



LAV

GUIDA DIDATTICA PER DOCENTI



INTRODUZIONE

LAV dedica alle scuole italiane il progetto educativo **“Etologia e rispetto degli animali: la realtà degli allevamenti”** finalizzato a informare e sensibilizzare sul tema dello sfruttamento degli **animali che vengono allevati**, attraverso lo studio delle loro caratteristiche naturali. Il progetto intende offrire ai ragazzi un’occasione originale e utile per comprendere, attraverso l’analisi del concetto di etogramma, quali siano le differenze fondamentali tra gli animali selvatici e quelli che vengono allevati, e quanto la natura di questi ultimi sia stata trasformata drasticamente dalla zootecnia a fini produttivi.

Il percorso scolastico prevede la presenza di **uno strumento educativo multimediale: l’Open Mind®**, destinato alla scuola primaria e secondaria di primo 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.



Questo strumento è stato sviluppato per coinvolgere, in maniera partecipata, gli studenti, invitandoli a riflettere sui diritti degli animali e sui doveri dell'uomo verso di essi, sulle sofferenze che gli animali vivono negli allevamenti e sull'importanza di operare scelte consapevoli nella vita quotidiana.

L'obiettivo è quello di generare **un processo di maturazione e responsabilizzazione dei ragazzi**, affinché possano diventare cittadini consapevoli e rispettosi dei diritti degli animali.

Gli insegnanti aderenti all'iniziativa hanno a disposizione:

- ▶ **lo strumento multimediale "Etologia e rispetto degli animali: la realtà degli allevamenti" 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**.

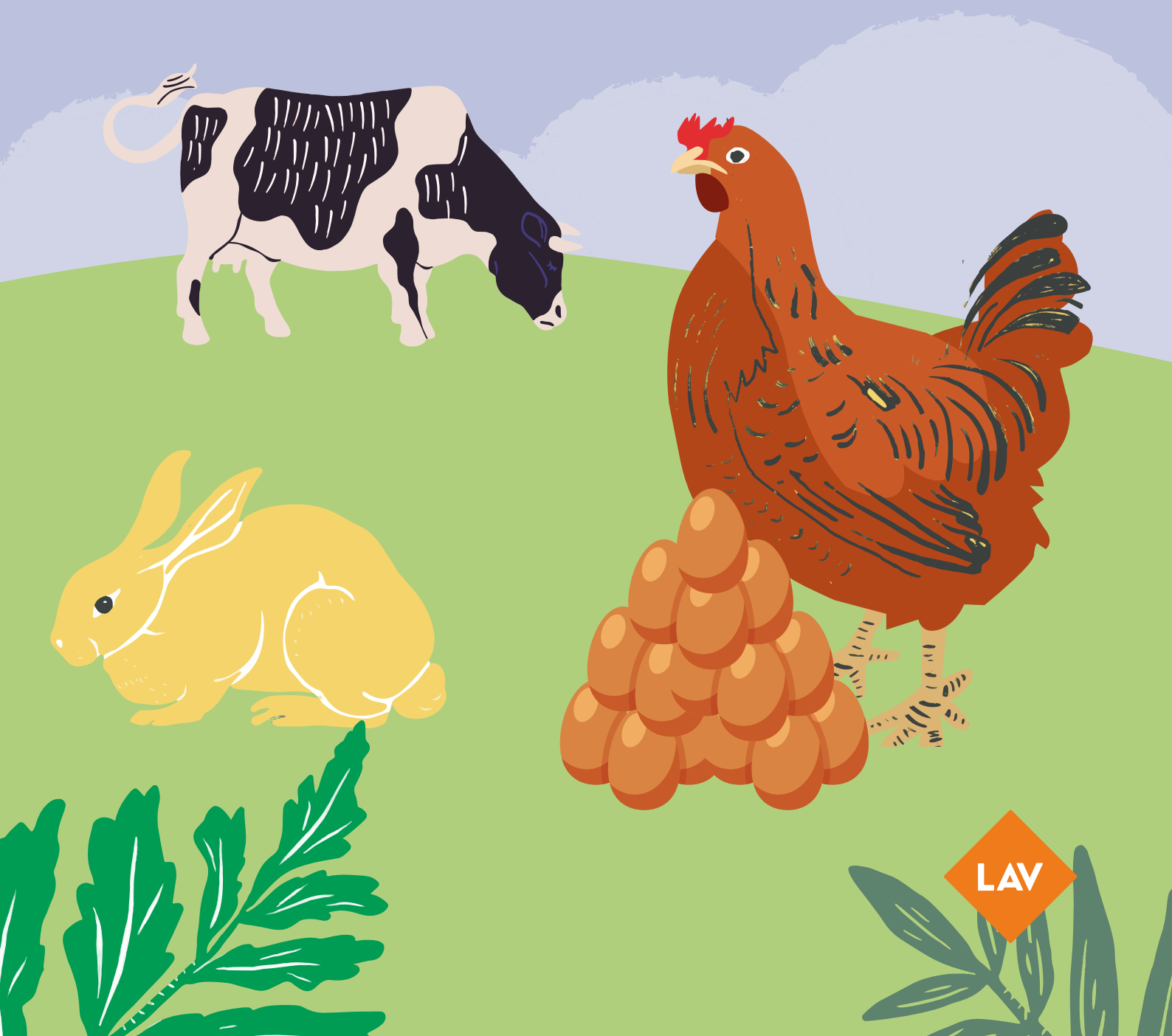


GLI STRUMENTI DIDATTICI OPEN MIND

L'Open Mind® parla agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado:

