

Vedere la geografia

Leggere le fonti, esplorare
il paesaggio e interpretare
la realtà con le immagini alla
scuola secondaria di primo grado

Luisa Fazzini, Ulrike Raiser,
Alessandro Morandini e Paola Facchina

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

VEDERE LA GEOGRAFIA

A che cosa serve la geografia? Che cosa si impara studiandola? La risposta più comune e semplice è che serve a «conoscere i singoli elementi naturali e antropici e come si sono formati». Questa idea, che nasce dalla tradizione del XX secolo, e che ancora oggi è presente nei libri di scuola, è agli antipodi dell'idea di geografia che si deve trasmettere nell'età dell'Antropocene.

La geografia non ci chiede più solo di indagare razionalmente ciò che si vede, ma di porci in una dimensione di connessione sensoriale ed emozionale.

Vedere la geografia propone di avvicinarsi a questa materia e alle sue tematiche usando modalità nuove e originali:

- l'uso delle foto satellitari assieme alle carte geografiche
- l'analisi di opere di street art
- le storie a fumetti di Corto Maltese
- la lettura degli albi illustrati.

Le quattro sezioni del libro sono accompagnate da un'introduzione alla metodologia, una bibliografia di riferimento per ampliare le conoscenze sulla tematica trattata e più di 30 attività laboratoriali, che vanno dalla classe prima alla classe terza della scuola secondaria di I grado. Ogni laboratorio presenta una tabella contenente la sintesi del lavoro da svolgere, l'obiettivo, le competenze, i materiali utili e la durata, oltre a schede operative e a una parte dedicata all'insegnante con le indicazioni su come svolgere l'attività. Oltre all'archivio di tutte le immagini, disponibile nelle risorse digitali, il volume è corredato da dieci tavole a colori che permettono all'insegnante di svolgere le attività in modo agile e veloce.

GLI AUTORI

LUISA FAZZINI

Docente di Lettere nella scuola secondaria di I grado, negli ultimi anni si dedica all'insegnamento della Geografia. Ha vinto due premi regionali scolastici ARPAV, è membro del Consiglio Nazionale AIIG e referente per l'educazione per Slow Food Veneto.

ULRIKE RAISER

Docente di Lettere nella scuola secondaria di I grado. Dopo aver lavorato a lungo in ambito editoriale, ha pubblicato *Sola in Alaska* e *Deviazioni. Storie e luoghi del mondo*, raccolta di racconti vincitrice del Premio Euterpe nel 2021.

ALESSANDRO MORANDINI

Specializzato in Preistoria e Protostoria, è docente di Lettere nella scuola secondaria di I grado. Dal 2019 è Game Trainer presso Erickson, integrando l'attività di docenza con la didattica ludica.

PAOLA FACCHINA

Curatrice di mostre d'arte contemporanea e di didattica dell'arte a Firenze. Ha scritto e ha illustrato le prime guide per bambini della *Firenze Musei* ed è consulente didattica per la casa editrice D'Anna e per la Volo Publisher.



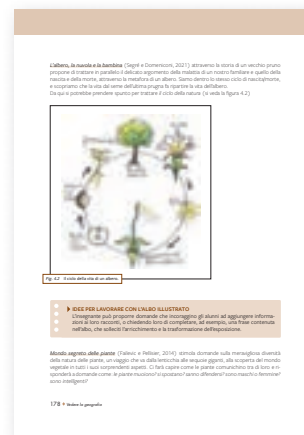
Sezione 1: esempio di scheda operativa



Sezione 2: esempio di attività



Sezione 3: le vignette di Corto Maltese



Sezione 4: esempio di albo illustrato

€ 21,50



www.erickson.it



MATERIALE ONLINE vai su:
<https://risorseonline.erickson.it>

INDICE

7 *Introduzione*

13 **SEZIONE 1**

CARTE FISICHE, FOTO SATELLITARI E IMMAGINARIO

di Luisa Fazzini

57 **SEZIONE 2**

CONOSCERE E RACCONTARE I LUOGHI E LA GEOGRAFIA
ATTRAVERSO LA STREET ART

di Ulrike Raiser

97 **SEZIONE 3**

CHI TROVA UN IMMAGINARIO TROVA UN TESORO.
LE GEOGRAFIE DI CORTO MALTESE

di Alessandro Morandini

165 **SEZIONE 4**

EDUCAZIONE GEO-GRAFICA ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO
DEGLI ALBI ILLUSTRATI

di Paola Facchina

Introduzione

Siamo nell'epoca dell'Antropocene. L'uomo è diventato una forza potentissima capace di modificare la struttura del Pianeta. La geografia deve rispondere a domande diverse rispetto al passato perché le finalità dell'insegnamento e dell'apprendimento sono mutate. Oggi le conoscenze geografiche hanno un orizzonte prioritario verso cui indirizzare lo sguardo: l'*Appartenenza*. A partire dal Rinascimento la nascita della scienza moderna ha prodotto invece un dualismo tra l'oggetto della conoscenza e il soggetto indagante.

