

AVVIAMENTO ALL'ORIENTEERING

1

con ragazzi di **6 - 8** anni



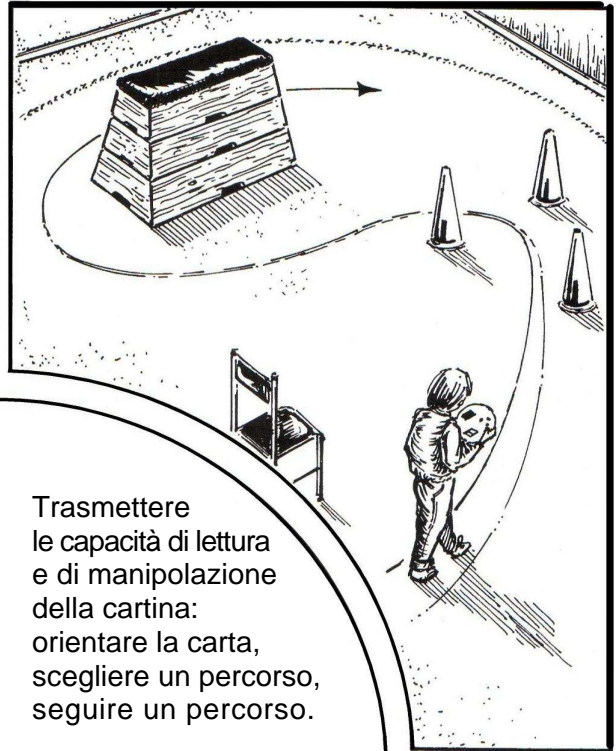
**Programma di lavoro per insegnanti
delle scuole primarie**

di Carol Mc Neill e Tom Renfrew
Illustrazioni di Ian Whalley
Traduzione di Tiziano Zanetello

OBIETTIVI



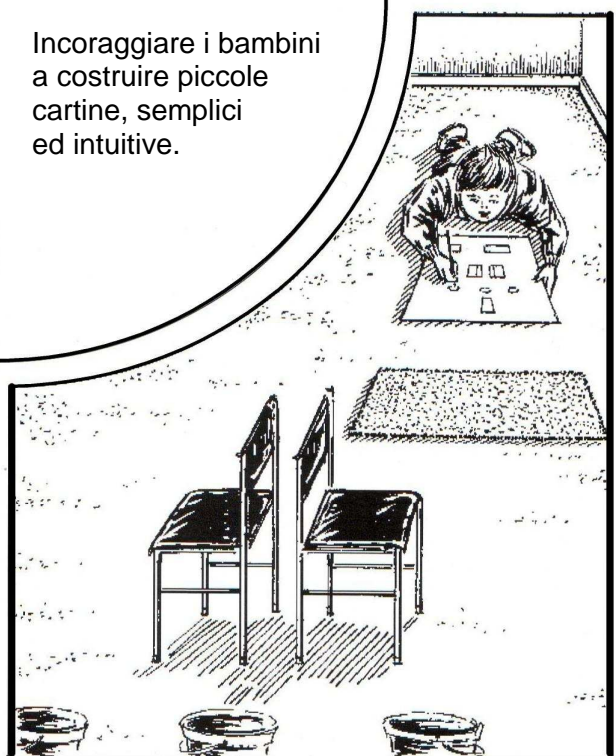
Introdurre il concetto che la cartina non è altro che una rappresentazione simbolica di una determinata superficie



Trasmettere le capacità di lettura e di manipolazione della cartina: orientare la carta, scegliere un percorso, seguire un percorso.



Utilizzare giochi ed esercizi che introducano alla consapevolezza dello sport dell'orientering



Incoraggiare i bambini a costruire piccole cartine, semplici ed intuitive.

1 – IL PIANO DEL BANCO: FORME E RAPPORTI

IN CLASSE

OBIETTIVI

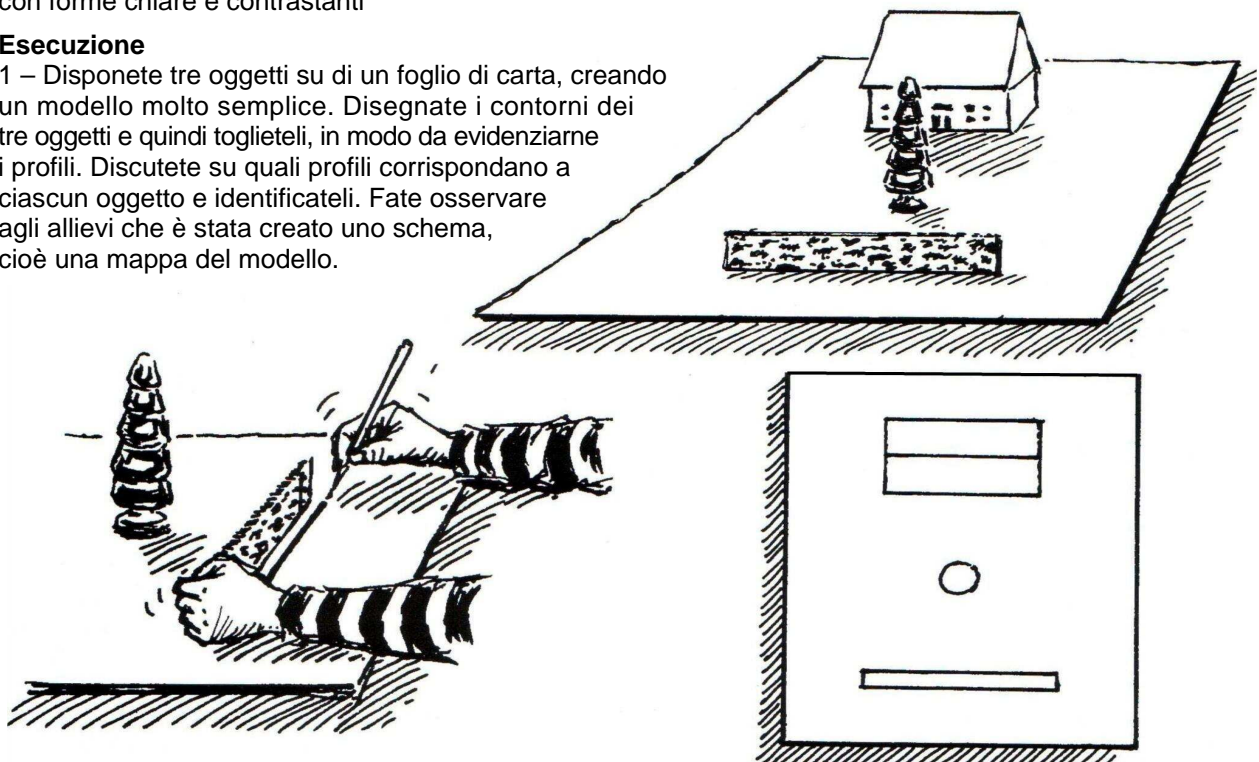
- *Introdurre il concetto che le mappe sono delle rappresentazioni della realtà*

Preparazione

Raccogliete alcuni oggetti del paesaggio oppure altri oggetti con forme chiare e contrastanti

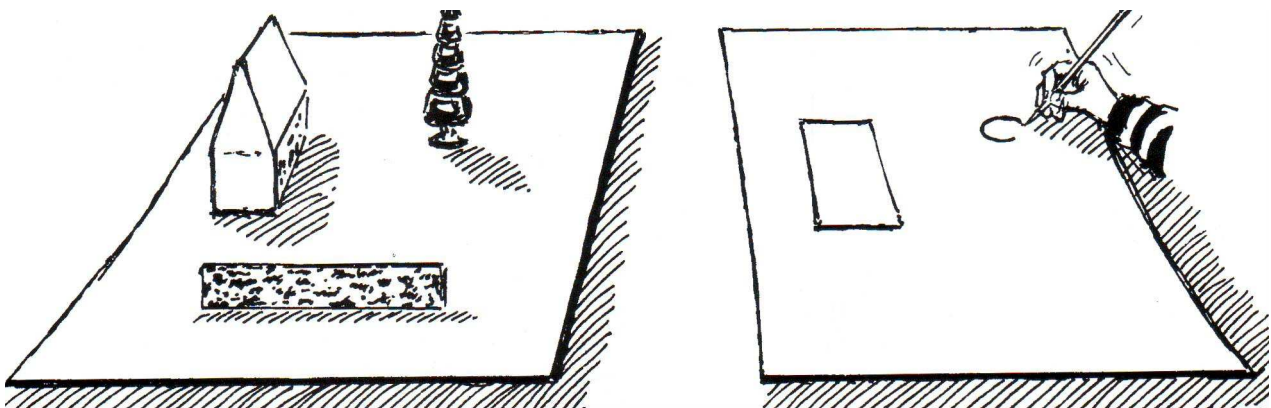
Esecuzione

1 – Disponete tre oggetti su di un foglio di carta, creando un modello molto semplice. Disegnate i contorni dei tre oggetti e quindi toglieteli, in modo da evidenziarne i profili. Discutete su quali profili corrispondano a ciascun oggetto e identificatevi. Fate osservare agli allievi che è stata creato uno schema, cioè una mappa del modello.



2 – Disponete gli oggetti in rapporti spaziali diversi tra di loro, creando dei nuovi modelli. Disegnatene nuovamente i contorni su di un pezzo di carta. Coinvolgete i ragazzi nelle decisioni riguardo quale profilo disegnare e dove dovrebbe essere collocato. Se la mappa è corretta, il disegno dovrebbe essere sovrapponibile al modello.

3 – Distribuite dei fogli di carta e chiedete ai ragazzi di disegnare i profili corretti nelle giuste relazioni spaziali. Mettete gli oggetti su di un tavolo centrale, oppure usate gruppi di oggetti con gruppi più ristretti di ragazzi.



4 – Caccia al tesoro.

Radunate la classe intorno alla cattedra mantenendo la stessa disposizione degli oggetti ed ogni allievo con la sua mappa.

Gli allievi chiudono gli occhi mentre l'istruttore disegna una croce (oppure una T come tesoro) sulla carta sottostante ad uno degli oggetti (ad esempio sotto l'angolo di una casa).

