



LA SFORTUNA È FARLI ESTINGUERE



Un gioco interattivo per riflettere
su superstizioni
e specie animali in pericolo.



cicap
SCUOLA

www.cicap.org/scuola
scuola@ccap.org

Il CICAP a scuola

Il metodo scientifico, non solo per la scienza

Chi l'ha detto che il metodo scientifico riguarda solo la scienza?

In un mondo sempre più affollato da notizie e informazioni tra le quali è difficile districarsi, diventa ancora più importante allenare lo spirito critico e individuare i criteri giusti per leggere e affrontare ogni situazione.

Il **CICAP**, Comitato Italiano per il Controllo delle Affermazioni sulle Pseudoscienze, **intende promuovere l'indagine critica e l'approccio scientifico nei confronti delle pseudoscienze**, del paranormale, dei misteri, dell'insolito **e anche della vita di tutti i giorni**.

Nato nel 1989 per iniziativa di Piero Angela e di un gruppo di scienziati, intellettuali e appassionati, il CICAP si rivolge anche alle scuole, attraverso il gruppo CICAP Scuola, proponendo corsi, attività e altri contenuti rivolti a ragazzi e insegnanti.

In questa attività formativa e nelle altre nostre proposte troverete un approccio multidisciplinare, che privilegia l'attività laboratoriale rispetto alla lezione frontale e dà **valore all'errore come un elemento chiave nel processo di apprendimento** e di scoperta.

L'intento non è quello di fornire regole o decaloghi da applicare, ma di coinvolgere gli studenti nell'**indagare i processi di diffusione di pseudoscienze, fake news e altri modelli di disinformazione** in modo che, provando a capire come funzionano e perché siamo tutti portati a crederci, possano allenare il proprio spirito critico per imparare a riconoscerli ed essere meno portati a cadere in inganno.

Scopriremo insieme che il metodo scientifico può aiutarci concretamente ogni giorno, anche quando non si parla di scienza.

Vieni a conoscere tutte le iniziative CICAP rivolte al mondo della scuola su www.cicap.org/scuola o scrivici a scuola@ciicap.org.

Cara docente, caro docente,



questo gioco didattico è stato sviluppato in occasione della **Giornata Anti-Superstizione** di venerdì 17 maggio 2024, che il CICAP ha organizzato in collaborazione con il **WWF**.

È dal 2009 che il CICAP organizza (sempre di venerdì 17) le sue **Giornate Anti-Superstizione (GAS)**, per riflettere su che cosa siano le superstizioni, sfidarle ed esorcizzarne la paura, sempre con leggerezza e ironia.

Per l'edizione di maggio 2024, abbiamo coinvolto in queste attività anche il WWF, per portare all'attenzione del pubblico un tema probabilmente poco conosciuto: **gli effetti delle superstizioni sugli animali**.

In questo gioco pensato per le scuole primarie e secondarie di I grado abbiamo voluto affrontare il tema in modo **partecipativo, laboratoriale e multidisciplinare**, utilizzando un percorso a scelte multiple per coinvolgere le classi in una storia, farle riflettere e dare loro utili informazioni sulle superstizioni, sui loro effetti sulla conservazione delle specie minacciate e su come il pensiero critico possa aiutarci a difenderci dalle pseudoscienze.

Di seguito troverai alcune semplici istruzioni per portare il gioco nella tua classe e qualche spunto per ulteriori attività di ricerca e approfondimento.

Hai svolto il gioco in classe? Raccontaci com'è andata! Scrivi a scuola@cicap.org e, se vuoi, inviaci qualche foto del lavoro dei tuoi studenti!

La sfortuna è farli estinguere

TARGET: scuola primaria (classi terze, quarte e quinte) e scuola secondaria di I grado

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: educazione civica, scienze

DURATA PREVISTA: 1 unità oraria in classe più eventuali approfondimenti

OBIETTIVI:

- Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura.
- Comprendere la necessità di uno sviluppo sostenibile, rispettoso dell'ecosistema e di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.
- Rilevare gli effetti positivi e negativi dell'azione dell'uomo sull'ambiente.
- Elaborare regole di comportamento corretto per il rispetto e la tutela dell'ambiente naturale e degli esseri viventi che lo popolano.
- Riconoscere la complessità del discorso scientifico e delle sue applicazioni al contesto reale.
- Sviluppare competenze di cittadinanza digitale, in particolare nell'analisi, confronto e valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti di dati digitali.
- Valutare con consapevolezza le proprie scelte e le loro conseguenze.
- Intervenire in una discussione rispettando gli argomenti trattati, i tempi e i turni di parola e fornendo un positivo contributo personale.

