descrizione degli elementi geografici e degli ambienti rappresentati nelle foto. Raccogliamo poi la seconda copia di ciascuna foto e distribuiamo un'immagine a ciascun bambino. Leggiamo quindi un elenco di soggetti e invitiamo i bambini ad alzarsi in piedi se la loro foto li ritrae.

In piedi tutti i bambini la cui foto ritrae...



SCARICA LE FOTOGRAFIE



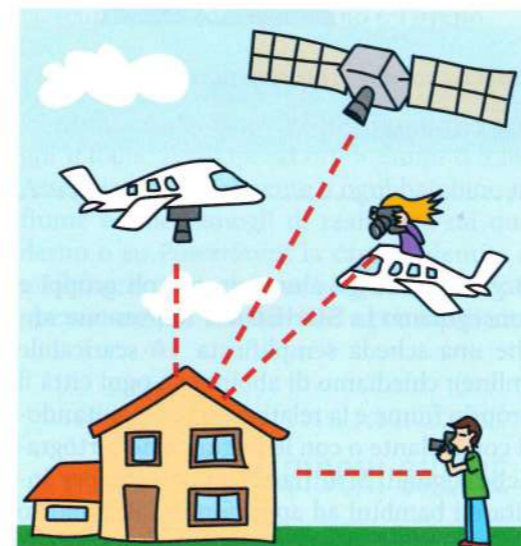
[www.lavitascolastica.it](http://www.lavitascolastica.it) > Didattica

### Elenco dei soggetti:

ALBERI	STRADA	ORIZZONTE	LAVORI
VIE DI COMUNICAZIONE	ATTIVITÀ DELL'UOMO	CORSI D'ACQUA	NATURA
AMBIENTE MONTANO	PAESAGGIO DI PIANURA	AMBIENTE URBANO	PERSONE

## QUESTIONE DI PROSPETTIVA

Abitualmente classifichiamo le fotografie in base alla tipologia di inquadratura: campo lunghissimo, lungo, medio, mezzo busto, primo piano, dettaglio. I geografi tengono inoltre in considerazione le prospettive, che scaturiscono dalla combinazione tra la posizione di ripresa e il tipo di strumenti che vengono usati. Come si può vedere nell'immagine qui sotto, le principali prospettive impiegate sono quattro. Procediamo ora con il **LABORATORIO**.



### Le fotografie da terra

Sono scattate allo stesso livello del soggetto. Le cose in primo piano sembrano più grandi e via via le cose sullo sfondo sembrano rimpicciolirsi.



### Le fotografie oblique

Possono essere scattate da aerei e mongolfiere, oppure da punti esposti di una montagna o di un edificio, guardando giù ad un certo angolo. L'angolazione permette di vedere anche ciò che sta sullo sfondo.



### Le fotografie verticali

Sono scattate solitamente da aerei particolari oppure droni ben equipaggiati. Rendono bene l'area d'interesse ma ne sacrificano i dettagli.



### Le fotografie satellitari

Permettono di immortalare grandi superfici terrestri pur mantenendo un livello di grande dettaglio.



## METTIAMO LE FOTO IN PROSPETTIVA

Facciamo ragionare i bambini sull'uso delle diverse inquadrature e sui vantaggi e svantaggi di ciascuna.

1. Riprendiamo le foto usate precedentemente e distribuiamole ai bambini organizzati in gruppi di quattro.
2. Chiediamo ai gruppi di raggruppare le foto in base alla loro prospettiva.
3. Per ogni tipo di prospettiva facciamo scrivere: i vantaggi; gli svantaggi; come e da dove vengono scattate.
4. Analizziamo le fotografie presenti nel sussidiario nella parte di Geografia. Chiediamo: "Quali tipologie e prospettive di scatto sono le più utilizzate? Perché secondo voi?"



### Osserviamo e valutiamo

L'alunno/a:

- riconosce gli elementi del paesaggio presenti nelle fotografie?
- distingue i diversi tipi di prospettive?
- analizza con attenzione la scelta e l'uso delle immagini?





## I fiumi italiani

*I fiumi arricchiscono il territorio italiano. Imparare a localizzarli permette ai bambini di conoscere meglio il proprio Paese e la sua geografia di base.*



## OBIETTIVI SPECIFICI

- Approfondire il ruolo dei fiumi dal punto di vista fisico, ambientale, sociale ed economico.
- Localizzare i fiumi italiani sulle carte a piccola e grande scala.
- Conoscere la posizione, la lunghezza e la portata dei principali fiumi italiani.

I fiumi sono una risorsa preziosissima

SCARICA LE SCHEDE 1 E 1A (VERSIONE SEMPLIFICATA)



[www.lavitascolastica.it](http://www.lavitascolastica.it) > Didattica

## I FIUMI, UNA RICCHEZZA

I fiumi sono da sempre una risorsa assai preziosa. Oltre a offrire l'acqua dolce, bene fondamentale per l'uomo, l'agricoltura e l'allevamento, garantiscono energia idraulica gratuita e rinnovabile. Allo stesso tempo sono anche fonte di cibo e luogo di riposo e diletto per l'uomo. I fiumi hanno anche un ruolo importante nella viabilità in quanto rappresentano essi stessi delle vere e proprie arterie di comunicazione, capaci di trasportare a basso costo sia persone che merci.