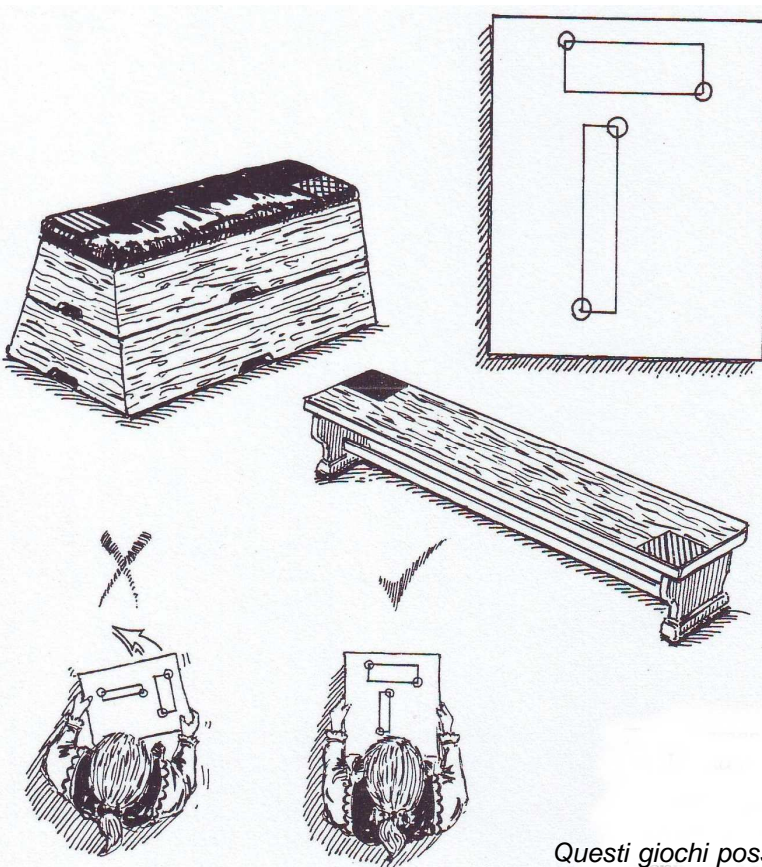
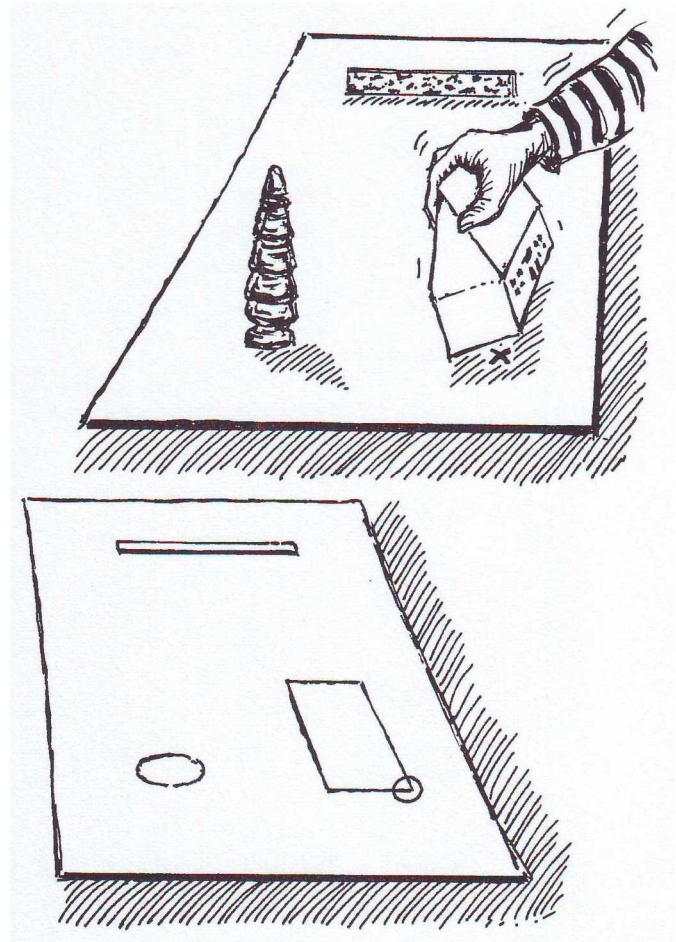
L'istruttore mostra poi agli allievi dove si trova il tesoro, indicandolo sulla mappa con un cerchietto rosso. Quindi, indicando il modello sulla cattedra, chiede: "Dove si trova il tesoro?"

Questo gioco deve essere ripetuto alcune volte.

La disposizione degli oggetti deve riprodurre fedelmente quella riportata sulla mappa se volete che il tesoro venga trovato facilmente.

Poi lasciate che gli allievi vedano dove viene nascosto il tesoro e chiedete loro di indicare il posto dove il tesoro dovrebbe trovarsi sulla carta.

Ripetete l'esercizio alcune volte.



5 – In uno spazio più ampio, sistemate due oggetti con una chiara disposizione. Gli allievi dovranno disegnare i loro profili e la loro posizione. Attenzione, perché alcuni allievi potrebbero trovare delle difficoltà!

Disponete un pezzo di carta colorata in un angolo di ciascuno dei due oggetti. Gli allievi dovranno indicare con un cerchietto sulla loro mappa il punto esatto dove si trovano i pezzi di carta colorata. Ripetete l'esercizio più volte, utilizzando tre o quattro pezzi di carta di colori diversi. Gli allievi devono confrontare e far corrispondere costantemente la propria mappa con la disposizione degli oggetti e dei pezzi di carta colorata, tenendo sempre la mappa orientata nel giusto verso.

6 – Mostrate agli allievi che se ruotiamo la mappa attorno agli oggetti presenti, la loro disposizione non combacia più. Quando gli allievi avranno provato a farlo da soli, chiedete loro di colorare la mappa.

Questi giochi possono essere adattati per seguire i bisogni e le capacità di un particolare gruppo di allievi. Per es. gli allievi di un gruppo che comprendano rapidamente questi concetti possono avvicinarsi agli oggetti da diverse parti dell'area, mantenendo sempre orientata la mappa durante i loro spostamenti.

2 – SIMBOLI E SUPERFICI

IN GIARDINO O IN PALESTRA

OBIETTIVI:

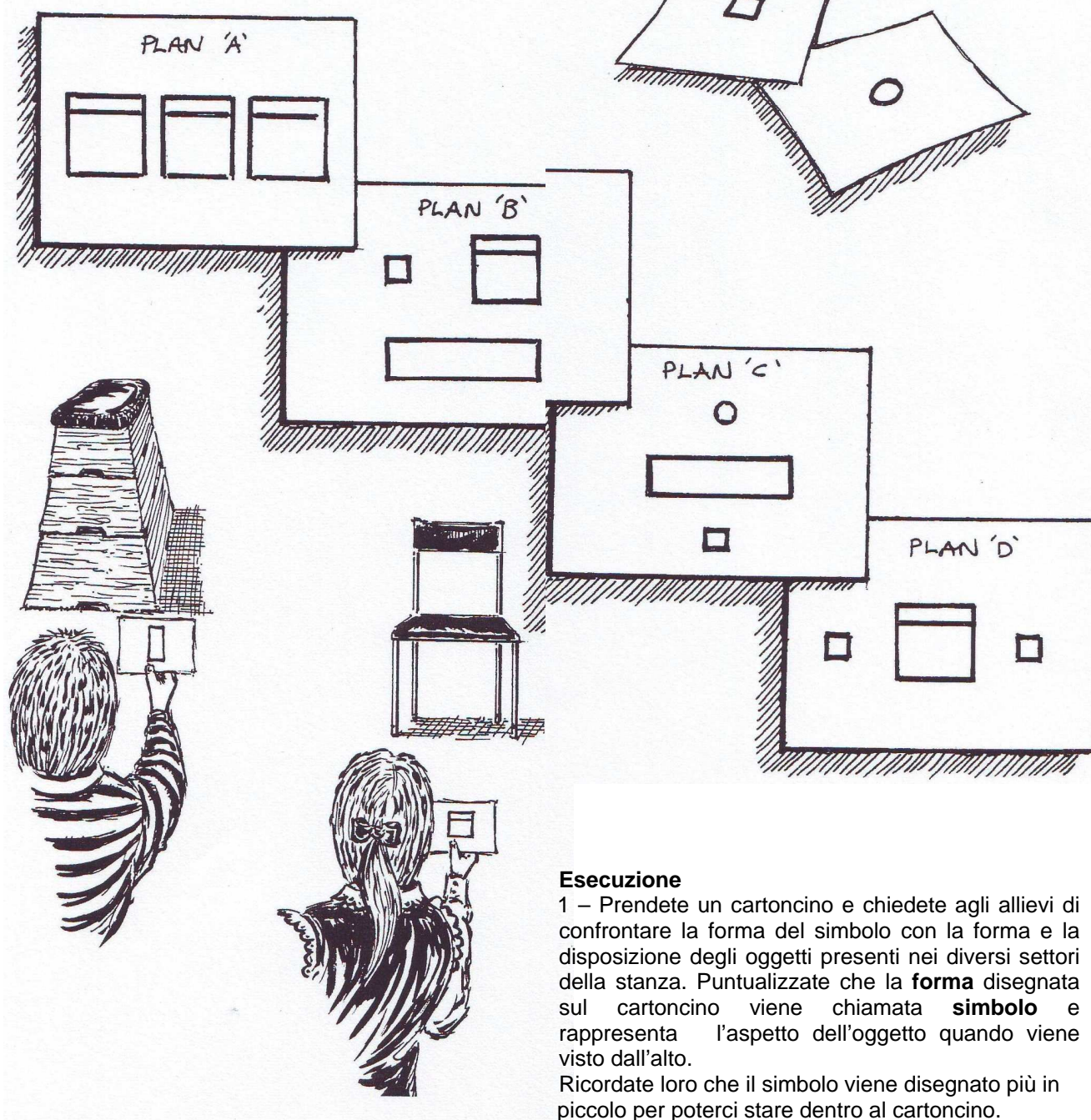
- *Introdurre l'uso dei simboli su di una mappa*

Preparazione

Procuratevi un set di cartoncini, ognuno con il simbolo di un oggetto che utilizzerete per l'esercizio.

Il simbolo dovrebbe avere la stessa forma dell'oggetto, soltanto un po' più piccolo. Suddividete la stanza in quattro settori, ciascuno con tre oggetti al suo interno.

Preparate quattro cartoncini per ciascun settore, ognuno con diverse disposizioni degli oggetti. Fate combaciare la disposizione degli oggetti con quella di uno dei cartoncini.

