

“Dimmi come mangi...”

Progetto di Didattica Veterinaria



© Anmvi 2015

realizzato da

 **ANMVI**

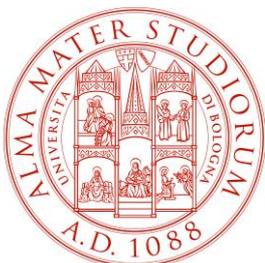
ASSOCIAZIONE NAZIONALE MEDICI VETERINARI ITALIANI

in collaborazione con

 **ARCAPLANET**[®]

I supermercati per animali

**GRUPPO DI STUDIO ANMVI
DI METODOLOGIA DIDATTICA VETERINARIA**
Coordinatrice: dott.ssa Silvia Macelloni



Con la supervisione del Professor Giacomo Biagi
Dipartimento di Scienze Mediche Veterinarie
Università degli Studi di Bologna

PROGETTO DI DIDATTICA VETERINARIA

"DIMMI COME MANGI..."

Introduzione

L'essere umano è onnivoro. E gli animali? L'essere umano può produrre il cibo di cui ha bisogno, può decidere di cosa cibarsi e anche quanto cibarsi. E' così anche per gli animali?

Parte da queste domande il progetto didattico "**Dimmi come mangi**", ideato dall' Associazione Nazionale Medici Veterinari Italiani (ANMVI) che per il sesto anno consecutivo rivolge alle Scuole, alle insegnanti e agli alunni, con particolare riguardo all'istruzione primaria, una proposta educativa sulla relazione uomo-animali-ambiente.

Quest'anno- dopo aver toccato i temi della nascita negli animali, degli eco-sistemi, dell'evoluzione e della domesticazione- il progetto "**Dimmi come mangi...**" si occupa dell'alimentazione e della nutrizione nelle diverse specie animali, sempre avvalendosi di docenze medico-veterinarie.

Lo scopo generale è di proseguire nell'approfondimento del concetto di "alterità animale", sviluppando la conoscenza del mondo animale in bambini che hanno sempre meno occasioni di farne l'esperienza diretta; l'obiettivo particolare del presente progetto didattico è invece quello di stimolare la sensibilità sul tema dell'accesso al cibo e del rapporto con esso, sotto il punto di vista di forme di vita differenti fra loro, con bisogni altrettanto variegati e che richiedono all'essere umano attività di intervento molto diversificate fra loro.

L'appropriatezza nutrizionale, la disponibilità di cibo e di acqua in natura, le superfici coltivate, l'allevamento, la produzione e la trasformazione industriale di alimenti, ecc. sono temi che non riguardano solo le persone. Infatti, le giuste preoccupazioni per l'accesso al cibo, sano e sicuro, che hanno pervaso l'EXPO universale di Milano riguardano anche gli animali.

La proposta didattica "**Dimmi come mangi**" si rivolge ai bambini di oggi, generazioni del futuro, affinché ci aiutino a garantire la continuità della Vita in un Pianeta in cui ogni essere vivente è inevitabilmente collegato all'altro...

Silvia Macelloni, Medico Veterinario
Coordinatrice Gruppo di Studio di Metodologia Didattica ANMVI
Associazione Nazionale Medici Veterinari Italiani

Si ringrazia per la supervisione il Professor Giacomo Biagi, Dipartimento di Scienze Mediche Veterinarie, Università degli Studi di Bologna

DIMMI COME MANGI...



OBIETTIVI DEL PROGETTO

- OBIETTIVI EDUCATIVI:

- . diminuire la diffidenza nei confronti della diversità
- . rafforzare le capacità partecipative
- . rafforzare l'ambito cognitivo

- OBIETTIVI DISCIPLINARI:

- . migliorare la conoscenza degli animali
- . affiancarsi al programma di educazione alimentare
- . affrontare con un professionista alcune delle caratteristiche anatomiche e fisiologiche di erbivori, carnivori, onnivori
- . conoscere attraverso gli animali i vari nutrienti che fanno parte della piramide alimentare
- . porre le basi per l'elaborazione del concetto di una sana alimentazione
- . insegnare il rispetto per la diversità di abitudini e convinzioni alimentari
- . predisporre al rispetto per l'ambiente che ci circonda

- OBIETTIVI DIDATTICI:

- . fungere da centro di interesse, catalizzando l'attenzione della classe
- . migliorare il rapporto tra docente e discente
- . insegnare a collaborare, ascoltare e concertarsi
- . dar vita a esperienze di gioco-studio, migliorando la partecipazione del bambino all'attività didattica

Essendo il progetto proponibile in ogni classe della scuola elementare, sarà cura del veterinario responsabile declinare in modo diverso le lezioni.

