

Dalla città di appartenenza alle città d' Italia

CONTENUTI	TAPPE OPERATIVE	METODI - ATTIVITÀ	DISCIPLINE COINVOLTE
INFANZIA			
<p>Alla scoperta della mia scuola:</p> <p>LO SPAZIO SCUOLA INTERNO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carta mentale dello spazio conosciuto (aula) • Esplorazione guidata dell'aula • Ristrutturazione degli spazi aula • Carta mentale della nuova aula • Esplorazione di altri spazi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione • Espressione corporea • Rappresentazioni grafiche • Costruzione di mappe • Percorsi e labirinti • Costruzioni tridimensionali • Caccia al tesoro 	Tutti i campi di esperienza
PRIMARIA CLASSE PRIMA			
<p>LO SPAZIO INTERNO (la classe)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Situazione stimolo: spostamento di alcuni arredi dell'aula (precedentemente fotografata), all'insaputa degli alunni. • Osservazione della nuova situazione e descrizione da parte dei bambini della nuova posizione degli arredi, utilizzando concetti topologici noti. • Utilizzo di un'altra aula per la produzione individuale di una carta mentale relativa all'aula prima dello spostamento. • confronto delle carte mentali individuali, sottolineando le differenze e le analogie, anche con l'aiuto delle fotografie scattate allo spazio prima del cambiamento. 	<p>Osservazione diretta, conversazione guidata, brain storming, discussione, problem solving, esercitazioni individuali sul quaderno, schede operative, lavoro con il gruppo classe, cartelloni.</p>	<p>Geografia</p> <p>Storia</p> <p>Italiano</p> <p>Immagine</p> <p>Ed. motoria</p> <p>Matematica</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Proposta di costruire una carta mentale collettiva, mostrandone l'utilità al fine di risistemare l'aula. • Riflessione sul concetto di carta mentale. • Sistemazione dell'aula tenendo conto delle informazioni scaturite dalla carta mentale condivisa. • Sintesi dell'attività svolta sul quaderno individuale. • Domande-stimolo per sollecitare i bambini a una rappresentazione più chiara degli oggetti nello spazio (anche per chi non conosce l'ambiente) su carta. • Rappresentazione grafica di alcuni oggetti di uso quotidiano con la visione dall'alto. 		

PRIMARIA CLASSE QUINTA			
LA MIA SCUOLA	<ul style="list-style-type: none"> • Mappa della scuola spontanea • Mappa in scala • Gli ambienti della mia scuola • La scuola che vorrei (immagino la mia scuola ideale) • Orientamento della scuola rispetto ai punti cardinali • Mappa dei quartieri e delle circoscrizioni (le abitazioni dei bambini) 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno libero • Misurazione con metro a fettuccia del perimetro della scuola • Uso della bussola • Google Earth 	Immagine Matematica Scienze Ed. alla affettività Italiano Tecnologia e Informatica
IL COMUNE E I SERVIZI AL CITTADINO	<ul style="list-style-type: none"> • Visita al municipio • L'ufficio anagrafe • Il comando dei vigili urbani • Intervista agli addetti e successiva rielaborazione dei dati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta • Raccolta dati informativi • Condivisione nel grande gruppo e discussione in merito a problematiche varie • Realizzazione di grafici • Invenzione di storie (a piccoli gruppi) 	Italiano Storia Matematica Convivenza civile
JESI IERI E OGGI	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione spontanea e guidata al centro storico di Jesi • Percorso attraverso le vie e le piazze alla ricerca del suo passato (in particolare tracce dell'epoca romana) 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita guidata con l'ausilio di un insegnante della scuola secondaria di primo grado • Costruzione di itinerari sulla piantina; • Rielaborazione del vissuto tramite conversazioni, cartelloni, • invenzione di storie 	Storia Arte e immagine Italiano
IL CAPOLUOGO DI REGIONE: ANCONA	<ul style="list-style-type: none"> • Visita della città: • il museo archeologico (sezione romana) 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le impronte della storia nel tessuto urbano • Foto – cartelloni • Uso di Google maps 	Storia Arte e immagine Italiano Tecnologia e informatica
LE PROVINCE DELLE MARCHE	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi dei confini e delle zone territoriali. • Individuazione delle province e delle loro principali caratteristiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la collocazione delle province sia sulla carta geografica, fisica, che su quella politica. 	Informatica Storia Immagine

LA REGIONE MARCHE	<ul style="list-style-type: none"> • Studio degli aspetti fisici e politici della regione. • Confini e posizione della regione. • Confini e posizione della regione nella penisola Italiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di una cartina della regione, collocando in essa i principali aspetti fisici e politici. 	Tecnologia Arte
LE REGIONI D'ITALIA	<ul style="list-style-type: none"> • Il confine dello Stato Italiano, suddiviso in Italia settentrionale, centrale, meridionale e insulare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di carte lucide. 	Tecnologia
	<ul style="list-style-type: none"> • Confini e collocazione delle regioni d'Italia con i loro capoluoghi. Caratteristiche fisiche e attività economico-culturali. Densità di popolazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Viaggi virtuali per riconoscere le particolarità di regioni o città, prendendo spunto dalle proposte e curiosità degli alunni. • Puzzle delle regioni. • Carte mute. • Giochi a quiz. 	Arte Storia Matematica Informatica Tecnica Scienze