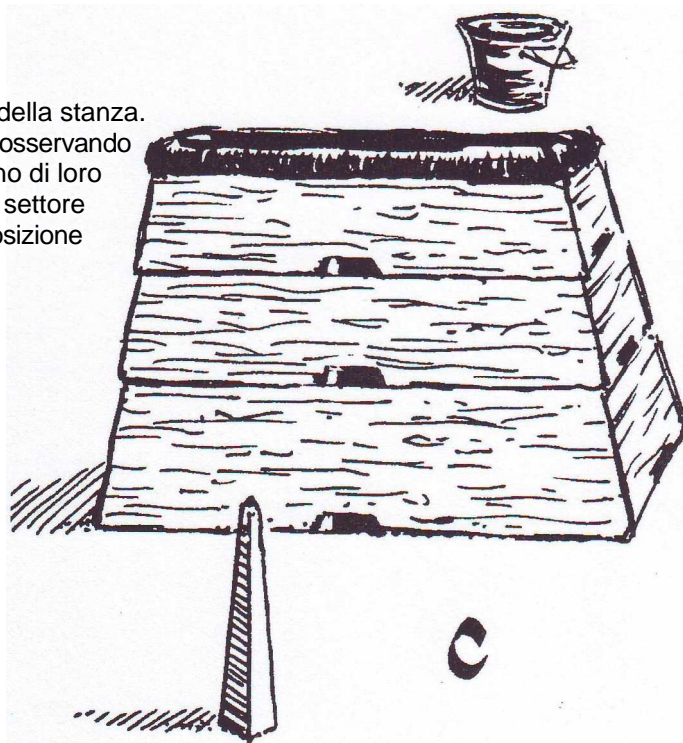
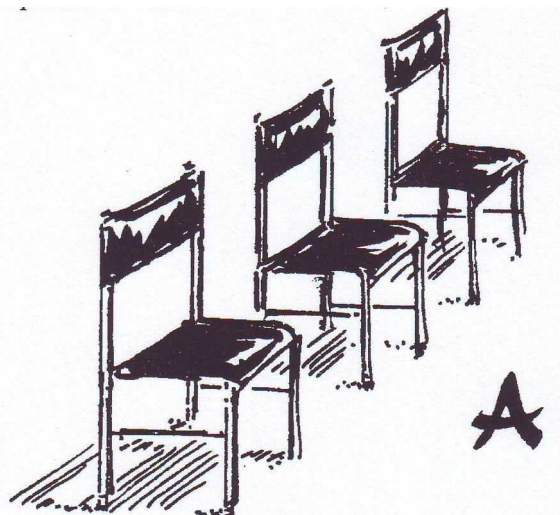


Esecuzione

1 – Prendete un cartoncino e chiedete agli allievi di confrontare la forma del simbolo con la forma e la disposizione degli oggetti presenti nei diversi settori della stanza. Puntualizzate che la **forma** disegnata sul cartoncino viene chiamata **simbolo** e rappresenta l'aspetto dell'oggetto quando viene visto dall'alto.

Ricordate loro che il simbolo viene disegnato più in piccolo per poterci stare dentro al cartoncino.

2 – Mettete i cartoncini in un contenitore al centro della stanza. Poi chiedete agli allievi di correre attorno alla stanza osservando la disposizione degli oggetti. Al vostro fischio ognuno di loro raccoglie un cartoncino dal contenitore e corre nel settore della stanza dove gli oggetti corrispondono alla disposizione indicata. Ripetete l'esercizio più volte.



Quando raccogliete un cartoncino, scegliete un allievo che annunci quale cartoncino state mostrando.

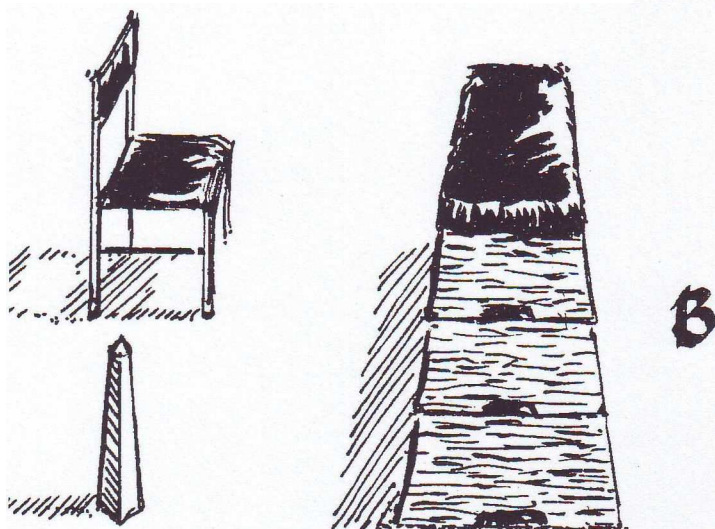
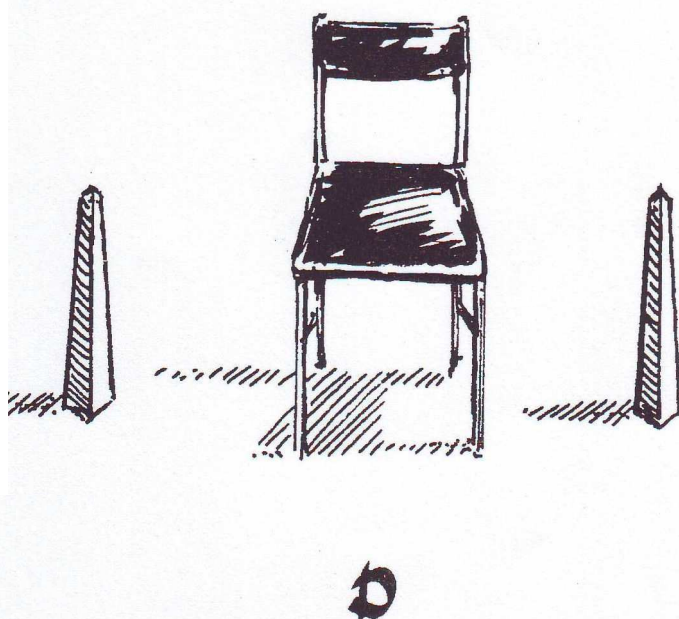
Scegliete allievi che sospettate seguano gli altri e non usino la propria testa.

3 – Mostrate agli allievi i quattro settori e la disposizione degli oggetti in ciascun settore. Discutete quale disposizione combaci con quella indicata dal cartoncino.

4 – Gli allievi corrono attorno alla stanza. Il gioco sta nell'osservare il cartoncino scelto dall'istruttore e nell'individuare in quale settore gli oggetti si trovino nella stessa disposizione.

Una volta compreso il gioco, utilizzate due cartoncini alla volta. Gli allievi dovranno riconoscerli sia:

- a – scegliendo uno dei due ed individuando il settore di appartenenza;
- b – individuandoli in sequenza.



La pianta della stanza è come una fotografia. Insegnate ai vostri allievi ad osservare la pianta e ad immaginare come dovrebbe apparire quel modello se fosse visto a volo d'uccello.

Ulteriori esercizi

Osservate e disegnatte le forme di numerosi altri oggetti visti dall'alto.

3 – ORIENTARE LA MAPPA

IN GIARDINO O IN PALESTRA

OBIETTIVI:

- **Rinforzare l'uso dei simboli**
- **Insegnare come si orienta la mappa**

Preparazione

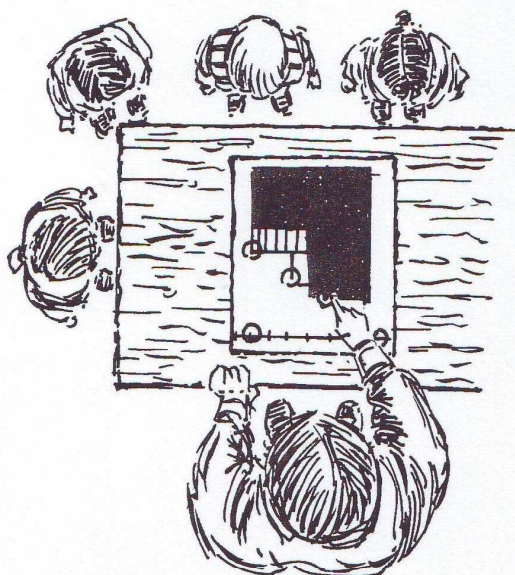
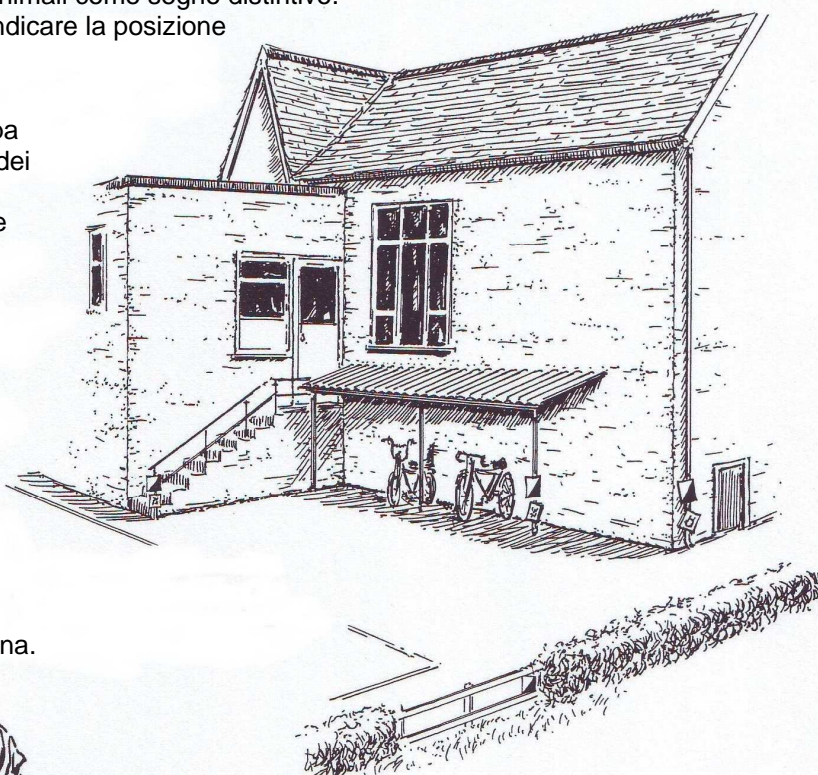
Preparate una mappa a grande scala di una parte del giardino o della palestra. Se non ci sono dettagli utili, posizionate una combinazione di due o tre oggetti. Prendete cinque lanterne con foto di animali come segno distintivo. Disegnate cinque cerchietti rossi per indicare la posizione di ciascuna lanterna sulle mappe.

Esecuzione

1 – In aula illustrate agli allievi la mappa che verrà utilizzata. Sottolineate l'uso dei simboli, per rinforzare la lezione 2. Evidenziate alcuni particolari familiari e illustrate i simboli nuovi, come muro, costruzione, recinto, ecc.

2 – Distribuite le cartine con disegnati i cerchietti rossi.