Per gli insegnanti è utile avere un progetto che asseconi i programmi svolti nelle varie materie, integrandoli e/o approfondendoli.

ARTICOLAZIONE DELLE LEZIONI

Lezione 1: Presentazione. I Carnivori.

- . Presentazione del progetto ai bambini
- . Differenziazione tra erbivori, carnivori, onnivori
- . Loro principali Caratteristiche e definizione
- . Caratteristiche dei Carnivori
- . Un Carnivoro in casa nostra: il gatto
- . Caratteristiche anatomiche, dentatura, lingua, artigli, alimentazione del gatto
- . L'obesità. Abitudini alimentari: cosa è giusto, cosa no

. Gioco: "Lo mangio io!". Ai bambini è richiesto di portare a scuola tre oggetti: una pinzetta, uno stecchino, dei sassi con un lato piatto. Sul banco avranno dei semi, dell'insalata e della pasta modellabile (al posto della carne). Dovranno esercitarsi a "mangiare" (prensione e masticazione figurata con gli strumenti presenti) con lo strumento adatto ogni "cibo", comprendendo il perché delle caratteristiche anatomiche di erbivori, carnivori e onnivori.

Consegne: "Il mio cibo preferito". Ogni bambino disegna e descrive il piatto gli piace di più.

Se in classe ci fossero bambini di diverse etnie e culture, sarebbe interessante raccogliere le ricette dei piatti tipici del loro Paese.

Lezione 2: Erbivori

- . Caratteristiche degli erbivori
- . Anatomia degli erbivori: dentatura e bocca
- . Monogastrici e poligastrici: due diversi modi di essere erbivori!
- . Alimentazione degli erbivori, in particolare cavallo e bovino

Gioco: "Il Memory". I bambini, con l'aiuto di insegnanti e docente, potranno fabbricare tutti insieme un grande gioco del Memory alimentare. Su un cartoncino si ritagliano tanti quadrati, in numero pari e perfettamente uguali l'uno all'altro. Su un lato del cartoncino, verrà disegnato un alimento (vegetale, ma volendo anche di altra origine). I cartoncini devono essere a due a due uguali, in modo da poter poi essere utilizzati per un grande gioco del Memory a cui possa partecipare tutta la classe!

Consegne: Alimenti del futuro: immagina un mondo in cui si potranno avere alimenti con caratteristiche fantastiche...

Lezione 3: Onnivori

- . Caratteristiche degli onnivori
- . Un onnivoro in casa nostra: il cane
- . Il cane: caratteristiche anatomiche
- . Dentatura, bocca
- . Alimentazione e buone abitudini alimentari

Gioco: "A ogni pancia il proprio cibo". I bambini porteranno in classe immagini di alimenti di vario tipo: vegetali, animali, latte e derivati, uova... ... Le immagini (che dovranno essere in numero sufficiente a far giocare tutti) saranno inserite tutte in un vasetto, piegate a quadretti. I bambini saranno suddivisi in tre gruppi. In ogni gruppo, ci sarà lo stesso numero di bambini erbivori, carnivori e onnivori. A turno, un bambino di ogni gruppo estrarrà un cartoncino. Se l'alimento è adatto alla propria alimentazione (di onnivoro, erbivoro, carnivoro) la squadra otterrà un punto.

Vince chi, alla fine dei cartoncini, ha ottenuto il punteggio più alto!

Consegne: Costruisco con tutta la classe un cartellone con erbivori, carnivori e onnivori da una parte e i cibi dall'altra. Collego ogni animale al proprio cibo.