Il *razionalismo* è divenuto il criterio di sviluppo di processi di studio in cui il soggetto svolge il ruolo di un osservatore neutro e non partecipante. Ne abbiamo prova nei testi scolastici. La ricerca universitaria prevede quattro livelli di *lettura del paesaggio*:

- lettura *denotativa*: individua i singoli elementi naturali e antropici;
- lettura *interpretativa*: cerca di collegare gli elementi ai processi da cui hanno origine;
- lettura *temporale*: diacronica (attraverso il tempo), sincronica (il contesto attuale), per il futuro (visione e progettazione);
- lettura *connotativa*: indaga le percezioni e le emozioni del singolo e della comunità.

Nei testi scolastici sono proposte la lettura denotativa e interpretativa, difficilmente troviamo quella temporale ed è totalmente assente quella connotativa: gli studenti sono posti di fronte a un oggetto di studio epurato da implicazioni emozionali.

Questo approccio nell'Antropocene è fallimentare, perché genera allontanamento e straniamento. La geografia non ci chiede più solo di indagare razionalmente ciò che si vede, ma di porci in una dimensione di connessione sensoriale ed emozionale. La Convenzione Europea del Paesaggio si incardina su questo presupposto e recita che il «paesaggio designa una determinata parte del territorio, così come è percepito dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni»¹. La percezione è intesa come un'azione che genera nel soggetto, attraverso i cinque sensi e le emozioni, il *sentimento del luogo* e che lo porta a *riflettere sul benessere individuale e collettivo*. Noi viviamo immersi nel paesaggio perché tutto è paesaggio: non esiste unicamente quello eccezionale, ma anche quello quotidiano e quello degradato. La consapevolezza

¹ Convenzione Europea del Paesaggio, premiopaesaggio.beniculturali.it/convenzione-europea-del-paesaggio (consultato il 2 ottobre 2023).

del nostro stato emotivo di benessere o di malessere sviluppa il senso del luogo, cioè pensieri di miglioramento, di tutela e valorizzazione. La lettura connotativa, dunque, scartata dai libri di testo, diviene imprescindibile nell'Antropocene perché genera *Appartenenza*.

Dobbiamo «vedere» il concreto e l'invisibile, la materia e la sua forma spirituale. Questo duplice sguardo è essenziale e rende il paesaggio oggetto di studio non più astratto e distante. La geografia così non è più là solo nel libro di testo. È qui nel vissuto e la esperisco quotidianamente. Lo studente deve formarsi come soggetto ricettivo del sentimento e del senso dei luoghi e di conseguenza come cittadino attivo e responsabile dell'eredità, come dice un noto proverbio, ricevuta dalle generazioni future: il pianeta Terra.

Se non curiamo la percezione dell'Appartenenza, tutte le conoscenze geografiche saranno sterili innesti in vite destinate a un inevitabile e drammatico confronto con la nuova epoca. Non possiamo far contare agli studenti le porte e le finestre e misurare la metratura della Casa in cui abitano senza che se ne sentano anch'essi proprietari, senza che comprendano la necessità di riparare i danni che stanno anticipando l'imminente crollo. Più che misurare i monti, i fiumi e le superfici misuriamo la distanza che il nostro insegnamento genera tra gli studenti e la loro Casa e azzeriamolo!

Per *vedere la geografia* al chiuso di una classe lo strumento è l'*immagine*. L'immagine è inclusiva, qualsiasi sia il livello di competenza linguistica degli studenti. Tutti, eccetto purtroppo le persone con disabilità visiva, sono in grado di analizzarla, di riflettere e prima di tutto e soprattutto di emozionarsi. Le attività che seguono si prefiggono, come risposta alle percezioni individuali, di includere nella dimensione geografica un processo emozionale di immersione nel contesto visivo e di sviluppare un'attitudine a immaginare possibilità paesaggistiche future.

L'immaginario geografico è condizionato dall'industria turistica che riduce i luoghi a stereotipi fotografici che in viaggio tendiamo a ricercare come inquadratura per testimoniare che abbiamo visto ciò che dovevamo vedere. L'immagine di solito usata nei testi scolastici conferma questa visione nota del mondo, rafforzando una globalizzazione visuale. È interessante invece indicare direzioni di sguardo diverse per creare una *geografia degli interstizi*, generativa di interpretazioni personali che favoriscano il senso di Appartenenza. Nelle attività seguenti con gradualità progressiva si integrano i contenuti e gli strumenti utilizzati in classe: l'uso della carta fisica e della carta politica viene affiancato all'analisi di fotografie satellitari diurne e notturne per un approfondimento dell'analisi oggettiva; memorie visive di viaggiatori ed espressioni artistiche diverse (dai pittori fiamminghi alla land art, dalla street art al fumetto) propongono la dimensione soggettiva accanto ai contenuti tradizionali; l'analisi della rappresentazione attraverso gli albi illustrati completano il percorso.

Molteplici esperienze di visione della Terra generano un immaginario personale capace di scenari alternativi. Ed è assolutamente di questo che nell'Antropocene abbiamo bisogno. Abbiamo bisogno di studenti in grado di percepire e di emozionarsi. Abbiamo bisogno di studenti che si pongano la domanda «Mi piace o non mi piace?» e «Perché mi piace o non mi piace?» per proiettare nel loro immaginario una visione di tutela e di miglioramento dei luoghi. Abbiamo bisogno di sapere che stiamo guidando le nuove generazioni alla scoperta delle reali condizioni del Pianeta affinché tutto questo susciti un senso di Appartenenza.