3 – Uscite in giardino o in palestra. Scegliete una base da dove tutti i punti possano essere visti facilmente. Posate la mappa sul terreno (orientata). Contate assieme agli allievi il numero di punti che si possono vedere (4). Contate il numero dei cerchietti sulla mappa (4). Quindi accoppiate ciascun cerchietto con la corrispondente lanterna.



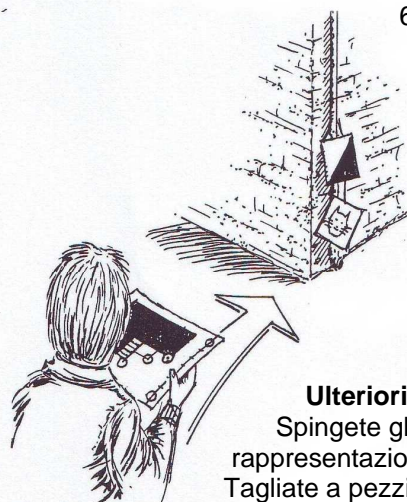
4 – Mostrate come sia facile quando la mappa è orientata e i particolari sono sovrapponibili. Ruotate la mappa in varie posizioni chiedendo se sia orientata o meno. Quindi gli allievi orienteranno la propria mappa. Come esercizio, gli allievi cambiano di posto con un partner

5 – L'istruttore indica un cerchietto sulla mappa di un allievo. Questi dovrà indicare la lanterna corrispondente sul terreno, recarsi sul posto e tornare con il nome dell'animale trovato sulla lanterna. Ripetete il gioco finché non sono stati visitati tutti i punti. Assicuratevi che gli allievi orientino correttamente la mappa prima di partire.

6 – Raccogliete le lanterne. Verificate cosa è stato appreso dagli allievi.

Proseguimento

Scrivete le parole: SIMBOLO, LANTERNA, ORIENTARE, MAPPA. Parlate della carta in generale: chi la usa, quando e come.



Ulteriori esercizi:

Spingete gli allievi a disegnare rappresentazioni di modelli personali. Tagliate a pezzi la mappa della scuola e fatene un puzzle. Poi ricostruitela

4 – L'ISOLA DEL TESORO

IN PALESTRA O IN UNO SPAZIO CHIUSO

OBIETTIVI:

- **Stabilire il significato della parola "orientato" ed esercitare l'uso di forme e simboli**

Preparazione

Raccogliete il materiale necessario. Decidete quale spazio utilizzare: i ragazzi più giovani hanno bisogno di avere sott'occhio tutta l'area; quelli un po' più vecchi possono utilizzare un'area più grande con particolari più evidenti. Leggete una storia riguardante un'isola.

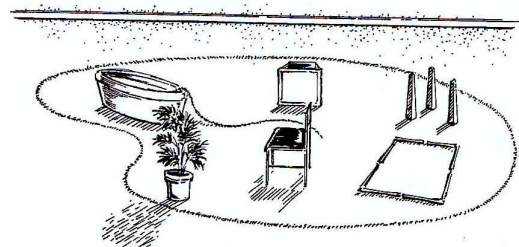
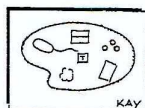
Esecuzione

1 – Distribuite carta, tavolette, matite. Disponete gli allievi a cerchio attorno alla zona da utilizzare come isola.



2 – Utilizzando dei gessetti o una corda, disegnatte la linea di costa di un'isola dalla forma molto semplice. Mano a mano che aggiungete dei particolari all'isola, gli allievi dovranno disegnarli sul loro foglio. Per questo tipo di mappa si possono accettare sia delle immagini che dei simboli.

3 – Sistemate prima dei particolari molto grandi: un lago (una bacinella d'acqua) ed un fiume (un nastro blu) che ne esce; un box a simulare



una casa; alcuni birilli (o piante in vaso) a rappresentare un bosco; una sedia potrebbe indicare una torre di avvistamento. Il profilo di un campo sportivo può riempire un eventuale spazio vuoto.

4 – Traccia della storia.

In seguito ad un naufragio, viene seppellita sulla isola una cassa con il tesoro. Prima di essere salvati, i marinai sono riusciti a disegnare una **mappa** dell'isola, in modo da poter ritrovare il tesoro successivamente. Gli allievi sono i marinai naufragati.

Chiedete agli allievi dove vogliono seppellire il loro tesoro. Indicate il posto con una "T".

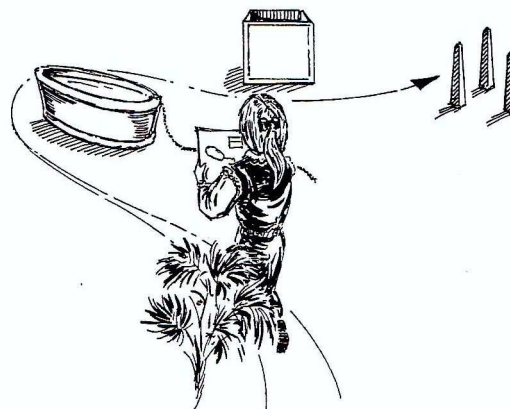
Ora, anni più tardi, siete tornati per dissotterrare il vostro tesoro e sbarcate sull'isola nel punto in cui sedete in questo momento. Indicate questo punto sulla carta con una freccia.



5 – "Che **percorso** devo fare per arrivare al tesoro?". L'istruttore mostra come si fa. Stabilite il percorso osservando il modello, quindi indicatelo sulla mappa con un dito. La mappa deve essere tenuta **orientata** in modo da seguire il percorso.

Alcuni allievi possono descrivere il percorso che vogliono seguire, identificando i particolari che dovranno superare sul modello o sulla mappa.

6 – Se l'isola è abbastanza grande, gli allievi possono cercare di seguire il **percorso**, spostandosi da un particolare all'altro fino a raggiungere il tesoro



Ulteriori lavori

Parlate delle isole. Raccogliete informazioni sulle isole dell'Australia, della Polinesia o dell'Islanda. Disegnate mappe di altre zone o di altri modelli.

Questo è il punto di partenza ideale per ulteriori lavori di tipo interdisciplinare.

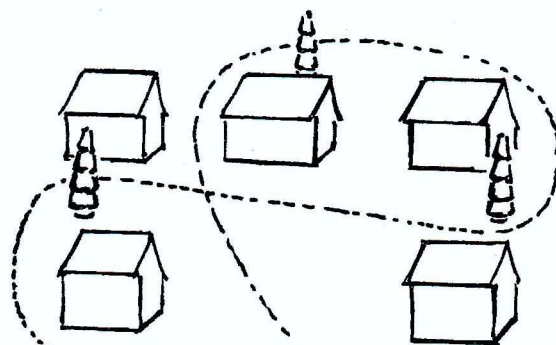
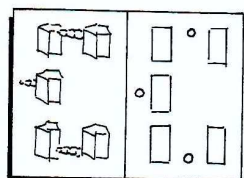
5 – L'USO DI UN MODELLO PER DISEGNARE UNA MAPPA

OBIETTIVI:

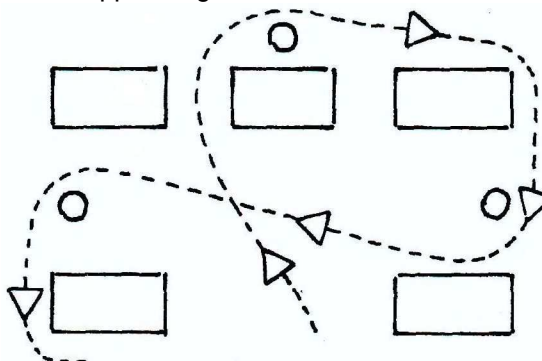
- *Rinforzare il concetto che una mappa è simile a una fotografia*
- *Dimostrare come una mappa possa essere utilizzata per trovare e per seguire un percorso*

Preparazione

Disegnate una semplice mappa fotografica e costruite un suo modello sulla superficie di un piano.



4 – Consegnate ad ogni allievo la **pianta** del modello. Confrontate e fate combaciare la mappa fotografica sia con la pianta che con il modello. Identificate i simboli degli alberi e delle abitazioni. Orientate la pianta. Localizzate il punto di partenza del percorso segnalato dai nastri e disegnato sulla mappa fotografica.

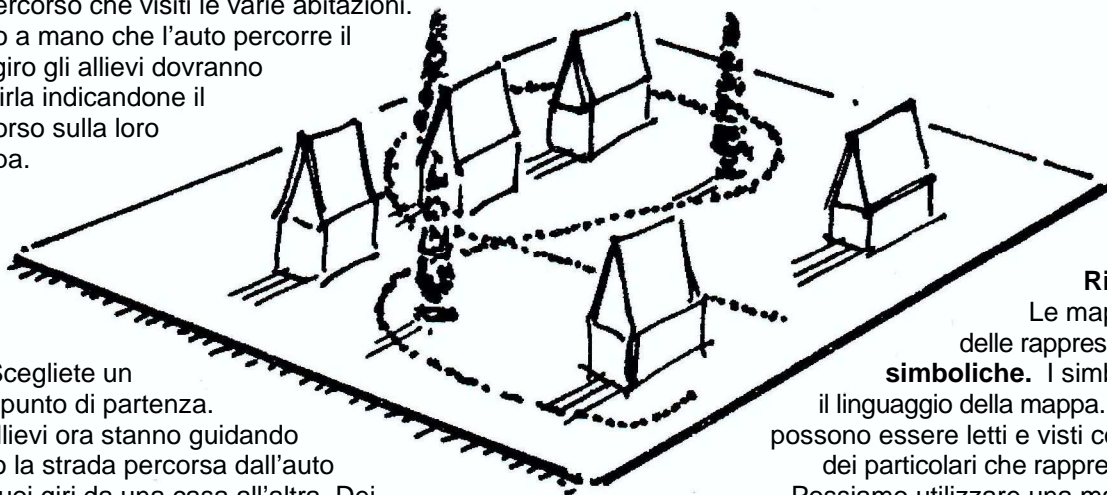


Disegnate il percorso sulla pianta osservando la linea indicata dai nastri. Confrontatela con quella disegnata sulla mappa fotografica.

Esecuzione

1 – Prendete il modello e fatelo combaciare con la mappa. Date ad ogni allievo una copia della mappa fotografica. Gli allievi devono girare attorno a tre lati del modello e per ogni lato far combaciare la mappa fotografica con il modello. Chiedete loro di orientare le mappe e di identificare ciascuna abitazione e ciascun albero.

2 – Prendete un'automobilina e fatela girare lungo un percorso che visiti le varie abitazioni. Mano a mano che l'auto percorre il suo giro gli allievi dovranno seguirla indicandone il percorso sulla loro mappa.



