



Corso Rete Educazione - WWF Italia

SCHEDA ATTIVITÀ DIDATTICA



Materiale prodotto nell'ambito del corso dedicato alla
Rete Educazione del WWF Italia.

Questa attività è stata realizzata dal gruppo
Educastori, AMP Miramare (TS), composto da:

Marcello Bruschini | Cratere degli Astroni

Alessia Glavina | WWF Friuli-Venezia Giulia

Immacolata Merone | WWF Napoli

Maria Luisa Pedullà | Giardino Botanico di Oropa

Lisa Reggiani | Oasi WWF RN Isola Boschina

Roberto Sinibaldi | WWF Venezia e Territorio

Elena Talarico | AMP Miramare

EDUCASTORI

Tema	▶ Conoscenza dell'avifauna nei vari ambienti ▶ Conoscenza dell'avifauna e dei suoi adattamenti ai vari ambienti e dell'impatto su di essa delle attività umane (difficoltà nel gestire inquinanti e scarsità delle risorse alimentari)
-------------	--

Titolo attività	"Nelle penne degli uccelli"
------------------------	-----------------------------

Obiettivo educativo	▶ Sensibilizzare gli studenti, attraverso la conoscenza degli uccelli, quanto l'inquinamento dell'ambiente comporti un impatto negativo sulla natura e come questo abbia ripercussioni sull'abbondanza di cibo e sulla sua qualità ▶ Riconoscere, a partire dagli ecosistemi circostanti, le trasformazioni ambientali provocate dall'Uomo e mettere in atto comportamenti alla propria portata che ne riducano l'impatto negativo sull'ambiente ▶ Comprendere il significato di "impatto ecologico" per la valutazione del consumo umano delle risorse naturali rispetto alla capacità del territorio (estratti dalle nuove linee guida sull'educazione civica)
----------------------------	--

Target	Bambini dalla 3 ^a primaria alla 1 ^a di secondo grado inferiore, con delle modifiche per le classi successive o grado successivo
---------------	---

Durata dell'attività	▶ Incontro di un'ora come introduzione all'uscita ▶ Uscita in natura di una giornata ▶ Incontro finale di 2 ore circa per la costruzione degli uccelli
-----------------------------	--

INDOOR: PC e LIM

Materiale di cancelleria (colla - forbici - pennarelli - cartoncini - carta - spillatrice, materiale di recupero di vario tipo per la costruzione del proprio uccello)

Materiali necessari

OUTDOOR:

- ▶ Scheda di campo per checklist
- ▶ Taccuino da campo e matita
- ▶ Guida di campo
- ▶ Filo spesso o corda di circa 5-6m
- ▶ Post-it
- ▶ Binocolo (invitare i partecipanti a portarne uno proprio, se posseduto)

Breve descrizione

Fase I: brain storming iniziale con quiz Plickers da strutturare e allegare (Gamification);

Fase II: birdwatching, osservazione degli uccelli nell'habitat di riferimento e compilazione di una scheda di riconoscimento o disegno dal vero (outdoor education);

Fase III: i partecipanti dramatizzano una storia, attraverso un gioco di ruolo evidenziano le varie esigenze delle popolazioni di uccelli e le fluttuazioni naturali delle popolazioni in base alle risorse dell'ambiente, per poi introdurre nel gioco di ruolo le difficoltà legate all'inquinamento ambientale (Storytelling gamification);

Fase IV: Costruzione di un uccello componendolo in base alle parti date e all'habitat, utilizzando varie tecniche calco, in 3D, disegno collettivo (i cadaveri squisiti) o altro (Problem solving – cooperative learning).

Descrizione esaustiva dell'attività:

1. Questionario iniziale attraverso un quiz multimediale e Brainstorming con i partecipanti, per comprendere ed organizzare le preconoscenze di base sugli uccelli.
2. Uscita in una zona ricca di avifauna dove verranno proposte osservazioni dell'avifauna in base alle risposte al quiz iniziale, oltre alla compilazione di una scheda di riconoscimento delle varie specie ed eventualmente un disegno dal vero a seconda del tempo a disposizione. Verranno illustrate poi le principali caratteristiche di ogni specie, di cosa si ciba e quali sono le criticità alimentari e ambientali che potrebbero minacciare le varie specie.
3. Nel corso dell'uscita i partecipanti, attraverso un gioco di ruolo, dramatizzano le esigenze di una coppia di uccelli che colonizza un nuovo ambiente, evidenziano le varie esigenze delle popolazioni di uccelli e le fluttuazioni naturali delle popolazioni in base alle risorse dell'ambiente, per poi introdurre nel gioco di ruolo le difficoltà legate all'inquinamento ambientale. Si pone a terra una corda od un nastro teso, si scelgono due partecipanti che rappresentino la coppia di uccelli e ed insieme al gruppo si scelgono dei simboli per mimare con le mani ciascuna delle esigenze della coppia per sopravvivere (cibo, acqua, riparo e spazio). La "coppia" si pone da un lato della corda, mentre gli altri partecipanti (che rappresentano l'ambiente e le sue risorse), uno a fianco all'altro, si pongono dall'altra. Si fanno una serie di prove per essere certi che i simboli siano stati memorizzati e poi tutti si mettono con le spalle alla corda, pensando a quale simbolo fare al "via" dell'operatore. Quando arriva il via tutti si girano verso la corda, facendo un solo simbolo, se i componenti della coppia soddisfano le proprie esigenze "attingono" dall'ambiente dei compagni che hanno fatto il simbolo da loro scelto, che passeranno dall'altra parte diventando la "prole" dato che la coppia ha trovato nell'ambiente le risorse necessarie. Si continua così finché le risorse dell'ambiente non saranno più sufficienti a nutrire la popolazione crescente di uccelli e qualche uccello morirà (in modo più o meno teatrale) sdraiandosi a terra... rimarranno lì per un turno, finché la "decomposizione" non li farà tornare a far parte dell'ambiente e pian piano questi turni mostreranno la dinamica delle popolazioni e come siano legate alle risorse dell'ambiente (nascono già qui molte riflessioni interessanti). Variazione del gioco in cui l'Uomo ci mette lo "zampino" inquinando l'ambiente e le sue risorse: l'operatore tocca la schiena di tutti i componenti dell'ambiente e su un terzo di loro attacca un post-it (che rappresenta una sostanza inquinante); il gioco funziona come prima ma quando gli uccelli prendono una risorsa "inquinata" muoiono inaspettatamente alterando tutto l'equilibrio visto in precedenza, con tutte le riflessioni che ne potranno scaturire...

4. Incontro finale per la costruzione di uno o più uccelli. Verranno messi a disposizione vari materiali (cartoncini, stoffe, materiali di recupero vari, colla, colori ...) e la classe dovrà procedere alla realizzazione di ali, becchi, zampe, piume e penne, delle specie di uccelli scelte dopo l'osservazione in campo. Per ogni specie, dovranno poi disegnare e colorare cibi adatti e non adatti alla dieta alimentare dell'avifauna proposta, questionario finale, riflessioni.
-