- ▶ **della differenza** tra animali selvatici e animali allevati;
- ▶ **delle sofferenze** che gli animali vivono negli allevamenti;
- ▶ **del diritto** di tutti gli animali di vivere una vita secondo i propri bisogni etologici.

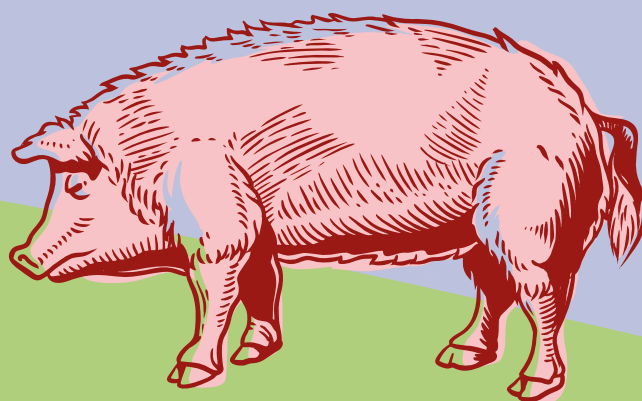
I contenuti sono veicolati da un supporto di chiaro valore educativo, **rispettoso delle esigenze pedagogiche** dei destinatari, in grado di esortare la riflessione e debellare prese di posizione basate su una scarsa conoscenza dell'argomento.



IL PERCORSO: GLI ARGOMENTI

L'Open Mind® è strutturato in questo modo:

- ▶ **Pre-test**
- ▶ **Intervista doppia**
- ▶ **Cosa è l'etologia**
- ▶ **Selvatici e allevati: quali differenze?**
- ▶ **Gli animali in allevamento**
- ▶ **La Casa degli Animali LAV**
- ▶ **Activity lab**
- ▶ **Documentazione didattica**



LAV

L'UTILIZZO DEL MULTIMEDIALE

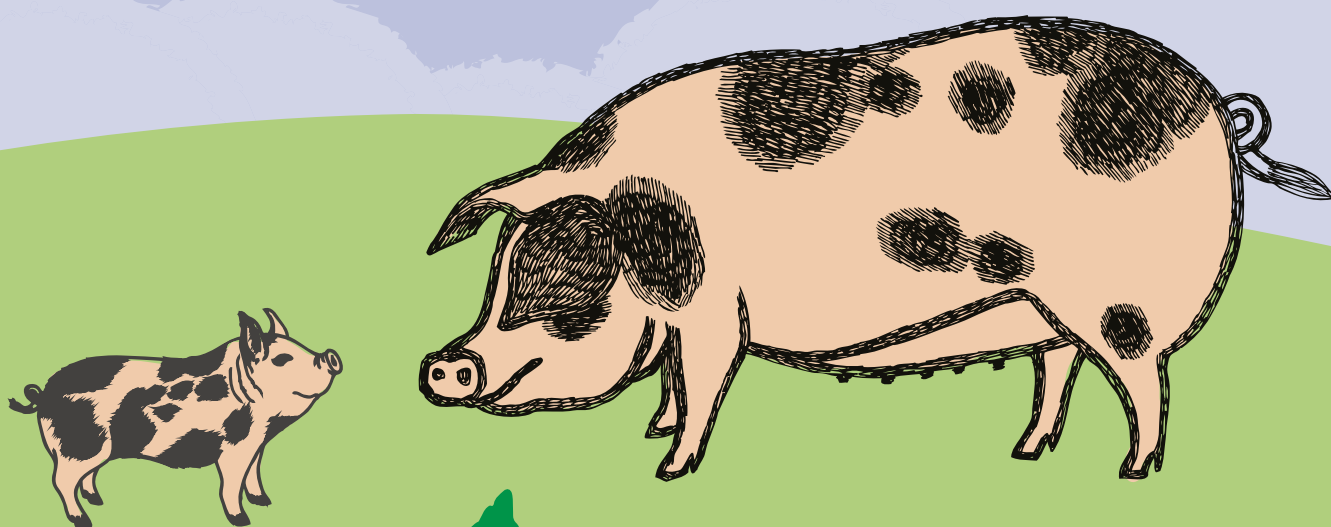
L'Open Mind© è uno strumento caratterizzato da una particolare semplicità di utilizzo: **non richiede alcuna complessa interazione e l'interfaccia è estremamente intuitiva. Una volta selezionato lo strumento, si può scaricare gratuitamente** (è anche possibile la visione on-line).