3 – Scegliete un altro punto di partenza. Gli allievi ora stanno guidando lungo la strada percorsa dall'auto nei suoi giri da una casa all'altra. Dei nastri che indichino il percorso sul modello li aiuteranno a disegnare una linea corretta. Alcune frecce lungo la linea indicheranno la direzione di marcia.

Riassunto

Le mappe sono delle rappresentazioni **simboliche**. I simboli sono il linguaggio della mappa. I simboli possono essere letti e visti come foto dei particolari che rappresentano. Possiamo utilizzare una mappa per individuare e per seguire un certo percorso.

6 – L'ISOLA DEL TESORO

IN CORTILE

OBIETTIVI

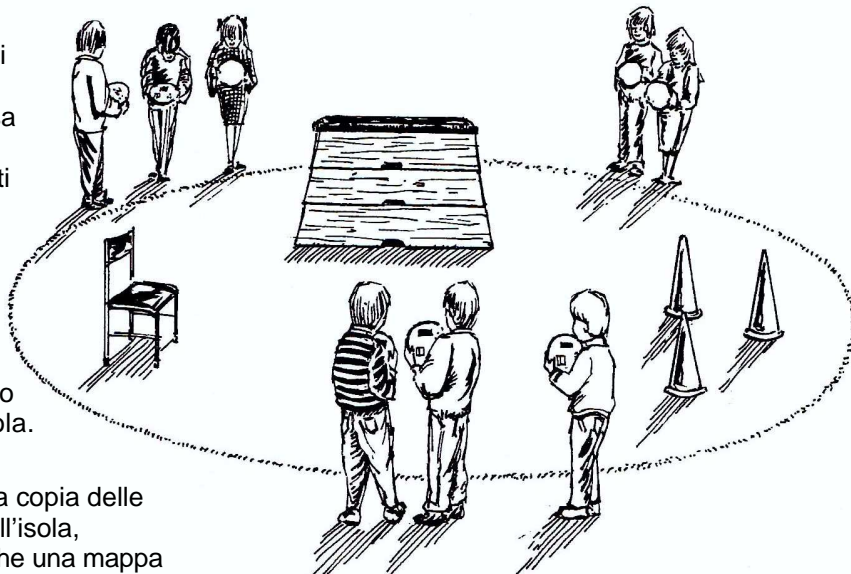
- **Introdurre il concetto dello spostamento mantenendo orientata la mappa**
- **Rinforzare il concetto che la mappa è una rappresentazione simbolica del terreno**

Preparazione

Disegnate tre mappe fotografiche di un'isola del tesoro circondata da un cerchio, ciascuna vista da una diversa direzione. Fate diverse copie di ogni mappa (in quantità sufficiente per tutti gli allievi). Ritagliate le mappe circolari. Contrassegnate ciascuna di esse con una sigla, es. A, B, C. (Se preferite, usate gli esempi di pag.16). Disponete all'interno la panca, i coni e la sedia facendoli combaciare con la mappa. Usate una corda o un gesso per indicare la linea di costa dell'isola.

Esecuzione

1 – Consegnate a ciascun allievo una copia delle tre mappe fotografiche. Dal bordo dell'isola, identificate i particolari e fate notare che una mappa fotografica è tale da un solo punto di vista. Chiedete ai vostri allievi di muoversi lungo il bordo dell'isola fino a che non combacia con il punto di vista della loro mappa. In breve gli allievi saranno raggruppati in tre gruppi lungo il bordo dell'isola. Ribadite il concetto che una mappa fotografica è utile soltanto quando osservate la zona interessata dal corretto punto di vista. Spostatevi lungo il bordo dell'isola per controllare se le mappe combaciano con il punto di vista scelto dagli allievi. Se avete tempo, rimescolate le mappe e ripetete l'esercizio.



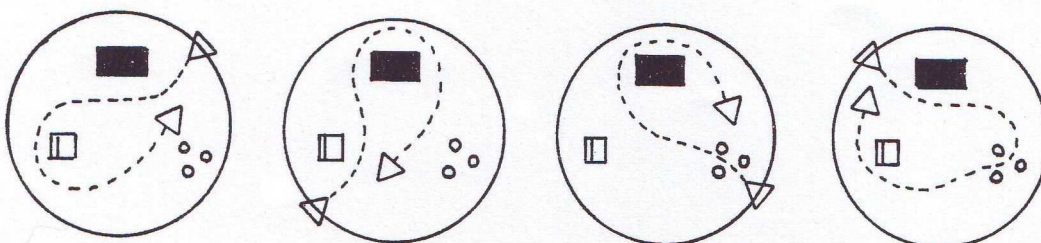
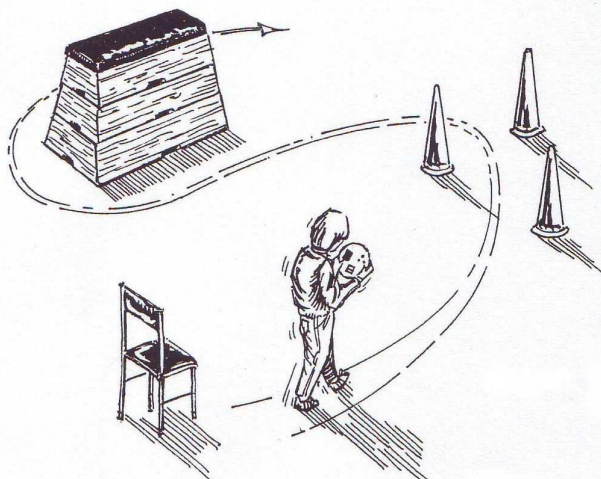
2 – Sostituite la mappa fotografica con la pianta. Identificate i particolari. Girate ancora attorno all'isola, fermandovi per orientare la pianta. Ripetete alcune volte l'esercizio. Mostrate come la pianta possa essere utilizzata da qualsiasi punto lungo il perimetro dell'isola.

3 – Invitate un allievo a scegliere un percorso che visiti tutti i particolari dell'isola. Il resto del gruppo segue sulla propria pianta l'ordine con cui i particolari vengono visitati. Ripetete l'esercizio con altri allievi.

4 – Sostituite le piante con le mappe circolari su cui avrete disegnato diversi percorsi. Ogni allievo dovrà individuare il punto di partenza del proprio percorso lungo il bordo dell'isola e portarsi laddove si trova il triangolo. I punti di partenza dovrebbero essere distribuiti in punti diversi attorno all'isola. Osservate il percorso. "Come si sviluppa?" "Siete in grado di seguirlo?"

Gli allievi memorizzano il loro percorso e poi provano a seguirlo. Se qualcuno vuole leggere la mappa durante l'esecuzione dell'esercizio, lasciatelo fare.

Gli allievi si scambiano quindi le mappe e seguono un altro percorso. Controllate che si trovino al giusto punto di partenza con la mappa orientata. Numerate le mappe sul retro, indicando con il numero 1 il percorso più semplice. Ciò vi permetterà di assegnare i percorsi più semplici agli allievi che trovano difficile questo esercizio.



Ulteriori idee

- 1 – Leggere la carta mentre si completa il percorso
- 2 – Completare il percorso correndo

7 – IL PERCORSO A STELLA

IN GIARDINO

OBIETTIVI

- **Introdurre il concetto di "orienteering"**
- **Individuare dei particolari indicati sulla mappa (punti di controllo) e situati al di fuori del proprio campo visivo**

Preparazione

Individuate 8-10 punti adatti alla posa delle lanterne, alcuni visibili dalla base di partenza, altri no. Indicate i punti con dei cerchietti rossi su tutte le mappe (utilizzate un cerchiografo). Numerate ciascun cerchietto. Attaccate le cartine a delle tavolette. Posate sui particolari individuati le lanterne con delle matite colorate. Utilizzate la stessa base di partenza della lezione 3.

Esecuzione

1 – Consegnate a ciascun allievo una carta su una tavoletta. Uscite in giardino e portatevi sul punto indicato sulla mappa dal triangolo. Orientate la mappa e fate osservare i particolari ed i simboli.

Identificate un punto sul terreno. Orientate la mappa. Istruttore ed allievi corrono fino al punto di controllo. Ripetete l'esercizio alcune volte,

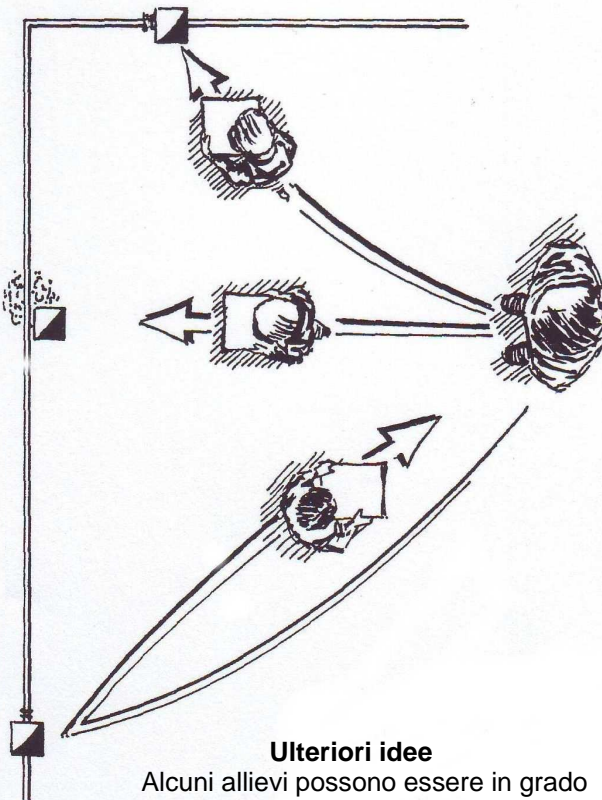
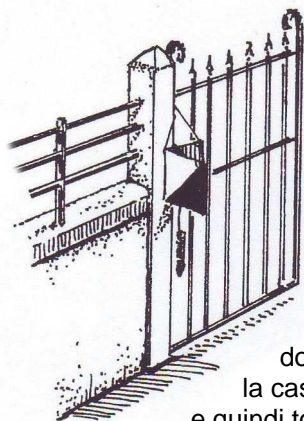
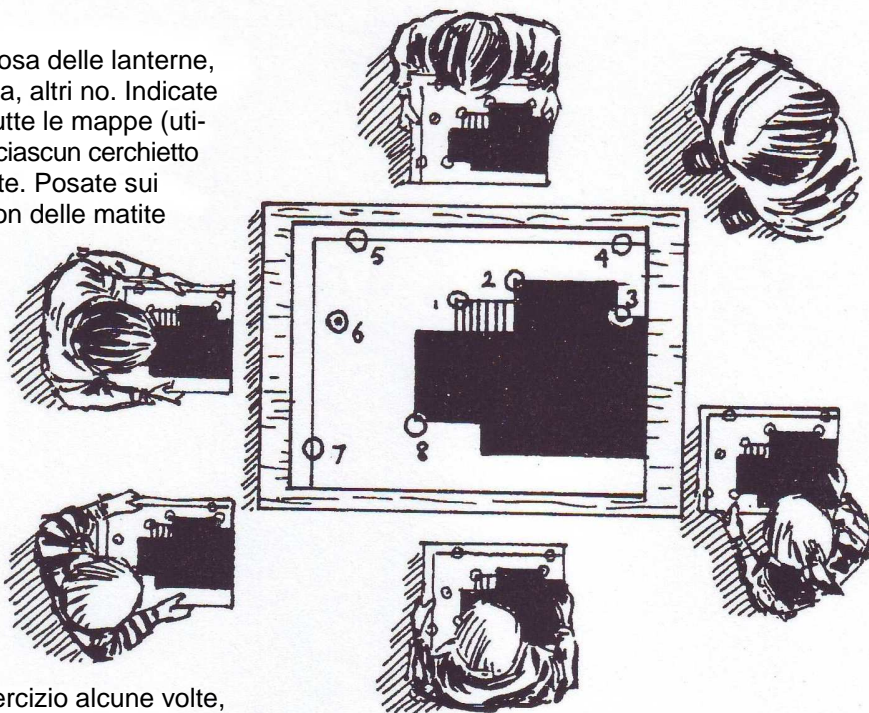
controllando che ciascuno tenga la mappa orientata. Utilizzate dei particolari come muri, recinti o dei vialetti per far combaciare la carta con il terreno. Fate notare le matite colorate sotto la lanterna.