SECONDARIA CLASSE PRIMA			
IL QUARTIERE	<ul style="list-style-type: none"> • Mappa della scuola spontanea • Mappa della scuola in scala • Orientamento della scuola Rispetto ai punti cardinali • Mappa del quartiere 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno libero • Con metro a fettuccia misura delle lunghezze e larghezze • Uso della bussola • Google Earth • Disegno e riproduzione di itinerari nel quartiere 	<p>Matematica : la misura. Scala 1:200 Tecnica- scienze</p> <p>Arte e immagine: disegno e riproduzione di spazi ideali e/o fantastici del quartiere della scuola o della città.</p>
LA CITTÀ DI APPARTENENZA: JESI CITTÀ ROMANA	<ul style="list-style-type: none"> • Percorso al centro storico con mappa: il cardo, il decumano, le porte; reperti di età romana 	<ul style="list-style-type: none"> • Caccia al tesoro alla ricerca di luoghi d'interesse storico e artistico della città 	<p>Ed motoria: orienteeering Italiano: Jesi tra Storia e Leggenda: San Floriano-San Settimio Storia: l'accampamento romano. Arte e immagine: riproduzioni realistiche e rielaborazioni fantastiche del centro storico: progettazione e realizzazione di un gioco da tavolo. Il sistema murario romano: texture e rappresentazioni grafico-pittorica. Riproduzione e rielaborazione modulare del pavimento romano della scuola. Studio e riproduzione di mosaici.</p> <p>Musica: i teatri della città visita al teatro Pergolesi e al teatro Valeria Moriconi.</p>
LE CIRCOSCRIZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Zone territoriali delle circoscrizioni: analisi della mappa 	<ul style="list-style-type: none"> • Ufficio statistica rilevazioni dati sulle circoscrizioni 	<p>Matematica: Elementi di statistica</p>
LA FUNZIONE AMMINISTRATIVA DELLA CITTA	<ul style="list-style-type: none"> • il sindaco, gli assessori, la giunta : luoghi e persone 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita guidata al Comune 	<p>Storia: l'età comunale</p>
IL TERRITORIO DI JESI	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi delle zone territoriali intorno a Jesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Puzzle e orientamento dello stesso rispetto a punti di riferimento noti 	

LE PROVINCE DELLE MARCHE	<ul style="list-style-type: none"> Analisi dei confini delle zone territoriali e delle province 	<ul style="list-style-type: none"> Suddivisione della carta politica delle marche in cinque zone di colori diversi 	
ANCONA: CAPOLUOGO DI PROVINCIA E CITTA' PORTUALE	<ul style="list-style-type: none"> Analisi della città dal punto di vista : <ul style="list-style-type: none"> Politico-istituzionale Storico economico 	<ul style="list-style-type: none"> Viaggio virtuale su Ancona con Google Earth Visita reale alla città di Ancona ed in particolare al porto 	<p>Arte e immagine: l'arco di Traiano come simbolo di potere. Rielaborazioni e ricollocazioni dell'arco.</p>
I PORTI ITALIANI	<ul style="list-style-type: none"> Panoramica sui principali porti d'Italia (Genova, Venezia, Napoli, Brindisi, Palermo, Cagliari) 	<ul style="list-style-type: none"> Libro di testo sull'Italia Sito internet "I porti d'Italia" 	
DALLA REGIONE ALL'ITALIA: LE ANTICHE STRADE ROMANE	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca sull'importanza economica e commerciale delle strade romane 	<ul style="list-style-type: none"> Costruzione della cartina dell'Italia con le strade romane antiche, su carta lucida Sovrapposizione del lucido con la attuale carta politica italiana 	<p>Storia Arte e immagine e/o Tecnica: copiatura e elaborazione grafica di lucidi di strade romane sulla carta politica</p>
LA CAPITALE	<ul style="list-style-type: none"> Studio della mappa dal Campidoglio a Piazza del Popolo Definizione delle coordinate delle principali sedi del potere : Campidoglio Quirinale Palazzo Madama Palazzo Chigi Palazzo Montecitorio Ricerca e studio dei principali monumenti della città 	<ul style="list-style-type: none"> Google Earth Lavoro a gruppi sulla mappa della città. Uso di carte stradali Internet. Consultazione guide della città 	<p>Matematica: misura di distanze, itinerari di viaggio. Notazione esponenziale, notazione scientifica. Itinerari su Roma. Analisi rapporti costi / mezzo.</p> <p>Arte Italiano: La colonna Traiana Il Pantheon La fontana dei fiumi</p>