La ricerca di significati e di valori, l'espressione del coinvolgimento individuale, il delineare orizzonti che diano un senso all'agire umano ci sono propri già

come docenti di italiano. Trasmettiamo ai nostri studenti di geografia i motivi per cui abbiamo scelto per loro questo tipo di formazione e perché ci crediamo. Perché crediamo nell'essere umano, nella sua capacità di perseguire, pur nelle avversità, ideali di comportamento fondamentali per il benessere individuale e collettivo. Facciamo loro *vedere* che con la partecipazione di tutti un futuro migliore è possibile!

Attività²

Vedere la Geografia si divide in quattro parti. Gli autori con esperienze e competenze diverse tracciano percorsi attraverso i tre anni della scuola secondaria di I grado da cui l'insegnante può attingere anche singole attività da comporre in una successione personale.

Le sezioni presentano ciascuna un'introduzione generale a cui seguono per ogni attività una scheda per l'insegnante e una per lo studente. Alcune attività sono coadiuvate da allegati a colori raccolti in fondo al volume che l'insegnante può usare liberamente durante lo svolgimento delle attività assieme ai materiali digitali da proiettare alla LIM.

Sezione 1: Carte fisiche, foto satellitari e immaginario

La prima sezione propone undici attività:

- le prime sei attività, pensate per la classe prima, spostano gradualmente l'attenzione dallo strumento tradizionale della carta fisica a un uso sempre più consapevole del telerilevamento sia dall'alto che da terra. Si acquisiscono visioni diverse, ma complementari, che sviluppano un immaginario su due piani: la realtà e la sua rappresentazione. Una progressiva familiarità con il telerilevamento ha l'obiettivo di generare situazioni di movimento e di analisi basate anche sulla ricerca soggettiva dello studente. Le abilità acquisite sono propedeutiche allo studio degli anni successivi;
- le attività dalla sette alla undici, pensate per le classi seconda e terza, ripercorrono il percorso di studio di uno Stato proposto dai libri di testo, favorendo, con l'utilizzo dell'immagine, il ragionamento al posto della più facile e usuale memorizzazione degli elenchi solitamente proposti.

A conclusione delle sezioni sono presenti per tutte le classi indicazioni di lavoro dedicate alla geografia e all'arte per lo sviluppo della creatività e del pensiero critico nello studente.

Sezione 2: Conoscere e raccontare i luoghi e la geografia attraverso la street art

La seconda sezione propone tre attività per ogni classe per aiutare gli studenti a guardare il mondo, in primis il loro, quello che li circonda, con occhi più attenti

² Il progetto *Vedere la geografia* nasce da un progetto unitario degli autori ma nello specifico Luisa Fazzini ha curato la sezione *Carte fisiche, foto satellitari e immaginario*, Ulrike Raiser ha curato la sezione *Conoscere e raccontare i luoghi e la geografia attraverso la street art*, Alessandro Morandini ha curato la sezione *Chi trova un immaginario trova un tesoro. Le geografie di Corto Maltese* e Paola Facchina ha curato la sezione *Educazione geo-grafica attraverso il linguaggio degli albi illustrati*.

e diversi, focalizzandosi anche su ciò che a una prima occhiata può apparire brutto o insignificante come un muro grigio di periferia.

Siamo tutti stati abituati a dare valore soprattutto a ciò che viene considerato bello e a ritenere che, in effetti, possa esistere il bello a livello oggettivo (basta pensare ai luoghi *must* da vedere nel mondo, resi famosi dai social e quindi presi d'assalto dal turismo). Ma tutti gli angoli del mondo meritano uno sguardo attento, a patto che l'occhio ne colga i dettagli, perché ogni cosa racconta una storia, produce delle emozioni, fa nascere un'idea. In questo senso, gli *street artist* si sono dimostrati avanti anni luce, perché sono stati in grado di dare vita e colore a dei territori prima scartati e ignorati: quartieri che prima erano considerati pericolosi e brutti adesso fanno parte di famosi percorsi turistici proprio grazie al loro lavoro; strade prima dimenticate adesso vengono fotografate; muri che prima nessuno guardava adesso attirano migliaia di sguardi interessati e curiosi.

Il percorso vuole quindi far capire ai ragazzi che nulla va tralasciato, che i nostri occhi devono imparare a soffermarsi sul territorio che ci circonda e a leggerlo perché, proprio attraverso l'immagine, il territorio ci parla, ci permette di emozionarci... e ha anche sempre qualcosa da insegnarci.

Sezione 3: Chi trova un immaginario trova un tesoro. Le geografie di Corto Maltese

La terza sezione dedicata al fumetto vuole recuperare e potenziare la capacità di lettura geografica soprattutto in senso connotativo e temporale, partendo dai diversi livelli comunicativi della «letteratura disegnata». Chi legge il fumetto deve infatti prendere dimestichezza non solamente con il linguaggio verbale, ma anche con sistemi misti basati sull'interpretazione della gestualità, delle convenzioni grafiche e delle rappresentazioni disegnate di diversi aspetti del mondo reale.

