

GUIDA DIDATTICA

Per i docenti

CIRCHI,
ZOO E DELFINARI.
LIBERIAMO
GLI ANIMALI!

LAV

40 ANNI



INTRODUZIONE

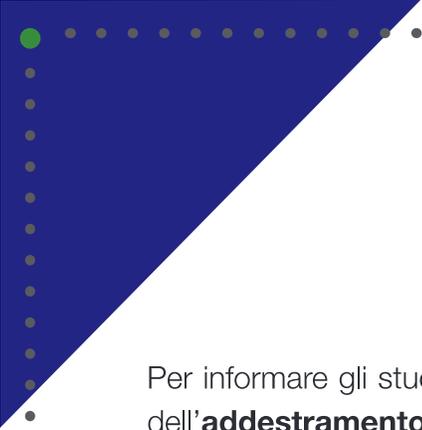
LAV dedica alle scuole italiane l'operazione educativa **“Circhi, zoo e delfinari. Liberiamo gli animali!”**, percorso didattico finalizzato all'informazione e alla sensibilizzazione sul tema della **libertà e benessere animale**, attraverso l'analisi delle loro condizioni di vita in **circhi, zoo, delfinari e bioparchi**.

Il progetto intende offrire ai ragazzi un'occasione originale e utile per comprendere quanto sia importante la **libertà** degli animali e l'importanza che essi vivano nel loro ambiente naturale.

Il percorso scolastico prevede la presenza di **1 tool educativo multimediale**: l'Open Mind®, destinato alla scuola primaria e secondaria di I grado, in particolare ai ragazzi tra i **9 e i 12 anni**.



Il format **Open Mind®**, grazie all'approccio pedagogico innovativo, origina **conoscenza**, favorisce la formazione di **capacità critica**, genera **consapevolezza** e induce l'**adozione di comportamenti quotidiani consapevoli**.



Per informare gli studenti in merito alle **esigenze** degli animali, alle problematiche dell'**addestramento per gli spettacoli** e della **vita in cattività**, all'importanza di operare scelte consapevoli nel momento in cui si decide di diventare spettatori o visitatori di circhi, zoo, delfinari, si è sviluppato uno strumento in grado di coinvolgere, in maniera partecipata, i destinatari. L'obiettivo è quello di generare un **processo di maturazione e responsabilizzazione dei ragazzi**, affinché possano diventare cittadini consapevoli e rispettosi dei propri compagni a quattro zampe.

Gli insegnanti aderenti all'iniziativa hanno a disposizione:

- uno **STRUMENTO MULTIMEDIALE** ("**Circhi, zoo e delfinari. Liberiamo gli animali!**" **Open Mind**[®]), in cui **contenuti precisi e linguaggio animato**, pensati appositamente per il target di riferimento, fungono da **catalizzatori di attenzione**, favorendo la **comprensione dell'argomento**, la **riflessione autonoma**, il **dibattito** e la **discussione di gruppo**;
- questa **GUIDA DIDATTICA**, ovvero un piccolo **manuale** redatto per garantire ai docenti familiarità con i contenuti, facilitare la comprensione della metodologia proposta e il pieno utilizzo delle sue potenzialità. Un aiuto per gestire l'intervento in classe in **modo non tradizionalmente scolastico**, attraverso un **linguaggio informale**, che si basa sull'alternanza di **domande, risposte, attività e spunti di riflessione**.





GLI STRUMENTI DIDATTICI - OPEN MIND®

L'Open Mind® parla agli studenti della scuola primaria:

- ⦿ degli spettacoli con animali addestrati,
- ⦿ delle necessità comportamentali e sociali degli animali,
- ⦿ delle problematiche dovute alla vita in cattività,
- ⦿ dei concetti di habitat, estinzione e conservazione delle specie,

I contenuti sono veicolati da un supporto di chiaro valore educativo, **rispettoso delle esigenze pedagogiche** dei destinatari, in grado di esortare la riflessione e debellare prese di posizione basate su una scarsa conoscenza dell'argomento.