Le lezioni in Classe

Il progetto consta di:

1. *lezioni frontali*, ovvero informazioni presentate ai ragazzi avvalendosi di materiale dimostrativo;
2. *attività didattiche*: attività di vario tipo che vedono la partecipazione globale e interpretativa del ragazzo. Le attività sono di tipo *referenziale* (il ragazzo interpreta una dimensione relazionale senza la presenza concreta dell'animale; troviamo attività cinestesiche, espressive, interpretative, manipolatorie, ludiche, di drammatizzazione...) e di tipo *relazionale* (il ragazzo incontra concretamente l'animale in momenti particolari del suo percorso formativo e in luoghi preparati all'uso; queste attività possono essere di osservazione, approccio, interazione, gestione...). Le attività di relazione, in particolare, vanno ben preparate e devono essere subordinate alla conoscenza della classe e alla possibilità di svolgerle in luoghi idonei;
3. *attività ricreative*: giochi o dialoghi. I giochi possono essere *d'imitazione* (i mestieri del cane, la passeggiata al guinzaglio, approccio al cane...), *d'interazione* (gioco del richiamo, gioco dell'attenzione . . .), *di relazione* (incontro con cane al guinzaglio, guardie e ladri...), *giochi di squadra* (cane da pastore, mimare gli animali...);
4. *consegne esercitazioni* (per migliorare le proprietà del ragazzo) e *verifiche* (per valutare la sedimentazione delle lezioni). Posso prevedere schede, questionari, disegni, foto, resoconti, osservazioni.
5. *laboratori*: centri di riferimento che permangono per tutto il percorso didattico; per esempio un acquario, un laghetto, il butterfly garden...;
6. *monitoraggi*: attività finalizzate a verificare il cambiamento di alcune variabili (per esempio sulla formazione del ragazzo, sulla partecipazione all'attività didattica, sulla capacità di relazionarsi con gli animali). Posso monitorare il modificarsi delle conoscenze, delle disposizioni, delle modalità di interazione del bambino, la diminuzione di pregiudizi;
7. *chiusura dei progetti*: interventi finali di presentazione del lavoro svolto. Possono essere chiusi all'interno delle classi o della scuola, oppure nella scuola ma aperti ai genitori o al pubblico, oppure ancora in un teatro, o biblioteca, o auditorium, riservati alle classi o aperti a genitori e cittadini...

Destinatari

Il progetto è destinato ai bambini delle scuole Elementari.

Consta di tre lezioni, tenute da Medici Veterinari ANMVI.

Avrà caratteristica di uniformità in tutte le classi partecipanti grazie all'utilizzo del medesimo supporto didattico ma potrà essere declinato in modo diverso da ogni Medico Veterinario in base alle caratteristiche della classe, alle esigenze degli insegnanti e alla propria esperienza personale e professionale.

Organizzazione delle lezioni

Ogni lezione comprende una fase di spiegazione e una d'interazione diretta con i ragazzi, attraverso giochi, esempi, racconti di esperienze personali o visione di materiale audiovisivo.

Le lezioni saranno supportate dalla presentazione (tramite proiettore o computer) di immagini.

Tutte le lezioni si tengono in presenza e in collaborazione con l'insegnante.

La durata delle singole lezioni è di circa 60 minuti. La frequenza è concordata di volta in volta con gli insegnanti aderenti al progetto.

Durante lo svolgimento del progetto, potranno essere consegnati all'Insegnante dei gadget per la Classe forniti da Arcaplanet.

Alla fine del Progetto potrà essere organizzata una Giornata Finale (facoltativa) durante la quale bambini e insegnanti potranno presentare il lavoro svolto.

Oneri Economici

Il progetto è finanziato da Arcaplanet. Si tratta dunque per la scuola, per il numero di Progetti che potranno essere assegnati, di un progetto a costo zero.

Uniche spese (sempre facoltative) a carico della scuola restano l'eventuale utilizzo di altro materiale didattico (fogli, colori ...), eventuali uscite e/o gite e/o attività integrative e l'organizzazione di una festa finale di presentazione del progetto.

PRECISAZIONI

La presentazione di questa brochure da parte del Medico Veterinario non comporta necessariamente l'attivazione del progetto.

Una volta accettato il progetto, la scuola lo comunicherà al Medico Veterinario che, compilata apposita modulistica, trasmetterà i dati ad ANMVI.

ANMVI, vagliate tutte le richieste pervenute entro i termini previsti, avvierà i 160 progetti previsti sul territorio nazionale mandando direttamente al Veterinario la comunicazione di assegnazione del progetto. Sarà poi cura del Veterinario comunicare alla scuola l'attivazione o meno del Progetto.

Non è necessario avviare rapporti diretti tra ANMVI e la scuola.

Si ricorda che per progetto s'intende un modulo da tre lezioni di un'ora circa, diretto a una Classe.