Le quattro attività sono concepite per aiutare lo studente a muoversi mettendo a fuoco il mondo vicino e lontano secondo differenti punti di vista. L'introduzione al linguaggio vero e proprio del fumetto, pensata per la classe prima e come primo step propedeutico agli altri laboratori, propone una lettura immersiva del paesaggio in cui è ambientato il racconto, focalizzandosi anche sui tratti caratterizzanti i personaggi da un punto di vista somatico e culturale.

La seconda attività associa le caratteristiche dei personaggi unitamente alle convenzioni grafiche per caratterizzare in modo univoco un luogo geografico, soprattutto analizzando la scelta di dettagli identificativi a livello spaziale e temporale.

La terza attività tocca la dimensione della percezione di un paesaggio attraverso elementi strettamente connotativi quali l'intreccio di miti, leggende e favole, che insieme concorrono a illustrarne il significato di cui viene investito dalla percezione umana.

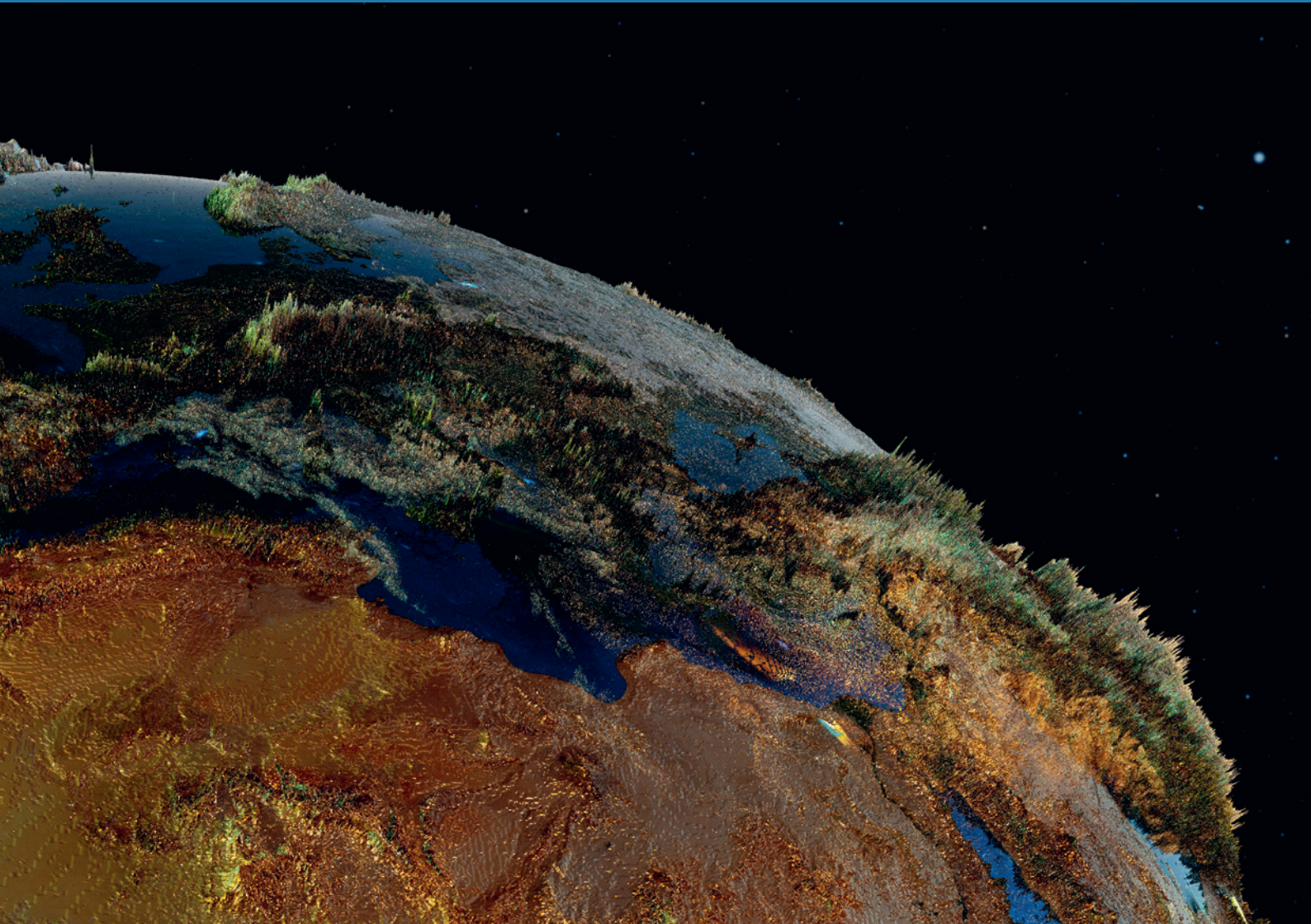
Infine nella quarta attività, l'immaginario rappresentato nel fumetto viene declinato come strumento per identificare gli stadi sociali delle comunità che vengono a contatto (e anche in conflitto) tra di loro e i relativi paesaggi di appartenenza da una prospettiva storica e geografica.