Per approfondire l'espressione "acqua dolce" si rimanda alla sezione **LESSICO** (p. 86).

## A ogni città il proprio fiume

Il nostro Paese ha un territorio ricco d'acqua e sono numerosissimi i fiumi, piccoli e grandi, che lo attraversano.



Organizziamo gli alunni in piccoli gruppi e consegniamo la **SCHEDA 1** (è presente anche una scheda semplificata **1A** scaricabile online): chiediamo di abbinare a ogni città il proprio fiume e la relativa regione, aiutandosi con l'atlante o con le piattaforme cartografiche digitali. Sfruttiamo l'occasione per invitare i bambini ad approfondire il rapporto geografico, storico, sociale o economico che lega i fiumi al territorio: potrà offrire moltissimi spunti di riflessione e di lavoro.

## SCHEDA 1

## A OGNI CITTÀ IL PROPRIO FIUME

• Collega con una freccia ogni città al proprio fiume e alla propria regione.

CITTÀ	FIUME	REGIONE
Mantova	Dora Baltea	Veneto
Borghetto	Ano	Calabria
Roma	Crafi	Veneto
Verona	Natisone	Tirolino
Rovereto	Tevere	Veneto
Bassano del Grappa	Liri	Toscana
Comacchio	Po	Molise
Pisa	Adige	Toscana
Firenze	Nera	Sardegna
Torino	Topino	Marche
Cividale del Friuli	Adige	Emilia-Romagna
Sora	Mencio	Piemonte
Verafo	Volturno	Lazio
Dolceacqua	Nervia	Liguria
Inea	Mincio	Friuli-Venezia Giulia
Cosenza	Po	Lombardia
Visso	Ano	Lazio
Bevagna	Brenta	Abruzzo
Torino di Sangro	Sangro	Piemonte
Bosa	Temo	Umbria

ABBINARE FIUMI-CITTÀ E REGIONI DI APPARTENENZA.

## LA MAPPA DEI FIUMI ITALIANI

Procuriamoci una carta murale dell'Italia fisica. Invitiamo i bambini a osservare con attenzione la distribuzione e la lunghezza dei fiumi. Chiediamo: "Dove si trovano la maggior parte dei fiumi italiani? Dove si trovano i fiumi più lunghi? Perché secondo voi si trovano lì?"

Se non emerge da loro, chiediamo di confrontare i fiumi che nascono sulle Alpi con quelli appenninici. Che cosa si nota?

Chiediamo infine ai bambini, organizzati in piccoli gruppi, di individuare e scrivere sul quaderno almeno tre fiumi che sfociano in ciascun mare: Adriatico, Ionio e Tirreno.

## CARTE D'IDENTITÀ PER I FIUMI

Consultiamo la lista dei 100 fiumi più lunghi d'Italia: [it.wikipedia.org](http://it.wikipedia.org) > Fiumi d'Italia. Assegniamo casualmente a ogni bambino un fiume e chiediamogli di realizzare sul quaderno o su PowerPoint la carta d'identità di quel fiume, indicandone: sorgente, foce, lunghezza, regioni attraversate e principali città

bagnate. Se possibile, facciamo arricchire la carta d'identità anche con una poesia o un racconto che parli di quel fiume. Procediamo ora con il **LABORATORIO**.

I principali fiumi italiani



## GIOCHI ONLINE PER LOCALIZZARE I FIUMI ITALIANI

1. Invitiamo i bambini ad allenarsi e a sfidarsi nel localizzare i principali fiumi italiani. Facciamo visitare loro il sito [www.giochi-geografici.com](http://www.giochi-geografici.com) e selezioniamo il **gioco sui Fiumi Italiani**.

2. Per allenarsi è possibile selezionare la modalità "Giocare senza sosta". Per sfidarsi nell'individuazione del maggior numero di fiumi italiani, in un tempo di 3 minuti, selezionare semplicemente "Giocare". Una volta avviato il gioco, suggeriamo ai bambini di selezionare l'opzione "schermo intero".

3. Lasciamo ai bambini il tempo di imparare giocando anche a casa. Lanciamo delle sfide di settimana in settimana. Organizziamo delle gare alla LIM per eleggere i più bravi.



## Osserviamo e valutiamo

L'alunno/a:

- capisce l'importanza dei fiumi per l'uomo?
- conosce i fiumi che bagnano le principali città italiane?
- localizza i principali fiumi italiani sulla carta geografica?





## Tour tra le regioni d'Italia

L'uso degli strumenti digitali ci permette di accompagnare virtualmente i bambini in luoghi altrimenti irraggiungibili e di renderli protagonisti del loro stesso apprendimento. Utilizziamoli per scoprire le regioni italiane.