2 – Esercizio a stella: assegnate ad ogni allievo un punto da trovare. Egli dovrà andare al punto, colorare la casella giusta con il pennarello e quindi tornare alla base per unirsi ai compagni che attendono un nuovo punto da trovare.

Prima di correre al punto, gli allievi dovranno indicare all'istruttore la lanterna a cui si vogliono recare, oppure, nel caso essa non sia visibile dalla base, descrivere il punto in cui essa si trova

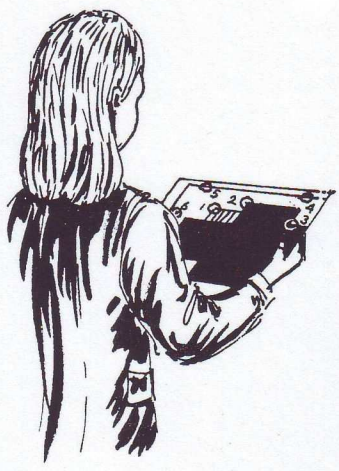
Proseguite l'esercizio finché gli allievi non hanno colorato tutte le caselle di controllo.

Verificate che le caselle siano colorate correttamente.



Ulteriori idee

Alcuni allievi possono essere in grado di trovare alcuni punti uno dopo l'altro in un ordine prestabilito, colorando correttamente le caselle di controllo.



8 – ORIENTAMENTO PUNTO DOPO PUNTO

IN GIARDINO O IN UN PARCO

OBIETTIVI

- Ricordare agli allievi che devono vedere la mappa come se fosse una fotografia
- Insegnare a ruotare attorno alla carta orientata, in modo da fronteggiare sempre la direzione di marcia

Preparazione

Individuate 8-10 posti adatti alla posa delle lanterne, possibilmente diversi da quelli utilizzati nella lezione precedente. Indicate questi punti con dei cerchietti rossi su tutte le cartine degli allievi. Indicate i punti di partenza e arrivo con un triangolo rosso. Fate risaltare con un nastro colorato uno dei bordi della mappa. Non è necessario che si tratti del lato Nord, meglio se un muro o un recinto che funzioni da linea di riferimento per orientare la mappa. Prendete le lanterne e le matite colorate.

Esecuzione

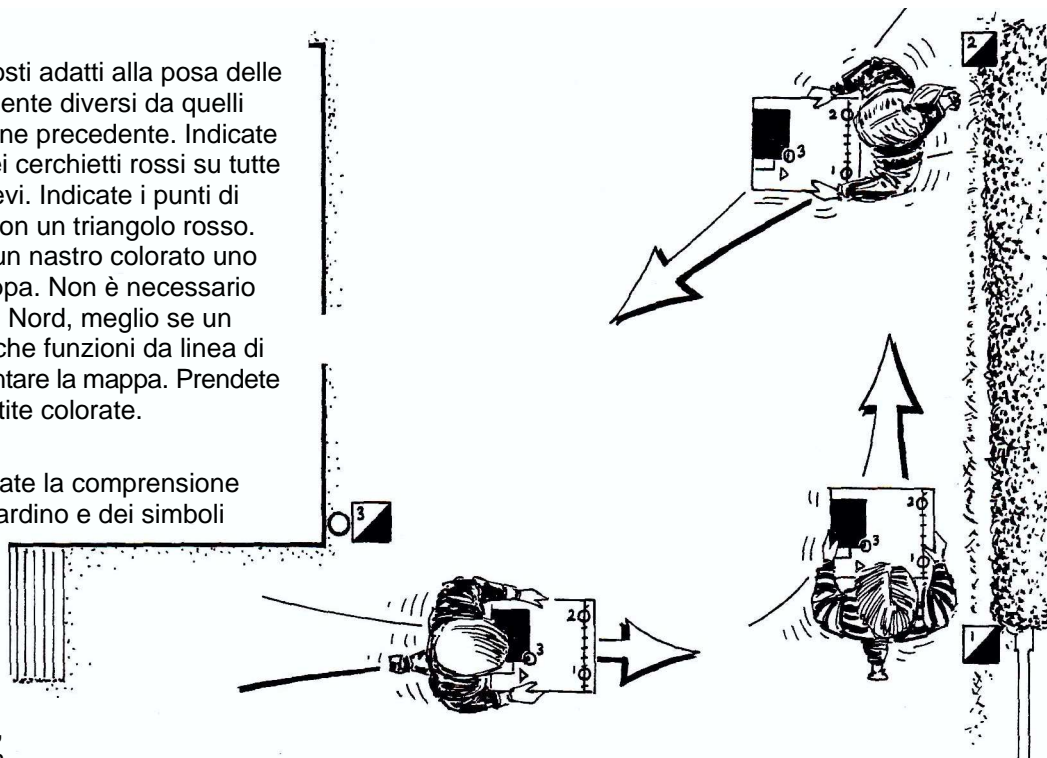
1 – In classe: valutate la comprensione della mappa del giardino e dei simboli da parte dei vari gruppi. Osservate la mappa della scuola e chiedete agli allievi di identificare alcuni specifici particolari, es. "Qual è la porta che utilizzate di solito per entrare a scuola?". Chiedete loro di chiudere gli occhi e di immaginare come apparirebbero nella realtà i vari particolari: "Immaginate mentalmente come apparirebbero nella realtà". Questo è il modo in cui essi dovrebbero "leggere la mappa".

2 – In giardino: partite dal triangolo. Orientate la mappa utilizzando il bordo colorato come riferimento. Posate a terra la mappa, orientata, di fronte a voi.

Sulla mappa, individuate il punto con il numero "1" vicino. Questo è il primo punto da trovare. Ruotate attorno alla mappa finché non vi trovate nella direzione che guarda verso il punto. Raccogliete la mappa, mantenendola orientata. State esattamente di fronte al percorso che dovete seguire. DIMOSTRATE IL METODO DA SEGUIRE CON CHIAREZZA.

Tutti gli allievi si portano al primo punto. Non usate la matita colorata. Ad ogni punto seguite questa procedura:

- Orientate la mappa (per terra, se possibile)

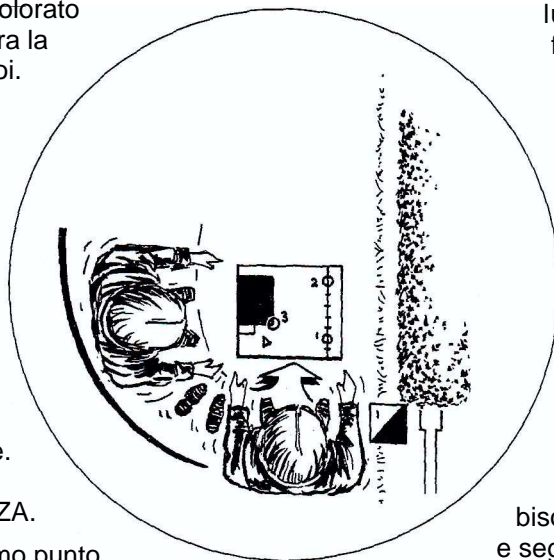


- Individuate il punto successivo. Dove si trova?
- Girate attorno alla mappa finché non vi trovate di fronte alla direzione da seguire.
- Osservatevi attorno. Vedete il punto? Se non lo vedete, pianificate il percorso da seguire.

3 - Mandate gli allievi uno ad uno lungo il percorso, in modo che facciano pratica da soli. Questa volta dovranno però colorare le caselle di controllo con le matite colorate. Fate partire gli allievi solo quando il precedente ha lasciato il primo punto.

4 – Dopo che tutti gli allievi hanno visitato tutti i punti nel giusto ordine, invitateli a fare un ulteriore giro del percorso. Questa volta gli allievi dovranno colorare i cerchietti sulla mappa.

Individuate gli allievi che hanno bisogno di un aiuto supplementare e seguiteli con maggiore attenzione.



Ulteriori idee

Fate disegnare i simboli con il loro nome vicino.

9 – COSTRUIRE UNO SCENARIO E UNA MAPPA

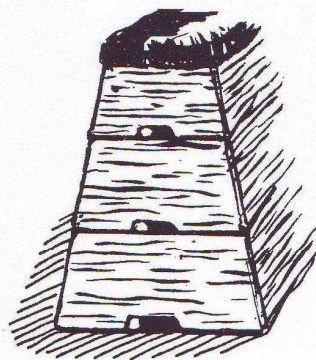
IN UNO SPAZIO CHIUSO O IN PALESTRA

OBIETTIVI

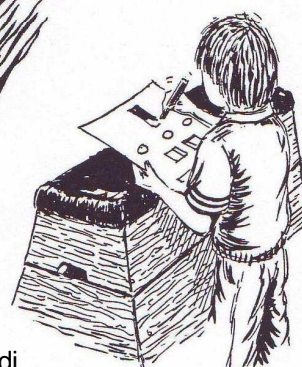
- **Costruire un “scenario” in uno spazio chiuso**
- **Realizzare una mappa**
- **Confrontare la mappa con lo scenario**

Preparazione

Procuratevi alcuni oggetti di uso comune. Assicuratevi che gli oggetti non siano troppo pesanti per gli allievi. Preparate alcune mappe già parzialmente disegnate, per quegli allievi che avessero difficoltà nel disegno.