Sezione 4: Educazione geo-grafica attraverso il linguaggio degli albi illustrati

La quarta sezione si distacca dalle precedenti, offrendo un approfondimento ricco di risorse da sperimentare. Sfruttando il potenziale degli albi illustrati, come strumento per affrontare la geografia in modo nuovo e accattivante, la sezione offre una serie di suggestioni e suggerimenti su come inserire all'interno della didattica

della geografia la lettura in classe degli albi illustrati. Dopo una presentazione di questo genere letterario, e alcuni suggerimenti su «quando e come leggere un albo illustrato», vengono presentati numerosi titoli che spaziano dal viaggio, alle tematiche ambientali fino ai *silent book* e ad albi che affrontano in modo diretto ma delicato e suggestivo tematiche di tipo sociale. L'albo illustrato si trasforma così, in un modo originale e accattivante, in uno strumento per affrontare temi di primo piano che sempre più la geografia è chiamata ad affrontare.

INTRODUZIONE



—“

Salto da un punto all'altro della foto satellitare, indicando da nord a sud, da est, a ovest, dalle cime alle zone pianeggianti.

«Aspetti prof., ferma... quel posto non c'è nella carta fisica... Trovato! Ce l'abbiamo!»

Pare quasi che giochino a tombola. E intanto fissano nell'immaginario una foto satellitare con colori reali e senza nessuna indicazione e una carta fisica che trasmette loro varie informazioni.

”—

Nell'età dell'Antropocene bisogna promuovere un senso di appartenenza alla Terra. Come fare per svilupparlo in classe? Partiamo dall'immagine tradizionale con cui i libri di testo presentano il nostro pianeta (la carta fisica) e apriamo Google Earth o Bing Mappe (la foto satellitare).

Quale tra queste due immagini è il vero volto della Terra? La risposta è ovvia: la seconda, cioè la foto satellitare. Noi vediamo cromaticamente la Terra così, anche se dal basso. L'uso delle fotografie satellitari quindi immerge nel reale, favorendo una connessione diretta tra esperienza quotidiana e studio. La carta fisica, invece, genera nell'immaginario dello studente una visione straniante di un mondo dai toni saturi e uniformi, declinati in quattro sfumature: verde, marrone, beige e blu. Lo sforzo istintivo di ricondurre la carta al proprio vissuto emerge quando alla nostra domanda «Perché in una carta fisica la pianura è verde?» più di qualcuno in classe ci risponde «Perché c'è l'erba».

Nella scuola secondaria di I grado, soprattutto in prima, gli studenti hanno ancora una forte necessità di aggancio al concreto, ecco dunque perché ci rispondono «Perché c'è l'erba». Offrire dunque all'immaginario anche delle fotografie satellitari risponde a questo bisogno e genera un senso di appartenenza: così è possibile riconoscere senza filtri interpretativi ciò che si vede. Tutto ciò non toglie che le carte fisiche siano assolutamente necessarie per la comprensione e la decodifica di ciò che ci «appartiene» e che anch'esse siano affascinanti per lo sforzo interpretativo e restitutivo che contengono, usiamo quindi in classe sia foto satellitari che carte fisiche.

Osservato dall'alto il vero volto della Terra, scendiamo a terra e camminiamo con lo studente in un immaginario virtuale, fedele all'originale, grazie alle fotografie attraverso le quali facciamo muovere *Pegman* di Google Earth. Camminare attraverso i paesaggi permette di coglierne le caratteristiche generali e i particolari, coinvolgendo e incuriosendo la classe. Le montagne, le pianure, i fiumi o qualsiasi elemento che attraversiamo a piedi suscitano commenti, riflessioni, ricordi o scoperte.

Nelle prime cinque attività, pensate fondamentalmente per la classe prima, si passa dal codice cromatico stabilito a tavolino delle carte fisiche, alla visione dall'alto con le foto satellitari, alla produzione di un immaginario di luoghi attraverso passeggiate virtuali. La geografia allora non è più un semplice elenco di nomi, ma diventa un'esperienza che immerge gli studenti in paesaggi. Questa dimensione esperienziale favorisce lo sviluppo di un senso di appartenenza perché produce, se pur virtuale, una percezione e quindi dei sentimenti, delle emozioni e delle idee sui paesaggi visitati.

Al termine delle attività 5 e 6, *Diventare artisti* e *Osservare leggere, scegliere*, che concludono un ideale percorso dedicato alla classe prima, si propongono allo studente delle attività sul tema della land art, pensate per creare un ulteriore legame personale. Siamo giunti così al polo opposto rispetto alla carta fisica: da un codice interpretativo oggettivo e univoco a un prodotto soggettivo da interpretare in base ai gusti individuali.

