

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici;
- interpreta la rappresentazione in pianta e i simboli convenzionali.

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- conosce e utilizza nello spazio grafico i riferimenti topologici **prova 1**;
- usa i riferimenti topologici per descrivere percorsi e posizioni nello spazio **prova 2**;
- individua posizioni e percorsi utilizzando il reticolo e le coordinate **prova 3**;
- riconosce il punto di osservazione dall'alto e la funzione della legenda **prova 4**.

CLASSE TERZA GEOGRAFIA

PROVA 1

DESTRA/SINISTRA, VICINO/LONTANO...

Disponiamoci in cerchio e invitiamo i bambini a raccontare una loro esperienza estiva; diciamo di mettere in evidenza il luogo dove si è svolta (in città, al mare, in montagna...).

Facciamo in modo di inserire nella conversazione esempi di avvenimenti legati alla quotidianità (una giornata al parco, una gita al fiume...), così da offrire a tutti l'opportunità di partecipare.

Distribuiamo un foglio in A4 per disegnare un momento dell'esperienza raccontata riproducendo luogo e persone.

Sistemiamo i disegni sulla lavagna e proviamo a descriverli utilizzando gli indicatori spaziali (destra/sinistra, davanti/dietro, vicino/lontano...). Guidiamo l'osservazione con delle domande tipo:

- Che cosa c'è a sinistra di... (nominiamo un personaggio presente nel disegno)? E a destra?
- Che cosa vede davanti a sé...?
- Che cosa ha davanti a sé...?
- Chi è più vicino a...? (induiamo un punto di riferimento presente nel disegno) E tra...? (nominiamo due personaggi presenti nel disegno).

Durante l'attività rileviamo se e come i bambini utilizzano gli indicatori spaziali.

Distribuiamo poi la **scheda A**, in cui si richiede un'osservazione simile a quella svolta assieme.

Come e cosa valutare: assegniamo 1 punto a ogni risposta giusta e bambino colorato correttamente. Prova positiva da 7 a 11 punti su 11 punti.

PROVA 2

PERCORSI GRAFICI

Con la **scheda B** rileviamo se i bambini sono in grado di usare gli indicatori spaziali per descrivere percorsi e posizioni in uno spazio proposto.

Come e cosa valutare: assegniamo 1 punto all'individuazione dell'entrata, dei giochi (compreso lo scivolo) e alla posizione dell'ultimo gioco; 2 punti se nella descrizione utilizzano più di 3 indicatori spaziali in modo corretto. Prova positiva da 5 a 8 punti su 8.

PROVA 3

IL RETICOLO

Diamo la **scheda C** per rilevare se i bambini sanno utilizzare il reticolo e le coordinate per individuare posizioni e descrivere percorsi.

Come e cosa valutare: assegniamo 1 punto a ogni posizione esatta. Prova positiva da 8 a 13 punti su 13.

PROVA 4

LA CARTA

Consegniamo ai bambini la **scheda D** da svolgere individualmente.

Come e cosa valutare: consideriamo la prova positiva se la rappresentazione scelta è corretta e se nella legenda sono presenti più della metà degli elementi rappresentati.

AUTOVALUTAZIONE

A conclusione delle prove chiediamo ai bambini:

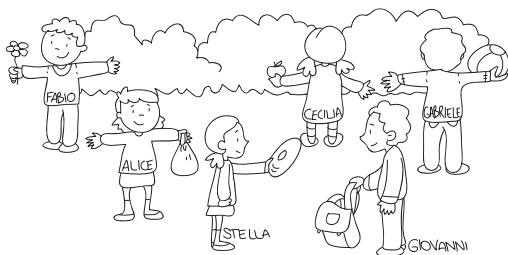
- Quale attività ti è piaciuta di più? Perché?
- Quale, invece, non ti è piaciuta? Perché?
- Quali difficoltà hai incontrato?
- Come le hai affrontate?
- Sei contento del tuo lavoro?



Scheda A

INDICATORI SPAZIALI

- Osserva l'immagine, poi colora i bambini e le bambine che hanno nella mano sinistra un oggetto.



- Rispondi.

1. Che cosa vede davanti a sé Gabriele?
2. Chi vede davanti a sé Giovanni?
3. Che cosa ha dietro Alice?
- E Fabio?
4. Che cosa ha nella mano sinistra Cecilia?
- E Alice?
5. Chi c'è a sinistra di Stella?
- E a sinistra di Fabio?
6. Chi è più vicino di Fabio a Stella?
7. Chi è più lontano di Gabriele a Giovanni?

CONOSCERE E UTILIZZARE NELLO SPAZIO GRAFICO GLI INDICATORI SPAZIALI (DESTRA/SINISTRA, DAVANTI/DIETRO, VICINO/LONTANO).

Scheda B

UN PERCORSO AL PARCO DEI DIVERTIMENTI

- Osserva l'immagine e segui le indicazioni.



1. Fai una X all'entrata del parco.
2. Con delle frecce segna un percorso in cui:
 - incontri quattro giochi diversi;
 - tra questi giochi anche lo scivolo con piscina;
 - l'ultimo gioco si deve trovare dalla parte opposta dell'entrata.
3. Scrivi le indicazioni del percorso che hai scelto.

USARE GLI INDICATORI SPAZIALI PER DESCRIVERE PERCORSI E POSIZIONI NELLO SPAZIO.

Scheda C

DOVE SI TROVA...? DOVE VA...?

- Scrivi in quale casella si trova:

- la stella
- la luna
- l'albero
- la casa
- la palla

5			
4			
3			
2			
1			
	A	B	C

- Segui le indicazioni e segna sul reticolo il percorso di Luca con le frecce.

Luca si trova in A1, si sposta in E1, poi va in F2, in E3, quindi in B3, in B2, in E2 e infine arriva in D1.

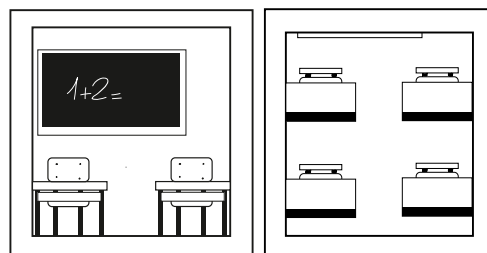
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

INDIVIDUARE POSIZIONI E PERCORSI UTILIZZANDO RETICOLO E COORDINATE.

Scheda D

L'AULA: PUNTO DI OSSERVAZIONE E LEGENDA

- Colora solo la cornice della rappresentazione dall'alto. Scrivi una legenda adatta.



LEGENDA

RICONOSCERE IL PUNTO DI OSSERVAZIONE DALL'ALTO E LA FUNZIONE DELLA LEGENDA.