### OBIETTIVI SPECIFICI

- Utilizzare il computer per imparare e comunicare.
- Conoscere e localizzare le regioni d'Italia.
- Raccontare una storia geografica grazie agli strumenti disponibili sul web.

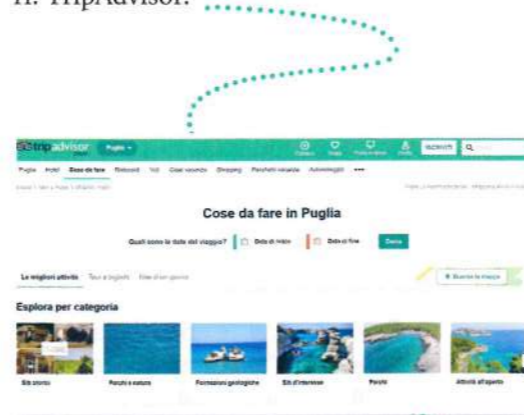
Organizziamo un viaggio virtuale tra le regioni italiane

### REGIONI DA SCOPRIRE

Proponiamo alla classe di realizzare un viaggio virtuale nelle regioni d'Italia. Organizziamo i bambini in gruppi da quattro e affidiamo a ciascun gruppo una regione d'Italia. Chiediamo di raccogliere le informazioni di base su quella regione, assicurandoci che includano oltre ai dati istituzionali anche qualche elemento più personale, legato all'esperienza diretta o alle proprie passioni.

DATI ISTITUZIONALI	ELEMENTI PERSONALI
stemma, posizione, confini	luoghi conosciuti (la casa della zia o del nonno...)
dati demografici	luoghi del turismo (valli, spiagge, grotte...)
monti, pianure, laghi e fiumi principali	luoghi dello sport (stadi, palazzetti...)
capoluoghi di regione e provincia	luoghi della cultura (musei, monumenti...)

Per arricchire l'elenco guidiamo i bambini nella ricerca di spunti preziosi all'interno della più nota piattaforma online per viaggiatori: TripAdvisor.



Qui è possibile ricercare e visualizzare le risorse di un'intera regione filtrandole attraverso un menù molto intuitivo organizzato in categorie.

### Un racconto in 10 tappe

Una volta conclusa la ricerca, chiediamo ai bambini di selezionare solo dieci elementi e inventarsi una breve storia che li citi tutti. L'obiettivo è elaborare un racconto in dieci tappe che possa essere successivamente realizzato a computer.

### MEZZI PER RACCONTARE

Realizzare a computer una storia che permetta di valorizzare i luoghi in cui si svolge non è un compito banale. Si potrebbe lavorare su delle semplici presentazioni PowerPoint o Word, ma a volte si vorrebbe osare anche un po' di più. Online si trovano diverse alterna-

tive, ma poche sono quelle che ci permettono davvero di lavorare con i bambini senza buttare troppo tempo nell'apprendimento dello strumento. Disegno quattro strumenti, riportati in una sintetica tabella di confronto. Ad attività conclusa proponiamo il **LABORATORIO**.

Strumenti per raccontare una storia geografica

PORTALE	VANTAGGI	SVANTAGGI
<b>StoryMap</b> ( <a href="http://storymaps-classic.arcgis.com/en/">storymaps-classic.arcgis.com/en/</a> )	Il portale più completo e sofisticato in cui realizzare questo tipo di racconti.	Richiede login (gratis). Non c'è ancora la lingua italiana. Prodotto non adatto ai bambini.
<b>TalkingMaps</b> ( <a href="http://www.talkingmaps.eu">www.talkingmaps.eu</a> )	Libero e gratuito, ha una grafica molto accattivante ed è altamente personalizzabile.	Non c'è ancora la lingua italiana. Prodotto non adatto ai bambini.
<b>Neatline</b>	Libero e gratuito, permette di combinare le mappe ad una linea del tempo.	Richiede l'installazione. Non c'è ancora la lingua italiana. Non sempre intuitivo.
<b>Google Tour Builder</b>	Gratuito, potente e facile da utilizzare. La scelta migliore.	Richiede login (gratis). Non c'è ancora la lingua italiana.

### CREIAMO IL NOSTRO TOUR VIRTUALE

1. Portiamo i bambini in aula informatica e assegniamo a ogni gruppo un computer. Mostriamo a tutti un semplice esempio di lavoro. Un esempio di tour, creato dall'autore a scopo dimostrativo, è consultabile qui: [bit.ly/35eHRop](http://bit.ly/35eHRop).
2. Su [tourbuilder.withgoogle.com](http://tourbuilder.withgoogle.com) avviare la creazione di un nuovo tour.
3. Chiediamo di posizionare le 10 tappe (location) e di arricchirle con i contenuti della storia inventata.
4. Lasciamo il tempo di lavorare. Chi finisce per primo potrà abbellire la storia con immagini e video.
5. Organizziamo una visione collettiva degli elaborati.

