

LAV

# GUIDA DIDATTICA PER DOCENTI



# INTRODUZIONE

LAV dedica alle scuole italiane il progetto educativo **"Pesci e non solo: i diritti degli animali acquatici"** finalizzato a informare e sensibilizzare sul tema dello sfruttamento degli animali acquatici che vengono allevati o pescati, 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 **"essere senziente"**, come gli animali acquatici vengano sfruttati dagli esseri umani senza tenere conto della loro sensibilità e della loro sofferenza.

Si offre 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 attivamente gli studenti e invitarli a riflettere sui diritti degli animali, sui doveri degli esseri umani nei loro confronti, sulle sofferenze che gli animali acquatici subiscono a causa della pesca e dell'allevamento e sull'importanza di compiere 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** "Pesci e non solo: i diritti degli animali acquatici" **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:



di evoluzione e **della differenza** tra pesci ossei, pesci cartilaginei e invertebrati acquatici;



di itticoltura e **delle sofferenze** che gli animali acquatici vivono;



di metodi di pesca e **inquinamento marino**;



**del diritto** di tutti gli animali di vivere una vita secondo i propri bisogni biologici ed etologici.

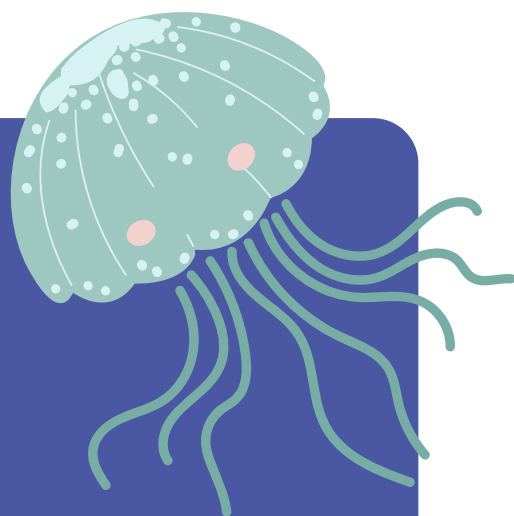
I contenuti sono veicolati da un supporto di chiaro valore educativo, **rispettoso delle esigenze pedagogiche** dei destinatari, in grado di esortare la riflessione e debellare prese di posizione basate su una scarsa conoscenza dell'argomento.



# IL PERCORSO: GLI ARGOMENTI

L'Open Mind® è strutturato in questo modo:

-  Pre-test
-  Intervista doppia
-  Il mondo acquatico (capitolo 1)
-  Animali come gli altri (capitolo 2)
-  Pesca commerciale e allevamenti (capitolo 3)
-  Pesca sportiva e ricreativa (capitolo 4)
-  Il mare è la loro casa (capitolo 5)
-  Activity Lab (Gioco)
-  Documentazione didattica (+ bibliografia)



# 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:**

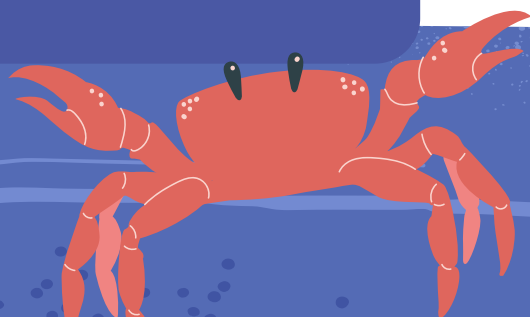
-  **scaricare** lo strumento desiderato e **salvarlo** su un computer o una periferica di archiviazione di massa;
-  **selezionare** le singole aree del multimediale per personalizzarne la fruizione.

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.

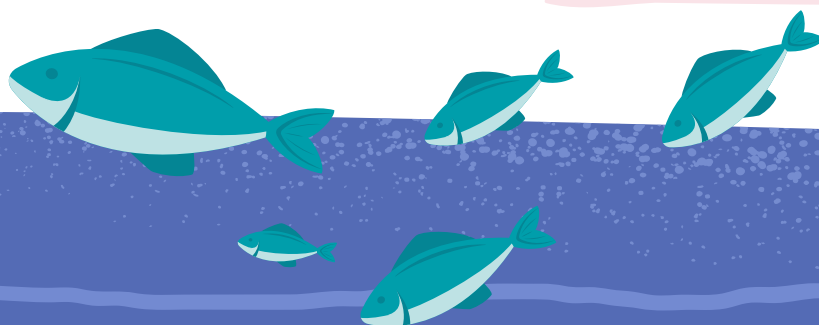
La domanda "stimolo" permette, infatti, di capire cosa i destinatari pensano e conoscono della tematica sviluppata, ma consentono anche di mantenere alto il livello d'attenzione, che tenderebbe a perdersi nel caso di una fruizione unicamente passiva. **Si consiglia al docente di porre le domande stimolo 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.**



# 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 sugli animali acquatici e il loro sfruttamento.

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.