Qualche semplice istruzione

Abbiamo scelto di realizzare questo gioco in formato pdf per massimizzare la compatibilità con i diversi sistemi e la semplicità di gestione. Per utilizzarlo dovrai seguire però alcune istruzioni.

1. **Scarica il file pdf e aprilo con Acrobat Reader**, possibilmente da un computer e non da un dispositivo mobile. L'utilizzo di altri programmi per leggere il file (ad esempio un browser) potrebbe compromettere alcune funzionalità, come i pulsanti interattivi.
2. **Usa la modalità schermo intero** in modo da visualizzare una sola slide per volta. Consigliamo di proiettare le slide in modo che tutta la classe possa vederle.
3. **Vai avanti con le frecce solo per le prime 12 slide**. Poi (come segnalato nella slide 12), prosegui soltanto cliccando i pulsanti. Il gioco consiste in una serie di scelte a bivi che ti faranno “saltare” da una slide all'altra; proseguendo in modo sequenziale il gioco e il filo logico della narrazione non reggerebbero.
4. **Procurati un dado!** Ti servirà in alcuni punti del gioco. In mancanza di un dado classico, puoi utilizzare un sito di generazione di numeri casuali, come www.random.org.

Il gioco è basato su una serie di scelte che determinano ogni volta un percorso diverso, ma niente paura: è stato strutturato in modo che, qualunque sia la scelta, tutte le informazioni chiave vengano sempre fornite.

Qua e là, nelle slide, troverai degli inviti alla discussione in classe. In generale, anche quando non è segnalato, suggeriamo di lasciare spazio alle idee e alle considerazioni dei ragazzi e delle ragazze, in modo da rendere questo gioco didattico più coinvolgente e partecipato possibile.

Buon lavoro e buon divertimento!

Spunti di lavoro

Dopo il gioco, come proseguire?

Gli spunti, le riflessioni e le informazioni apprese durante il gioco possono essere concretizzati singolarmente o in gruppo in una ricerca su altre superstizioni legate agli animali.

Di seguito alcuni spunti da cui partire.

SQUALO: le sue cartilagini sono usate come integratori, nella convinzione che gli squali non si ammalinino di cancro.

FORMICHIERE: in Sud America è l'equivalente del gatto nero: si dice che porti sfortuna se attraversa la strada.

RINOCERONTE: il suo corno è ricercato in Vietnam come anti-tumorale.

VIPERA: portarne in tasca la testa essiccata, in Sicilia, era considerata una protezione dalle malattie causate dal malocchio.

PIPISTRELLO: si dice che possa attaccarsi ai capelli delle persone e che sia molto difficile da staccare.

CERVO: i palchi (detti "corni") sono considerati amuleti portafortuna e utilizzati per pozioni anti invecchiamento.

CAVALLUCCIO MARINO: essiccato e ridotto in polvere, è utilizzato dalla medicina tradizionale cinese.

ASINO SELVATICO AFRICANO: dalla sua pelle si ricava l'*ejiao*, usato nella medicina tradizionale cinese per combattere raffreddore e insonnia.

ORSI DELLA LUNA: vengono catturati e rinchiusi in gabbie per estrarne la bile, usata nella medicina tradizionale asiatica.

LEPRE E CONIGLIO: la loro zampa posteriore sinistra è considerata un amuleto portafortuna.

PANGOLINO: pur essendo stato tolto dalla lista dei rimedi ammessi dalla medicina tradizionale cinese, è ancora soggetto a bracconaggio.

Sarà possibile approfondire diversi aspetti, rispondendo ad esempio a una o più di queste domande:

- Come puoi capire che si tratta di una superstizione?
- Ha causato o può causare danni all'animale?
- Ha causato o può causare danni alla specie?
- Ha causato o può causare danni a chi ci crede?
- Avevi già sentito parlare di questa superstizione?
- Ti viene in mente come potrebbe essere nata? Prova a fare qualche ipotesi. Ricorda: per la maggior parte delle superstizioni è impossibile rintracciare un'origine certa, anche molte fonti di norma affidabili ne danno versioni diverse e non verificabili¹.

Le informazioni raccolte potranno essere presentate sotto forma di ricerca sul quaderno, cartellone da appendere in classe, fumetto, volantino da distribuire o in qualsiasi altra modalità indicata dall'insegnante o emersa dalla creatività delle allieve e degli allievi.

Buona ricerca a tutte le classi e ai loro insegnanti!

¹ Se desideri approfondire questo tema, è disponibile una Unità di Apprendimento dedicata dal titolo "Le superstizioni portano sfortuna?" scaricabile a questo link: https://bit.ly/UDA_CICAP_Superstizione