La consapevolezza dell'uso di diversi tipi di immagine per conoscere un paesaggio — cioè la carta fisica, la foto satellitare e le produzioni di land art — è importante nel percorso formativo dell'immaginario dello studente. Ognuno di questi strumenti ha una finalità nella costruzione e nell'approfondimento del rapporto di appartenenza alla Terra. Saperli richiamare alla memoria e

saperli usare significa scegliere quale tipologia di informazione vogliamo ricavare o se vogliamo esprimere una dinamica relazionale affettiva, cioè significa sapersi muovere dalla lettura denotativa a quella connotativa di un paesaggio.



«Prof... ma lo vede lì un muso di cane?»

Quando si leva questo tipo di domanda, durante una lezione sull'osservazione di fotografie satellitari, sento che ce l'ho fatta: hanno assimilato la visione reale e la stanno rielaborando nel loro immaginario.

«Dove? Vieni alla LIM e fammi vedere.»

Lo studente si alza sempre molto soddisfatto per l'attenzione ricevuta e per gli sguardi incuriositi della classe che convergono su di lui.

«Vede qui?»

«Ah sì, hai proprio ragione!»

La classe di solito fa eco: «Sì, sì, eccolo!».

E io rincarò la dose: «Sai che sono veramente contenta quando cominciate a vedere il reale con gli occhi della fantasia?».

A quel punto, potete contarci che... «Prof, prof... io lì vedo un pesce»; «lo invece lì vedo un occhio»; «lo invece...».

E lì, cari colleghi o care colleghe di italiano, avete vinto.

Io di solito sorrido.



L'attività 7, *Osservo la morfologia di uno Stato o di un continente*, apre un ideale secondo percorso pensato per le classi seconde e terze. Le attività proposte sono dei modelli che possono essere infatti applicati in entrambe le annualità.

La prima attività sull'aspetto fisico di un territorio presenta un metodo di lavoro, replicabile per tutti gli Stati e i continenti che vengono studiati, che desidera dare agli studenti una percezione realistica di quello che la carta fisica mostra. Si spera inoltre che l'invito a esporre l'argomento usando anche Pegman come supporto alle proprie affermazioni, sviluppi negli studenti l'abitudine all'osservazione diretta dei luoghi, anche se virtuale. L'idea è quella di attivare la curiosità e il desiderio di viaggiare, anche semplicemente tra immagini satellitari.

L'attività 8, *L'insediamento umano*, comincia a staccare l'immaginario dalla certezza delle forme definite e dei colori netti per trasportare in una dimensione che, pur restando oggettiva, acquisisce contorni affascinanti. L'osservazione della Terra di notte, se pur finalizzata a individuare le aree più densamente popolate e quindi inquinate, sprigiona una magia a cui è difficile sottrarsi.

Si giunge così all'attività 9, *Passato e presente tra quadri e foto*, in cui si lasciano carte fisiche, politiche, foto satellitari diurne e notturne e ci si immerge nella rappresentazione del reale nel tempo attraverso la pittura. Il percorso proposto è un modello che può essere replicato a se-

► **SINTESI DELL'ATTIVITÀ**

In un gioco a squadre gli studenti individuano in Europa le principali zone di montagna e di pianura usando una foto satellitare e una carta fisica. L'attività favorisce la memorizzazione della posizione e del toponimo di montagne e pianure attraverso l'osservazione di immagini reali che danno «un volto» all'elenco da ricordare.

► **OBIETTIVO**

Lo studente sviluppa un immaginario geografico utilizzando strumenti tradizionali e innovativi.

► **COMPETENZE**

- Competenze chiave europee: competenza digitale.
- Traguardi di competenza: lo studente utilizza opportunamente carte geografiche e immagini da telerilevamento per comunicare efficacemente informazioni spaziali.





► **MATERIALI**

- LIM connessa alla Rete.
- Carta fisica dell'Europa.
- Quadernone.
- Matite colorate (verde e marrone).
- Mappa delle montagne e Mappa delle pianure (disponibili in allegato e nelle risorse digitali).

► **DURATA:** Due ore.

Indicazioni per l'insegnante

- 1 L'insegnante mostra alla LIM una carta fisica dell'Europa e avvia un ripasso dei codici cromatici.

I CODICI CROMATICI		ALTEZZA SUL LIVELLO DEL MARE (slm)
MARRONE		Oltre i 600 metri.
GIALLO		Tra i 300 e i 600 metri.
VERDE		Tra 0 e 300 metri.
VERDE SCURO		Sotto il livello del mare.

- 2 L'insegnante divide la classe in squadre di quattro alunni e consegna a ognuno la scheda operativa.
- 3 I componenti di ogni squadra si dividono in due Cercatori di montagne e due Cercatori di pianure.
- 4 I Cercatori di montagne copiano la tabella 1 e i Cercatori di pianure la tabella 2 (presenti nella scheda operativa), lasciando spazio per aggiungere altre righe necessarie per lo svolgimento del gioco.

- 5 Ogni componente di ogni squadra osserva la propria carta fisica dell'Europa.
- 6 L'insegnante proietta alla LIM una foto satellitare dell'Europa tramite Google Earth o Bing Mappe e, utilizzando la Mappa delle montagne e la Mappa delle pianure, indica sulla carta proiettata i luoghi riportati negli allegati, andando in ordine numerico o alfabetico e senza dire nulla:
 - Mappa delle montagne: foto satellitare con indicate in successione (posizione 1, 2, 3, ecc.) le principali montagne europee (si veda la figura 1.1).
 - Mappa delle pianure: foto satellitare con indicate in successione (posizione A, B, C, ecc.) le principali pianure europee (si veda la figura 1.2).