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: **cliccando sugli argomenti o sui comandi di avanzamento, si seleziona, di volta in volta, la destinazione corrispondente.**

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 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;
- ▶ **selezionare** le singole aree del multimediale per personalizzarne la fruizione.

Nonostante la struttura della pagina iniziale permetta sia di selezionare il percorso pre-stabilito, 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.

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 e alle alunne 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, allo stesso tempo, 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.



LAV

LA STRUTTURA DELLA LEZIONE

LE SEZIONI

La tematica viene affrontata attraverso quattro 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**.

Pre-Test

Un **sondaggio** diventa l'occasione per tutta la classe per **rompere il ghiaccio** e avviare una riflessione. **Dieci domande situazionali** esplorano le conoscenze dei partecipanti sulle differenze tra animali selvatici e animali domestici.

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, assicurando gli studenti sull'assenza di alcun giudizio di merito.



Intervista doppia

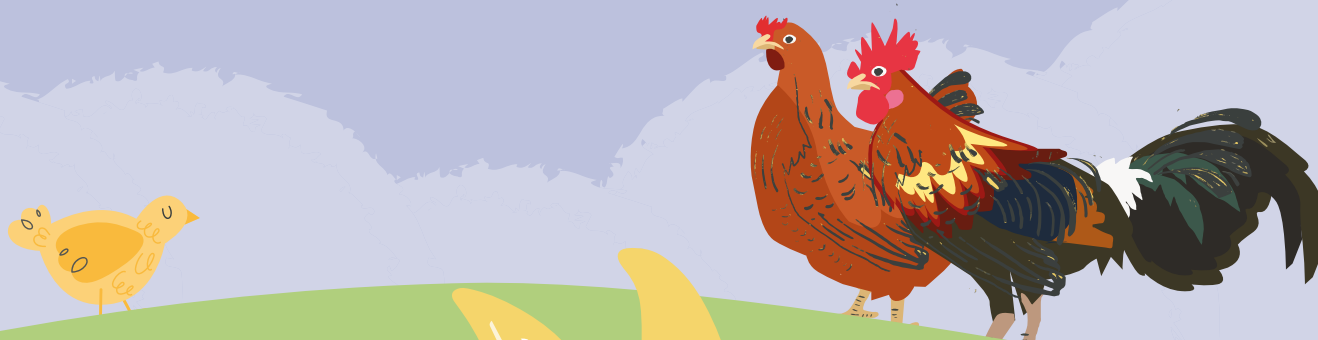
L'intervista doppia si offre come soluzione pedagogica ottimale per stimolare la sensibilità e indurre i destinatari a esternare il loro punto di vista sul tema. Riproducendo situazioni verosimili, in cui è quindi possibile immedesimarsi, si presenta come uno "spaccato di vita vera".

Nell'intervista, Sara e Alex, 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.

Ricognizione analitica

I contenuti veicolati dall'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 etologici, 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.



LAV

All'interno delle sezioni di approfondimento, sono presenti "domande stimolo" e "finestre pop-up".

- ▶ Le **"domande stimolo"** offrono momenti di discussione di gruppo. È utile porgere la domanda alla classe e stimolare gli studenti affinché provino ad "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 consigliato appuntare le risposte maggiormente significative sulla lavagna e stabilire un tempo massimo da dedicare alla discussione.

Durante la fruizione, i docenti possono anche avvalersi dei 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.
- ▶ **"Glossario"**: offre un esempio chiarificatore di concetti espressi o termini utilizzati nella relativa videata.

Activity Lab

Si tratta di un momento ludico-educativo, da svolgersi in 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, consentendo 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

Nell'“**Indovina chi fa cosa**”, attraverso un classico gioco di riconoscimento e trascinamento, gli studenti **dovranno congiungere una definizione che appare al centro dello schermo al relativo animale**. Ciò aiuterà gli alunni nella memorizzazione dei concetti spiegati e stimolerà ulteriormente la discussione in classe e lo sviluppo di un pensare e un agire coscienti.

Attività 2: lavoro di gruppo

Il “**Dibattito**” si presenta come una tecnica educativa che **vuole stimolare i ragazzi alla lettura e alla riflessione attiva su due posizioni antagoniste**. La classe verrà divisa in due gruppi, allevatori e animalisti, e ciascun gruppo avrà una delle due posizioni proposte. Ogni squadra dovrà studiare, analizzare e riflettere attentamente per poi condividere le proprie conclusioni con l'intera classe, confrontando le argomentazioni in modo costruttivo.

È particolarmente importante chiedere ai ragazzi di partecipare attivamente alla riflessione e al dibattito per mettere in gioco sia le proprie capacità logiche che dialogiche. L'attività di lavoro di gruppo diventa così occasione per intrecciare conoscenze nozionistiche e scolastiche con attitudini e capacità personali.



LAV



www.lav.it
www.piccoleimpronte.lav.it