IL PERCORSO: GLI ARGOMENTI

L'Open Mind® è strutturato in questo modo:

- PRE-TEST
- INTERVISTA DOPPIA
- GLI ANIMALI NEL CIRCO
- I DELFINARI
- GLI ZOO
- ACTIVITY LAB
- MANDATECI UNA FOTO
- DOCUMENTAZIONE DIDATTICA



L'UTILIZZO DEL MULTIMEDIALE

L'Open Mind® è un tool caratterizzato da una particolare **SEMPLICITÀ DI UTILIZZO**: non richiede alcuna complessa interazione e l'interfaccia è estremamente intuitiva.

Una volta selezionato lo strumento, si può scaricare gratuitamente (è anche possibile la visione on-line).

Dopo aver salvato la cartella compressa sul proprio computer, oppure su una periferica di archiviazione di massa, essa deve essere decompressa (scegliendo l'opzione "estrai tutti i file"). Una volta decompressa la cartella, è possibile fruire dello strumento, semplicemente selezionando **start.html**.

Si consiglia di visionare il multimediale prima della fruizione in classe, sia per verificarne il corretto funzionamento, che per avvicinarsi ai temi affrontati.

La logica di fruizione dell'educativo è molto semplice. Il menu iniziale è comparabile al menu di apertura di un film su DVD e il meccanismo di navigazione è estremamente lineare: **clickando sugli argomenti o sui comandi di avanzamento, si seleziona, di volta in volta, la destinazione corrispondente.**

ATTENZIONE:

Scaricare il kit didattico selezionato è semplice. È sufficiente selezionare il tasto "SCARICA" e seguire le istruzioni per il download della cartella. È indispensabile salvare il file scaricato sul proprio disco fisso.



IL FUNZIONAMENTO TECNICO

Il kit didattico si adatta perfettamente alla **proiezione in classe**, oppure alla **fruizione a gruppi nell'aula di informatica**. In ogni caso, è l'insegnante a decidere su quali aree contenutistiche soffermarsi e quanto spazio dedicare alla riflessione. Lo strumento integra **musica**, **effetti sonori** e **voci**, che hanno un ruolo fondamentale nell'attività; per questo motivo, è necessario accertarsi che **il computer sia collegato a casse di amplificazione**.

Vediamo analiticamente **le azioni da compiere per utilizzare l'educativo**:

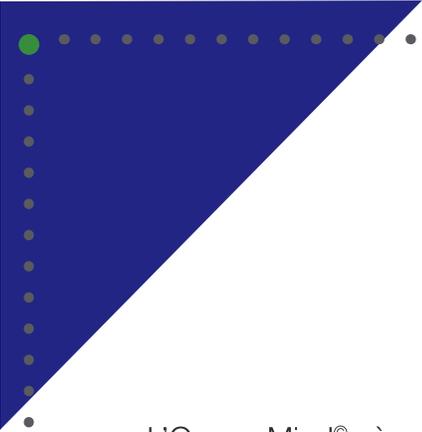
- scaricare lo strumento desiderato e salvarlo su un computer o una periferica di archiviazione di massa (penna USB o CD-ROM);
- selezionare le singole aree del multimediale per personalizzarne la fruizione.

ATTENZIONE: Nonostante la struttura della pagina iniziale permetta sia di selezionare il percorso prestabilito, sia di avvalersi di una modalità d'uso a-sistematica, **si consiglia una preliminare visione lineare della trattazione.**

Vediamo analiticamente i **comandi di avanzamento dell'interfaccia**:

- in qualsiasi punto, è possibile avanzare o indietreggiare cliccando le apposite frecce;
- è possibile sospendere l'audio, selezionando l'icona corrispondente;
- attraverso il "menu", si può scegliere l'area desiderata, senza l'obbligo di visionare linearmente l'intero percorso.

ATTENZIONE: Per uscire dall'applicazione, è sufficiente selezionare l'icona "ESCI".



LE INDICAZIONI METODOLOGICHE



L'Open Mind® è stato strutturato per **stimolare riflessione e generare confronto**, in modo da garantire un miglior processo di interiorizzazione. **Ogni area** è caratterizzata da **CONTENUTI, INTERROGATIVI e ATTIVITÀ**, equamente bilanciati.