5 – Gli allievi colorano gli oggetti sulla loro mappa utilizzando il colore corretto per ciascun oggetto.

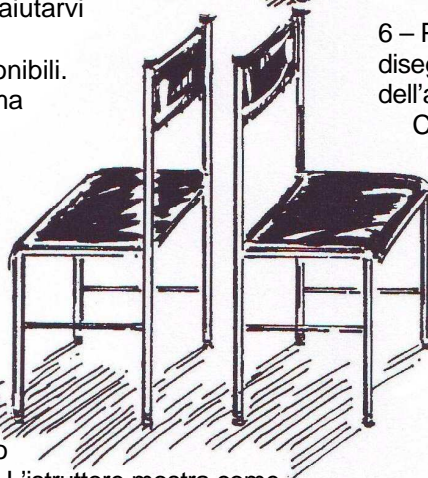


Esecuzione

1 – Chiedete agli allievi di aiutarvi a costruire uno “scenario”, utilizzando gli oggetti disponibili. Fate in modo che lo schema sia semplice. Disponete i particolari lineari (es. le panche) paralleli alle pareti.

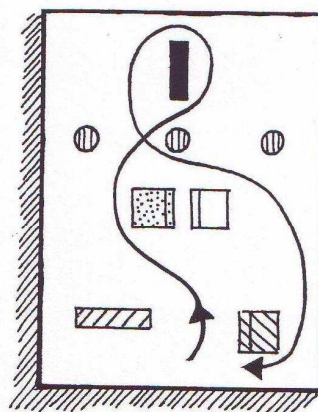
2 - Utilizzando i pennarelli, gli allievi disegnano una mappa dello scenario. Per prima cosa disegnano il contorno, largo almeno quanto il foglio.

Poi individuano e disegnano ogni oggetto dello scenario. L'istruttore mostra come ciascun oggetto entri in relazione con gli angoli del luogo e agli altri oggetti già disegnati sulla mappa.



6 – Proponete agli allievi di disegnare un percorso da un angolo all'altro dell'aula, che serpeggi fra i particolari presenti.

Ciascun allievo disegnerà il proprio percorso sulla cartina, e poi lo seguirà nella realtà leggendone i movimenti sulla mappa.



3 – Controllate che ciascun allievo abbia disegnato gli oggetti correttamente. Le relazioni spaziali fra gli oggetti sono più importanti della correttezza della scala degli oggetti stessi.

4 – Disponete alcune matite colorate dietro ciascun oggetto dello scenario.

Questa lezione può essere utilizzata come strumento di verifica della comprensione da parte degli allievi:

- 1 – dei simboli;
- 2 – dei rapporti fra i particolari presenti su una mappa;
- 3 – dell'orientamento della mappa per seguire un percorso;

E' un'opportunità per gli allievi di imparare a muoversi leggendo una mappa, una fase critica dello sviluppo delle capacità di lettura pratica della mappa.

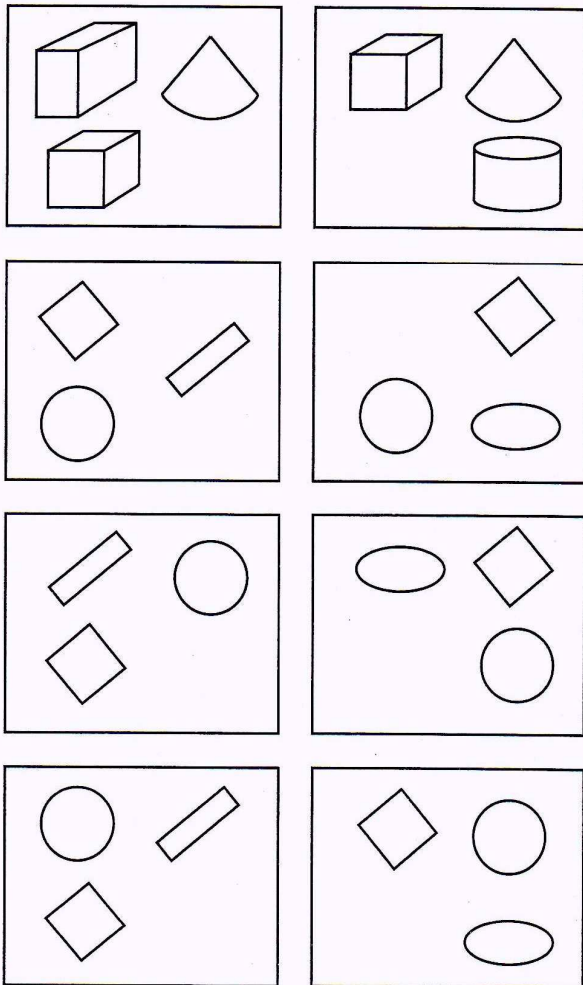
10 – VERIFICHE

OBIETTIVI

- Verificare la comprensione da parte degli allievi della mappa come uno schema di forme in rapporto preciso le une con le altre
- Verificare la capacità degli allievi di confrontare una pianta con un modello
- Verificare la comprensione dei simboli da parte degli allievi

Abbinare una pianta ad una rappresentazione fotografica (o ad un modello su di un piano)

Quale pianta si abbinata alle rappresentazioni fotografiche?

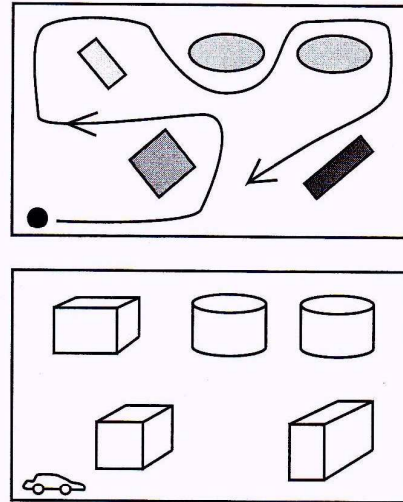


Risposta

Risposta

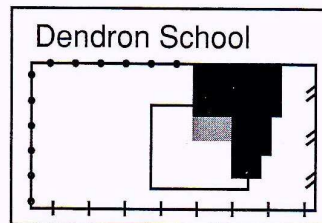
Stabilite un rapporto fra la pianta e il modello

Preparazione: preparate un modello con numerosi oggetti. Disegnate una pianta del modello e indicate un percorso con una linea chiara. "Guidate" l'automobilina attorno i particolari del modello seguendo le indicazioni della pianta

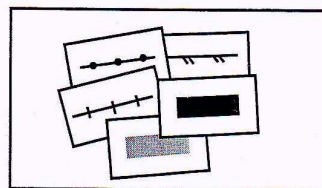


Simboli

Preparazione: preparate numerosi cartoncini con i simboli così come appaiono sulla mappa.

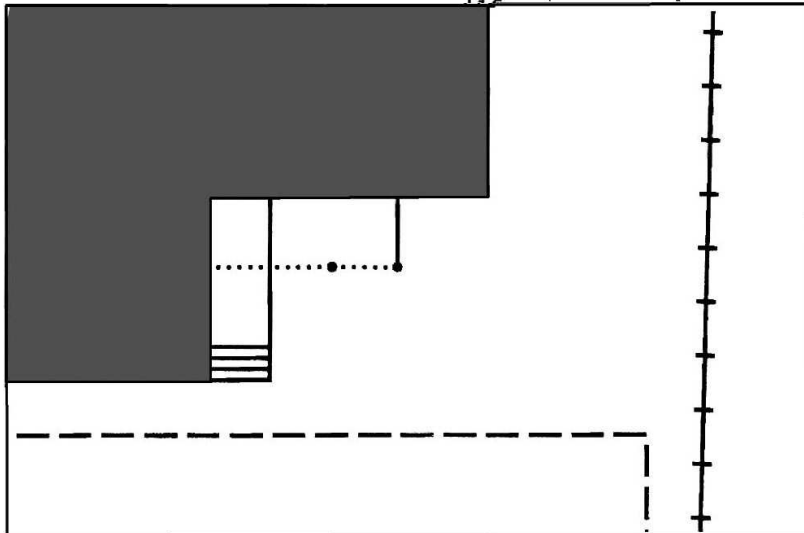
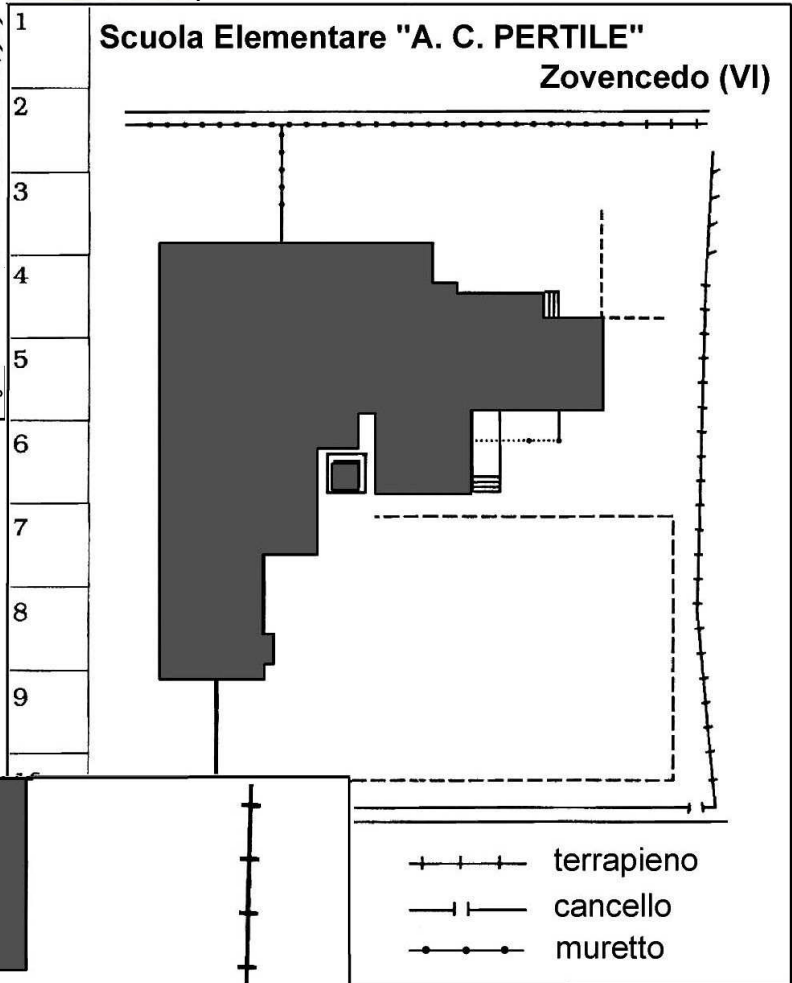
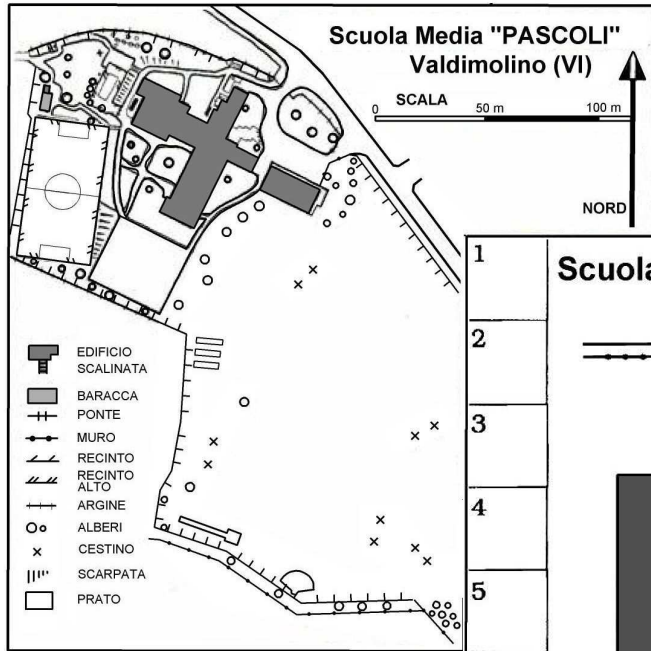