## 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".

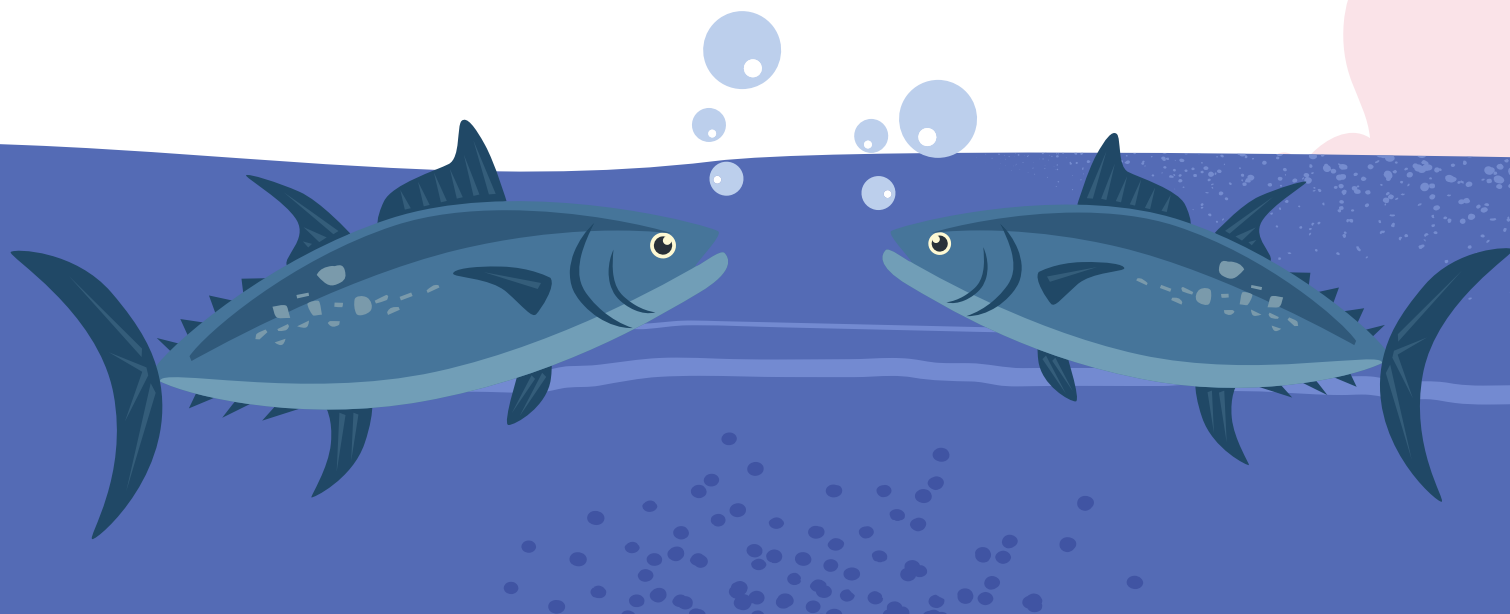
**Nell'intervista, Marina e Guido, due ragazzi di età vicina a quella dei destinatari, si mettono a confronto.** Lo scambio di punti di vista, i battibecchi, le battute ironiche, divertono i fruitori e li predispongono positivamente alla successiva ricognizione analitica.

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 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".



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 interattiva

Nell'“**Indovina la risposta**”, attraverso un gioco a quiz, gli studenti dovranno indovinare l'affermazione corretta che sullo schermo appare insieme 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.



# FONTI E BIBLIOGRAFIA

**Il settore della pesca in Italia 2024. Uno sguardo sintetico** - Report Osservatorio Nazionale della Pesca e Osservatorio Nazionale sull'Economia del Mare

<https://ossermare.org/wp-content/uploads/2025/07/ossermare-onp-il-settore-della-pesca-in-italia-2024.pdf>

Jonathan Balcombe, **What a Fish Knows**, SCIENTIFIC AMER (2016)

Hart, Paul J. B. (University of Leicester) (Edited by), Reynolds, John D. (Simon Fraser University) (Edited by), **Handbook of Fish Biology and Fisheries**, Volume 1: Fish Biology, Wiley Blackwell

**Il mio amico in fondo al mare** (My Octopus Teacher) è un film documentario del 2020 diretto da Pippa Ehrlich e James Reed e prodotto da Netflix.

La previsione che entro il 2050 il peso della plastica nei mari supererà quello dei pesci proviene da un rapporto della **Ellen MacArthur Foundation e del World Economic Forum**. Questo rapporto, intitolato **"The New Plastics Economy,"** evidenzia la crisi dell'inquinamento marino dovuto alla plastica: <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/the-new-plastics-economy-rethinking-the-future-of-plastics>



**WWW.LAV.IT**

**WWW.PICCOLEIMPRONTE.LAV.IT**