Fig. 1.1 Mappa delle montagne (Google Earth - Data SIO NOAA, U.S. Navy, NGA, GEBCO. Image Landsat Copernicus).

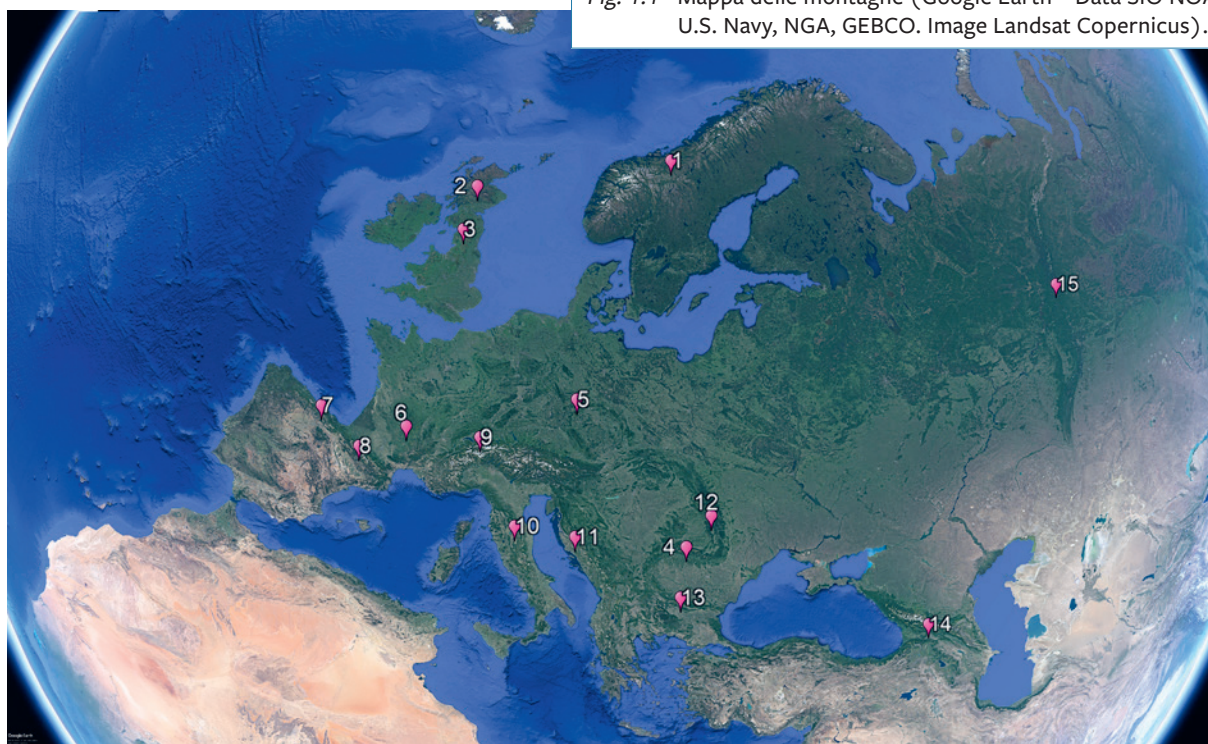
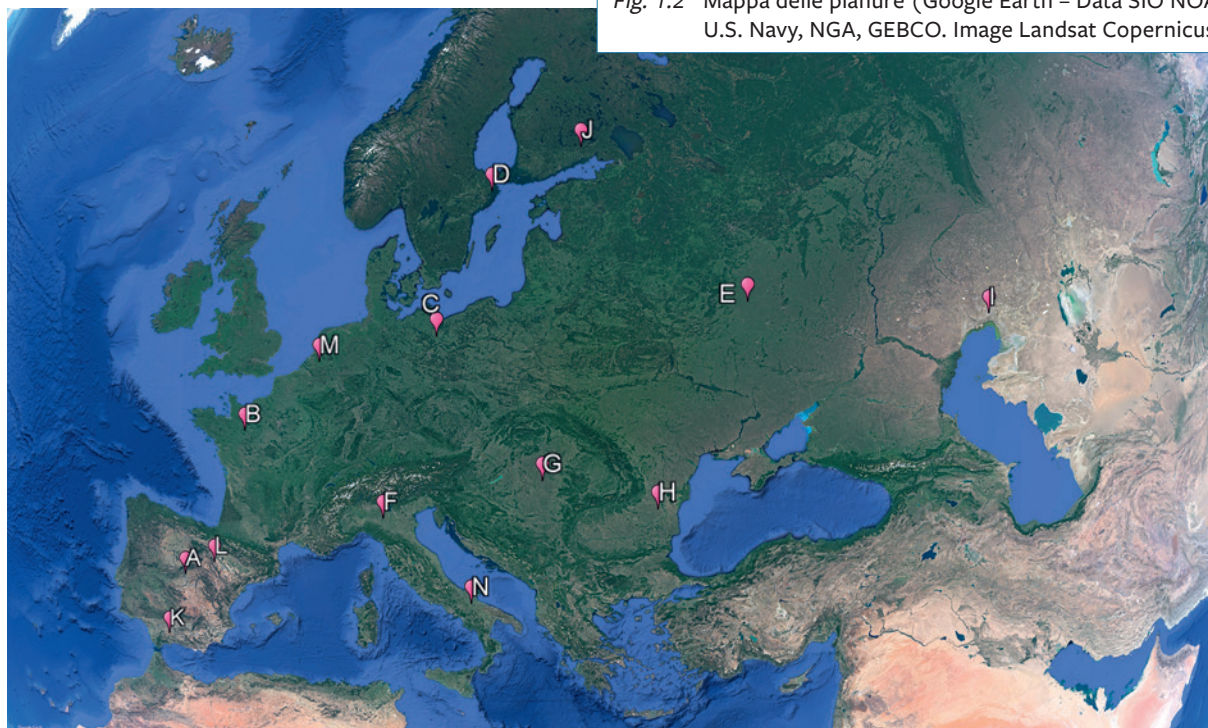