In ogni sezione, le domande sono proposte come **stimoli aperti**, a cui gli studenti sono chiamati a dare risposta, **senza vincoli, limitazioni o pregiudizi**.

La **domanda “stimolo”** permette, infatti, di capire cosa i destinatari pensano e conoscono della tematica sviluppata, ma consentono anche di **mantenere alto il livello d'attenzione**, che tenderebbe a perdersi nel caso di una fruizione unicamente passiva.

Si consiglia al docente di **porre le domande stimolo e attendere il tempo sufficiente** per consentire agli alunni/studenti di dare le risposte.

A partire dalle prime reazioni, all'insegnante spetterà il compito di **creare collegamenti e offrire input** per far sorgere altre considerazioni, rivestendo però, contemporaneamente, l'importante **funzione di moderatore**, necessaria al mantenimento in classe della concentrazione.

Per evitare di condizionare il parere degli studenti, è importante **non esprimere, in questa fase del lavoro, proprie opinioni**.

Affinché si possa avere una traccia delle **risposte emerse**, è fondamentale annotarle, utilizzando, ad esempio, la lavagna.

In questo modo, i partecipanti potranno **confrontare quanto sanno e pensano** preliminarmente sull'argomento **con quanto avranno modo di conoscere** attraverso la lezione.

L'insegnante seguirà il percorso insieme ai ragazzi, fungendo da elemento propulsore per commenti e approfondimenti.



LA STRUTTURA DELLA LEZIONE

LE SEZIONI

La tematica viene affrontata attraverso **5 DIFFERENTI SEZIONI**.

Si offrono diversi spunti di riflessione, veicolati da **momenti didattici distinti** ma, al contempo, **connessi** e accomunati dall'**ampio spazio dato alla discussione e all'attività ludico-educativa**.

Questo **insieme integrato** coinvolge interamente il fruitore, interessando ogni componente della persona: dalla **parte emozionale** a quella **cognitiva**, dall'**aspetto psicologico** all'**abilità più pratica**.

SEZIONE 1

PRE-TEST

Un divertente **“sondaggio”** diventa l'occasione dedicata all'intera classe per **“rompere il ghiaccio”** e introdurre la **riflessione**. **10 domande situazionali** indagano il punto di vista e le abitudini alimentari dei fruitori.

L'esposizione divertente e, al contempo, realistica dei quesiti aiuta gli studenti a rispondere con spontaneità e senza alcun timore del giudizio.

È utile, in conclusione, **coinvolgere la classe in una breve discussione** circa le domande affrontate e le risposte emerse, rassicurando gli studenti sull'assenza di alcun giudizio di merito.



SEZIONE 2

INTERVISTA DOPPIA

L'intervista doppia si offre come soluzione pedagogica ottimale per **stimolare la sensibilità** e indurre i destinatari a **esternare il loro punto di vista sul tema**. Riproducendo situazioni verosimili, in cui è quindi possibile immedesimarsi, si presenta come uno **“spaccato di vita vera”**.

Nell'intervista, **Francesco** e **Enrica**, due ragazzi di età vicina a quella dei destinatari, si mettono a confronto. Lo scambio di punti di vista, i battibecchi, le battute ironiche, divertono i fruitori e li predispongono positivamente alla successiva ricognizione analitica. Dall'intervista, si può accedere a un quesito stimolo, che sollecita a liberare opinioni e pensieri spontanei, favorendo il dibattito in classe.