Abbinare ciascun cartoncino con lo stesso simbolo presente sulla mappa

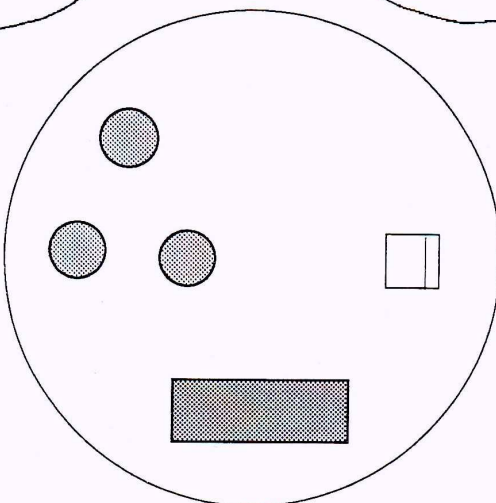
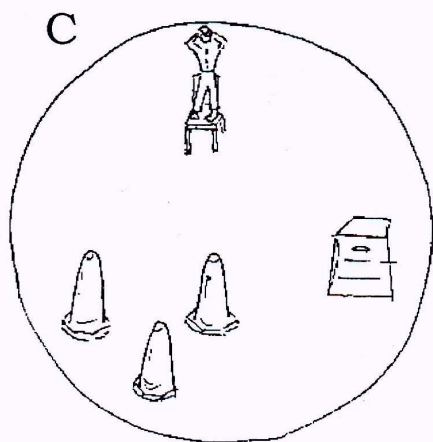
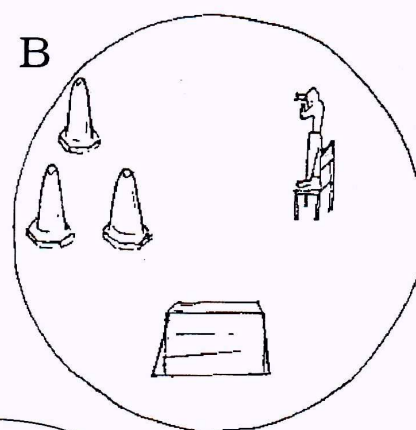
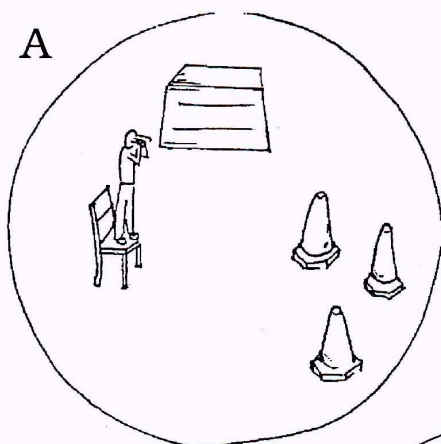
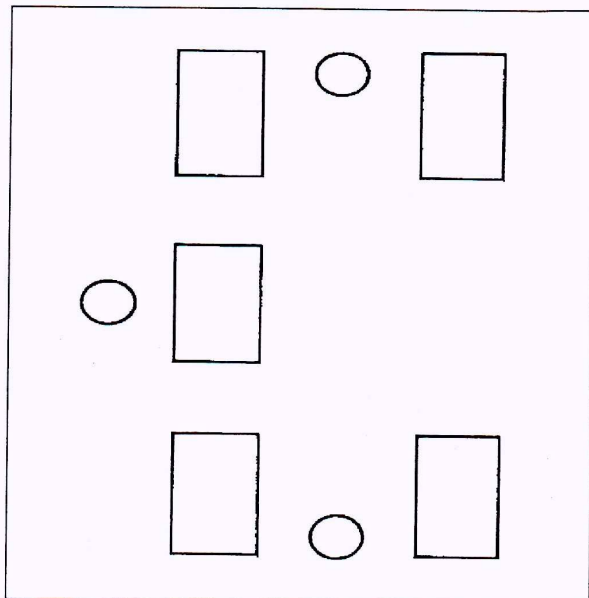
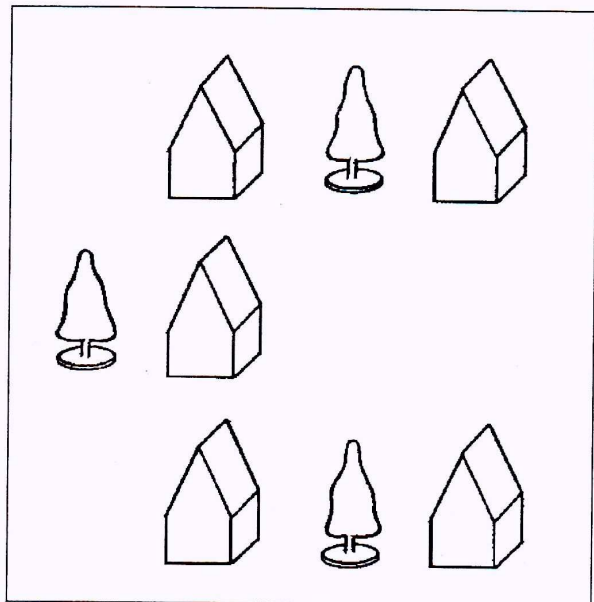


Attribuite un nome al simbolo

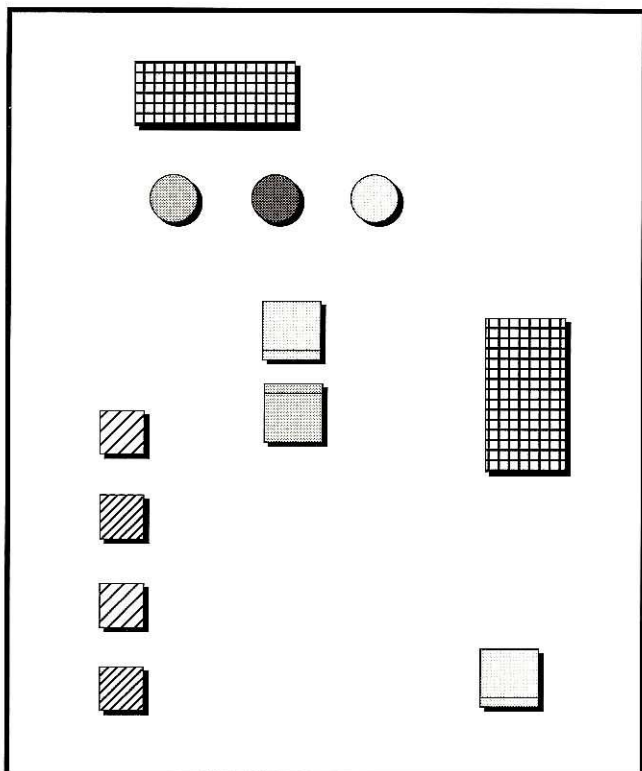
MAPPE SCOLASTICHE



MAPPE E PIANTE



MAPPE E PIANTE - GLOSSARIO



MAPPE E PIANTE

Una mappa è la rappresentazione di un'area a una determinata scala di riduzione, normalmente comprendente un certo grado di generalizzazione. Essa utilizza un'ampia varietà di simboli, le cui dimensioni possono essere esagerate rispetto alla realtà.

Una pianta è un disegno a grande scala. Come in una mappa, i particolari sono indicati nel rapporto corretto tra di loro, tuttavia le loro dimensioni e le loro proporzioni sono nella giusta scala di riduzione.

I due concetti sono strettamente correlati. La mappa del giardino della scuola è molto simile alla mappa catastale o a quella del progettista.

Nella maggior parte delle lezioni e degli esercizi vengono utilizzate delle piante dell'area, anche se esse vengono spesso chiamate mappe per collegarle al concetto di lettura della mappa e di mappa per l'orienteering.

ORIENTEERING

E' uno sport dove il concorrente visita un certo numero di punti di controllo, segnalati sul terreno da una lanterna e sulla mappa da un cerchietto rosso, nel più breve tempo possibile, con il solo aiuto di una mappa e di una bussola.

SCORE - ORIENTEERING

Ogni punto di controllo vale un certo numero di punti. La gara consiste nell'accumulare il maggior punteggio possibile entro un tempo limite, visitando il maggior numero possibile di punti di controllo. I punti di controllo possono essere visitati in qualsiasi ordine. Il superamento del tempo limite comporta una penalizzazione.

ORIENTARE LA MAPPA

Impugnare la mappa in modo tale che i particolari che rappresenta siano sovrapponibili con quelli presenti nella zona o nel territorio di riferimento. Per farlo è necessario ruotare attorno a noi stessi fino a che i particolari che abbiamo di fronte a noi sul terreno sono gli stessi che abbiamo di fronte sulla mappa.

PUNTO DI CONTROLLO

L'oggetto di riferimento, identificato sulla mappa dal centro del cerchietto rosso e sul terreno da una lanterna. Le lanterne standard sono formate da prismi di tela bianca e rossa, divisi diagonalmente, di 30x30 cm di dimensione. Per i giochi di orienteering in giardino o in aula vengono utilizzate "Mini-lanterne" (10x10 cm) e "Micro-lanterne" (4 cm).