Fig. 1.2 Mappa delle pianure (Google Earth - Data SIO NOAA, U.S. Navy, NGA, GEBCO. Image Landsat Copernicus).



Nella tabella 1.1 si trovano i toponimi corrispondenti alle posizioni.

N.B. È a scelta dell'insegnante quante pianure o montagne indicare, la proposta negli allegati è indicativa.

TABELLA 1.1
Toponimi di montagne e pianure

MONTAGNE		PIANURE	
<i>Numero del puntatore sulla mappa</i>	<i>Toponimo</i>	<i>Lettera del puntatore sulla mappa</i>	<i>Toponimo</i>
1	Alpi Scandinave	A	Meseta
2	Monti Grampiani	B	Bassopiano Francese
3	Monti Pennini	C	Bassopiano Germanico
4	Alpi Transilvaniche	D	Svealand
5	Monti Metalliferi	E	Bassopiano Sarmatico
6	Massiccio Centrale	F	Pianura Padana
7	Monti Cantabrici	G	Pianura Ungherese
8	Pirenei	H	Valacchia
9	Alpi	I	Depressione Caspica
10	Appennini	J	Ripiano dei laghi
11	Alpi Dinariche	K	Pianura Andalusia
12	Carpazi	L	Piana dell'Ebro
13	Balcani	M	Pianura olandese (polder)
14	Caucaso	N	Tavoliere delle Puglie
15	Urali		

- 7 I Cercatori, usando la loro carta fisica, devono completare le tabelle per ogni posizione che l'insegnante indica nella foto satellitare, alternando pianure e montagne. L'insegnante può, ad esempio, indicare in silenzio due montagne (posizioni 1 e 2), poi una pianura (posizione A), poi una montagna (posizione 3), poi due pianure (posizioni B e C) e così via. Nell'indicare montagne e pianure alternativamente è importante mantenere l'ordine di successione per agevolare la fase finale di conteggio dei punti. È bene che l'insegnante faccia una pausa tra una posizione e l'altra, per dare il tempo ai Cercatori di confrontarsi.
- 8 Successivamente, l'insegnante indica nuovamente le stesse zone mostrate nel punto precedente (prima tutte le montagne poi tutte le pianure in ordine numerico e alfabetico dicendo i loro toponimi). La squadra controlla il punteggio come spiegato nella scheda operativa e lo consegna all'insegnante per decretare chi ha vinto.

- 9 Infine, per condividere le informazioni all'interno della classe, l'insegnante indica e nomina il toponimo prima di tutte le montagne e poi di tutte le pianure in ordine; ogni Cercatore cerchia le montagne in marrone o le pianure in verde sulla propria carta. In questo modo i Cercatori di montagne hanno individuato anche le pianure e viceversa.

Nome e Cognome _____ Classe _____ Data _____

- 1 Prendi posto nel gruppo a cui ti ha assegnato l'insegnante e porta con te:
 - carta fisica dell'Europa
 - quadernone
 - una matita marrone e una matita verde.
- 2 All'interno di ogni gruppo dividetevi in due sottogruppi di due componenti: i Cercatori di montagne e i Cercatori di pianure. I Cercatori di montagne copiano la prima tabella sul quadernone lasciando spazio per aggiungere altre righe alla tabella; i Cercatori di pianure fanno lo stesso con la Tabella 2.

TABELLA 1
Cercatori di montagne

Le montagne europee	Nome
Posizione 1	
Posizione 2	
Posizione 3	
Posizione 4	

TABELLA 2
Cercatori di pianure

Le pianure europee	Nome
Posizione A	
Posizione B	
Posizione C	
Posizione D	

- 3 Osserva la carta fisica dell'Europa e guarda il primo punto che l'insegnante indica sulla foto satellitare dell'Europa proiettata sulla LIM e cerca la corrispondenza nella carta fisica. È una zona di montagna o di pianura? Fai attenzione perché l'insegnante mescolerà nel gioco zone di montagna e di pianura.