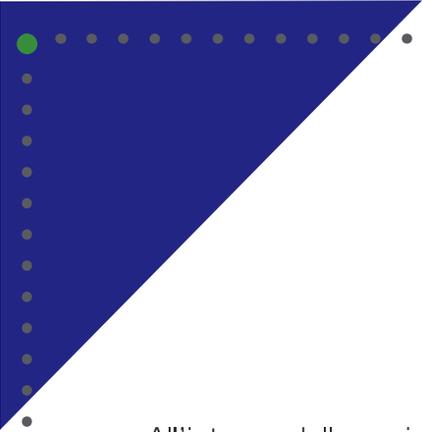
SEZIONE 3

RICOGNIZIONE ANALITICA

Contenuti veicolati da animazione consentono una ricognizione analitica della tematica. Una **successione di videate**, caratterizzate da immagini e contenuti, approfondisce il tema e offre un'esaustiva panoramica delle **convinzioni** e dei **dubbi legati** a questi argomenti. La sezione fornisce agli studenti una **visione corretta e completa**, anche grazie all'impiego di esempi e dati numerici, utili a conferire attendibilità al contenuto.

La **grafica è di alto impatto**, in linea con i gusti giovanili, perché ripresa da quella dei programmi televisivi e delle riviste più amate.





All'interno delle sezioni di approfondimento, sono presenti “DOMANDE STIMOLO” e “FINESTRE POP-UP”.

- **“DOMANDE STIMOLO”**: si offrono quali momenti di **discussione di gruppo**. È utile porgere la domanda alla classe e stimolare gli studenti affinché provino a “azzardare” risposte. È importante ricordare sempre ai bambini e ai ragazzi che non esistono risposte corrette o sbagliate, né giudizi, ma che lo scopo delle domande stimolo è unicamente quello di favorire il confronto. È consigliabile appuntare le risposte maggiormente significative sulla lavagna e stabilire un tempo massimo da dedicare alla discussione.

Durante la fruizione, i docenti possono anche avvalersi di **POP UP**, aree di approfondimento contrassegnate da diverse icone cliccabili:

- **LO SAPEVI CHE...?**: offre la possibilità di conoscere di più circa un argomento o un termine affrontato nella relativa videata.
- **POP UP “Glossario”**: offre un esempio chiarificatore di concetti espressi o termini utilizzati nella relativa videata.



SEZIONE 4

ACTIVITY LAB

Si tratta di un **momento ludico-educativo**, da svolgersi in un gruppo con l'ausilio del multimediale, oppure utilizzando semplice materiale indicato. È una fase fondamentale per l'apprendimento, poiché trasporta la classe da un piano teorico a uno maggiormente pratico e partecipativo e consente di imparare divertendosi. L'activity lab si offre quale momento di "svago", utile per riflettere e discutere ulteriormente su quanto è affrontato nella fase analitica.

ATTIVITÀ 1: ATTIVITÀ INTERATTIVA

"SALVA GLI ANIMALI". La classe, guidata dall'insegnante, riflette sulla **vita in cattività e vita nell'habitat di origine**, osservando come gli animali, se allontanati dal loro ambiente naturale (habitat), soffrano molto. Il docente chiede ai ragazzi di "liberare" i diversi esemplari riportandoli nel loro ambiente naturale. Dopo l'attività, l'insegnante chiederà agli studenti a riflettere e discutere circa l'importanza della vita in libertà.

ATTIVITÀ 2: PROBLEM SOLVING

Il Problem Solving si presenta come una tecnica educativa che vuole stimolare i ragazzi alla riflessione attiva e alla risoluzione creativa di un **problema legato ai circhi con animali**. Ogni team dovrà studiare, analizzare lo scenario presentato e riflettere su come risolvere problema, da condividere, poi, con l'intera classe. Per aiutare gli studenti nell'individuazione delle migliori strategie di risoluzione, lo scenario è accompagnato da alcune domande.

È particolarmente importante spiegare ai ragazzi di provare a immedesimarsi nella situazione proposta per mettere in gioco sia le proprie capacità logico-matematiche che la propria creatività. L'attività di Problem Solving diventa così occasione per intrecciare conoscenze nozionistiche e scolastiche con attitudini e capacità personali.



SEZIONE 5

MANDATECI UNA FOTO!

La classe viene invitata a fare una **foto con gli animali del CIRCO MARTIN**, Inviando la foto all'indirizzo educazione@lav.it sarà possibile ricevere il certificato di adozione: per un anno la classe avrà virtualmente adottato un nuovo amico liberato da un circo.





www.lav.it