I PROGETTI DI DIDATTICA VETERINARIA

Il valore della relazione con l'animale

Fin dai tempi più antichi gli animali sono stati compagni importanti per l'uomo, che al loro fianco ha potuto realizzare obiettivi altrimenti inimmaginabili. Il processo di domesticazione va dunque considerato patrimonio dell'umanità.

Oltre alla loro utilità, comunque, gli animali hanno anche un valore che nasce direttamente dalla specificità della relazione che li vede protagonisti. Il cane, per esempio, può essere un utile compagno in svariate situazioni, nel fare la guardia come nel cercare persone scomparse, nello scovare esplosivi come nell'accompagnare un diversamente abile; ma è anche parte di un fondamentale interscambio referenziale. La vita accanto ad un animale è un'esperienza unica, capace di donarci sensazioni esclusive.

La Didattica

Il rapporto con l'animale è importante soprattutto per il bambino, che si avvale dei contenuti della relazione con esso lungo tutto il corso del proprio sviluppo. Dall'inizio degli anni '80 quindi s'inizia a prendere in considerazione non solo l'importanza di educare a un corretto rapporto con gli animali, ma di utilizzare queste valenze di relazione con l'animale a scopi educativi e didattici. Nasce così la ZOOANTROPOLOGIA DIDATTICA, che si pone come obiettivo la valorizzazione della relazione tra bambino e animale attraverso progetti specifici che consentano di applicare i contenuti di pet-relationship ai bisogni formativi dei ragazzi.

Molte ricerche, in particolar modo quelle del francese Hubert Montagner, hanno reso evidente come l'animale rappresenti per il bambino una sorta di ginnastica mentale, di ricostituente che permette di immagazzinare tutta una serie di modelli cognitivi da applicare poi alla realtà che lo circonda. Attraverso la relazione con l'animale, il bambino si apre a repertori relazionali cognitivi ed emozionali unici.

In una visione zooantropologica l'animale non è più considerato in base al suo valore di utilizzo o come sostituto di altri referenti, ma come portatore di un valore specifico di relazione, e come tale non surrogabile.

Le esperienze di Zooantropologia Didattica permettono quindi di sfruttare le valenze referenziali dell'animale per migliorare:

- la conoscenza dell'alterità animale, l'interazione, la consapevolezza di relazione;
- i processi formativi e l'integrazione della classe;
- la partecipazione dei bambini all'attività didattica e creare un centro di interesse.

Obiettivi e Caratteristiche dei nostri Progetti

Un progetto di Zooantropologia Didattica si pone tre ordini di Obiettivi Generali:

1. Educativi: comprendono alcuni aspetti della formazione generale del bambino, come per esempio aumentare l'immaginazione, incrementare l'autostima, migliorare la coordinazione motoria, favorire i processi cognitivi, accompagnare il ragazzo verso l'empatia.
2. Didattici: prendono in considerazione le attività che possono migliorare la partecipazione del bambino alla vita scolastica e le dinamiche di lavoro collaborative o di gruppo. Per esempio

migliorare attenzione e concentrazione, creare un centro d'interesse, favorire l'interdisciplinarietà, rapportare realtà scolastica e domestica.

3. Disciplinari: comprendono alcune conoscenze di base sull'alterità animale e sull'interazione uomo-animale e conoscenze specifiche secondo il progetto. Per esempio migliorare la conoscenza di uno o più animali, insegnare il modo corretto di approcciarsi a essi...

Inoltre, un progetto di Zooantropologia Didattica si caratterizza per due aspetti principali:

- L'area tematica affrontata, ossia quale aspetto della relazione uomo-animale viene preso in considerazione (area etologica, area zooantropologica, area cognitiva...);
- Le attività che sono realizzate nel corso del progetto, vale a dire quale dimensione della referenza animale viene a essere sviluppata (dimensione epimeletica, sensoriale, ludico-comica, cognitiva...)

ANMVI PER LE SCUOLE

Si elencano di seguito i progetti attivati da ANMVI con la collaborazione dell'Editore Panini a partire dal 2012 fino al 2015.

"Qua le zampe!"

"Animali del cielo, della terra e del mare"

"Piccole zampe crescono"

"A scuola con VetDinosauro"



SEGRETERIA ANMVI
Via Trecchi 20, 26100 Cremona
E-mail formazione@anmvi.it
Fax 0372/457091
Tel 0372/403541 – 47 – 36