



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
Gaia Nova, Oasi Saline di Trapani (TP),
composto da:

Rosaria Bonsorte | Oasi WWF Saline di Trapani

Carlo Camera | WWF Sicilia Nord Orientale

Giuseppe Chiofalo | WWF Sicilia Nord Occidentale

Nicoletta Di Francesco | WWF Chieti-Pescara

Orazio Croce | Oasi WWF RNO Capo Rama

Aurora Graci | WWF Sicilia Area Mediterranea

Patrizia Mauro | WWF Sicilia Nord Orientale

Gioacchino Mezzatesta | WWF Sicilia Nord Occidentale

Alessandro Salemi | Oasi WWF RNO Torre Salsa

Tema Biodiversità

Titolo attività Allena i tuoi sensi in “Natura”

**Obiettivo
educativo**

- ▶ Sensibilizzare gli studenti sull'importanza dei propri sensi nel riconoscimento degli Ecosistemi
- ▶ Stimolare l'utilizzo dei “4” sensi per il riconoscimento degli Ecosistemi
- ▶ Stimolare gli Studenti alla Socialità e al Gioco di squadra

N.B. Il 5° Senso, il “Gusto” è stato volutamente eliminato per ragioni di sicurezza (allergeni, etc..)

Target Scuola Secondaria (età - 10 - 13 Anni)

**Durata
dell'attività**

- ▶ Circa 2 ore

**Materiali
necessari**

- ▶ **Materiali per il Tatto:** Scatola autocostruita; Oggetti naturali ed intrusi da inserire all'interno (si allega Foto come esempio);
 - ▶ **Materiali per l'olfatto:** Sacchetti per l'Olfatto (sacchetti in cotone) auto cuciti; Elementi olfattivi da inserire nei sacchetti (si allega Foto come esempio);
 - ▶ **Materiali per la Vista:** Elementi disponibili in natura nell'ecosistema scelto per il gioco ed elementi estranei (come ad esempio dei rifiuti, cicche di sigaretta, tappi di bottiglia, cannucce di plastica per bevande, etc...);
 - ▶ **Materiale per l'Udito:** Riproduttore di tracce audio + Breve traccia audio, in ambiente esterno.
-

Descrizione esaustiva dell'attività:

“Scatola del Tatto” (grande scatola con due fori)

Gli studenti dovranno inserire le mani all'interno della scatola dove saranno stati preventivamente inseriti gli oggetti da riconoscere.

“Sacchetti per l'Olfatto” (sacchetti in cotone)

Gli studenti dovranno annusare i sacchetti in cotone, dove saranno preventivamente inseriti gli Elementi Olfattivi da riconoscere.

“Aguzza la vista”

Si proporrà un gioco del genere “Aguzza la Vista” nascondendo elementi dell'ecosistema scelti per il gioco, all'interno dell'aula o in un ambiente esterno.

Gli studenti dovranno osservare, riconoscere ed elencare attentamente ed in un tempo definito, quanti più elementi naturali presenti. Una alternativa potrebbe essere quella di far riconoscere anche degli elementi “estranei” per esempio rifiuti (cicche di sigaretta, tappi di bottiglie, cannucce di plastica per bevande, etc...).

Si potrà continuare tutti insieme il gioco scoprendo le particolarità di ogni oggetto riconosciuto dell'ecosistema, con possibili storie associate.

Per gli oggetti “estranei”, si cercherà di scoprirne l'utilizzo, da dove provengono, di cosa sono fatti e perché si trovano lì, se sono indispensabili o possiamo farne a meno, che destino avranno e se sono utili o dannosi alla biodiversità.

“Riconosci i suoni della Natura”

Si proporrà un gioco del genere “Riconosci i suoni della Natura”, utilizzando un dispositivo audio verrà riprodotta una traccia audio contenente una sequenza di suoni della natura ed altri suoni (“intrusi”). Gli studenti dovranno ascoltare attentamente e riconoscere in un tempo definito, quanti più suoni della natura presenti nella traccia. L'alternativa proposta in ambiente naturale, potrà essere eseguita dagli studenti con gli occhi chiusi (bendati) riconoscendo i suoni naturali ed i rumori antropici.

Questa attività di “gaming” deve essere preceduta da una attività formativa in aula sull'ecosistema trattato (tracce...mare, bosco, etc..) di circa 2 ore

Struttura del punteggio che potrà ottenere ogni squadra per ogni gioco che verrà proposto

Ad ogni Risposta Giusta che coincide con il riconoscimento dell'elemento in gioco, verrà attribuito +1 Punto; Ad ogni Risposta Errata verrà attribuita una penalità di -0,5 Punti;

Sarà previsto anche un Bonus di + 3 Punti nel caso in cui la squadra per uno o più dei giochi che verranno disputati, indovinerà tutti gli elementi da riconoscere;

Vincerà chi avrà realizzato il maggior punteggio;

Alla fine del gioco, si può anche prevedere una premialità, uguale per tutte per le squadre che hanno partecipato;

Questionari di gradimento (ex ante/ex post) (si allega File in formato Word come esempio)

Il questionario dovrà essere composto da una Sezione con Informazioni Generali, sull'attività educativa, titolo, durata, data ed una Sezione Anagrafica con i dati della scuola, della classe, dei partecipanti, dell'insegnante, il numero degli studenti;

Il questionario da sottoporre agli studenti dovrà con domande semplici e a risposta multipla o libera valutare le aspettative (ex ante), quale gli obiettivi di apprendimento ed il livello di conoscenza preliminare;

Dovrà anche raccogliere una valutazione dell'esperienza fatta (ex post), complessivamente, la valutazione dei contenuti, metodo, materiali didattici, la competenza e chiarezza degli educatori, l'organizzazione generale, l'utilità dell'attività e l'acquisizione di conoscenze e competenze, nonché una Autovalutazione del proprio livello di apprendimento.

Elaborazione dei risultati dei questionari (si allegano file Word ed Excel come esempio)

Al fine di poter avere una visione completa dei risultati dei test e quindi di poter valutare l'efficacia dell'attività formativa, si suggerisce di predisporre un file excel, in cui possano essere riportate le risposte degli studenti alle domande dei due questionari (ex ante/ex post) e da cui si possano poi elaborare le percentuali, effettuando secondo esigenze di valutazione specifiche la clusterizzazione di un set di domande.