

FORMAT PER LA PROMOZIONE DELLA CITTADINANZA GLOBALE INTEGRATA

ANNO SCOLASTICO 2020/2021

ISTITUTO COMPRENSIVO IC TRENTO 4 SCUOLA PRIMARIA MADONNA BIANCA

Classe IIA Numero alunni 12

docente: Franca Buscicchio

OBIETTIVO DI SVILUPPO SOSTENIBILE	Obiettivo 15: La vita sulla Terra
TITOLO DEL FILM	LA FORESTA FERITA REGIA: GIANPIERO CAPECCHI PAESE: ITALIA ANNO: 2017 DURATA: 14 MINUTI TARGET: SCUOLA PRIMARIA (7+)
OBIETTIVO FORMATIVO	Avvicinare in modo ludico i bambini ai concetti di natura, biodiversità e interconnessione. Promuovere lo spirito di ricerca e osservazione degli alunni con attività pratiche ed interattive in aula e all'aperto. Riflettere sull'importanza della biodiversità e della sua preservazione, comprendendo le interazioni tra uomo, natura e animali.

<p>COME L'ATTIVITÀ INTRECCIA LOCALE-GLOBALE</p>	<p>La visione del documentario e la comprensione dei danni provocati dalla tempesta Vaia nei boschi dell'Altopiano di Asiago e in quelli della nostra provincia hanno stimolato alunni e alunne a riflettere sull'importanza dell'ambiente naturale e in particolare delle foreste. Hanno quindi contribuito con le loro esperienze e le loro conoscenze ad ampliare la visione fino a spingersi alla "Foresta Nera e a quella Amazzonica" e a comprendere l'importanza della responsabilità di ognuno nei confronti del pianeta.</p>
<p>COME VIENE SVILUPPATA LA DIMENSIONE COGNITIVA</p>	<p>Selezionare informazioni. Esercitare il giudizio critico.</p>
<p>COME VIENE SVILUPPATA LA DIMENSIONE SOCIO-EMOZIONALE E COMPORAMENTALE</p>	<p>Comunicare i propri stati emozionali riconoscendo e rispondendo a quelli altrui. Prendersi cura di sé stessi, degli altri e dell'ambiente. Sviluppare un'etica della responsabilità. Dare un senso positivo alle differenze.</p>

<p>QUALI COMPETENZE GLOBALI/DI SVILUPPO SOSTENIBILE / DISCIPLINARI / DI CITTADINANZA PROMUOVE L'ATTIVITÀ</p>	<p>Abilità</p>	<p>Conoscenze</p>
---	-----------------------	--------------------------

<p>Quali competenze hai rinforzato con l'attività? Indica le competenze con le relative abilità e conoscenze facendo riferimento al curricolo del tuo Istituto. Se invece scegli le competenze globali/di Sviluppo Sostenibile fai riferimento a pagina 10 del kit didattico "Tra Cinema e Natura".</p>	<p>Lo studente è in grado di riflettere sul proprio ruolo nella comunità locale e nella società (globale);</p> <p>di valutare e motivare ulteriormente le proprie azioni e di gestire i propri sentimenti e desideri.</p>	<p>Lo studente conosce il territorio circostante, le caratteristiche di animali, piante al fine di comportarsi all'interno di esso in maniera rispettosa ed adeguata.</p>
---	---	---

Descrizione delle fasi, dei tempi e della metodologia di lavoro

Fasi	Tempi	Descrizione dell'attività	Riflessione sull'attività
Fase 1	Due ore	<p>Compresenza Italiano – Scienze.</p> <p>Brainstorming sull'ambiente bosco: alberi e animali.</p> <p>L'insegnante riporta alla lavagna quanto emerge dagli alunni e alunne.</p> <p>Uso della LIM</p>	

A

Fase n. 4	Un'ora	<p>Lettura da parte dell'insegnante dei libri</p> <p>Insieme per salvare il mondo di M. Herbert e E. Mann (Sofia guida la mobilitazione di grandi e bambini contro il cambiamento climatico e le sue conseguenze)</p> <p>Tutte le cose sono connesse di Jason Gruhl (Una storia un po' magica per raccontare il filo che ci unisce a tutte le creature dell'universo)</p>	
-----------	--------	---	--

Valutazione

Breve questionario sull'attività svolta.



Scopo del gioco: Introdurre concetti di natura, biodiversità e interconnessione.

Dopo le fasi di



brainstorming,

visione del documentario
LA FORESTA FERITA di
Gianpiero Capecchi del
2017 (durata 14 minuti),



riflessione e discussione
su quanto visto
si propone



IL GIOCO DALLA

FORESTA FERITA AL BOSCO MAGICO

Durata: circa 2 ore.

Materiali:

Carte alberi e animali del bosco
(il numero delle carte dipende dal numero dei



giocatori e/o da quante carte si decide di distribuire agli alunni)

Cordoncino verde

Perle in legno con lettere alfabeto

Riassunto dell'attività:

Il gioco può coinvolgere 12-24 alunni/e; ciascuno riceve/pesca due carte del Bosco magico. Inizia chi ha la carta della *Foresta ferita*. Chiede aiuto agli alberi e agli abitanti del bosco per tornare ad essere il *Bosco magico*. A uno a uno, alunni/e si presentano ed entrano nel perimetro della foresta ferita.



STEP 1

Il gioco non prevede un numero preciso di partecipanti: in base al numero degli alunni/e si preparano le carte necessarie al gioco. Ogni alunno/a pesca/riceve due carte: rappresentanti rispettivamente un albero e un animale del bosco (scelte fra quelle citate nel video e quelle emerse dal brainstorming).

STEP 2

L'alunno che ha la carta **Foresta ferita** inizia il gioco portandosi nel perimetro individuato come spazio bosco, racconta cosa è successo e comincia a chiamare gli alberi.

STEP 3

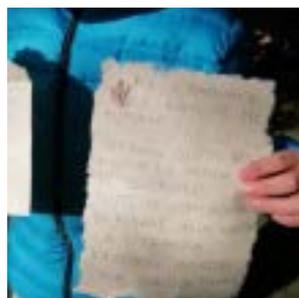
A uno a uno, alunni/e-alberi si presentano ed entrano nel perimetro della foresta ferita. Ripopolato il bosco si passa a presentare anche le carte animali cercando i vari collegamenti.

STEP 4

Tutti gli alunni/e alberi e animali sono fisicamente nello spazio bosco. L'insegnante invita gli alunni/e a cercare due carte "speciali" e una pergamena, precedentemente nascoste nel cortile.

STEP 5

Alunni/e trovano le due carte **Bosco magico** e **Il futuro** e una pergamena con la quale vengono invitati tutti insieme ad attivare il Bosco magico con una danza (Ani Kuni).



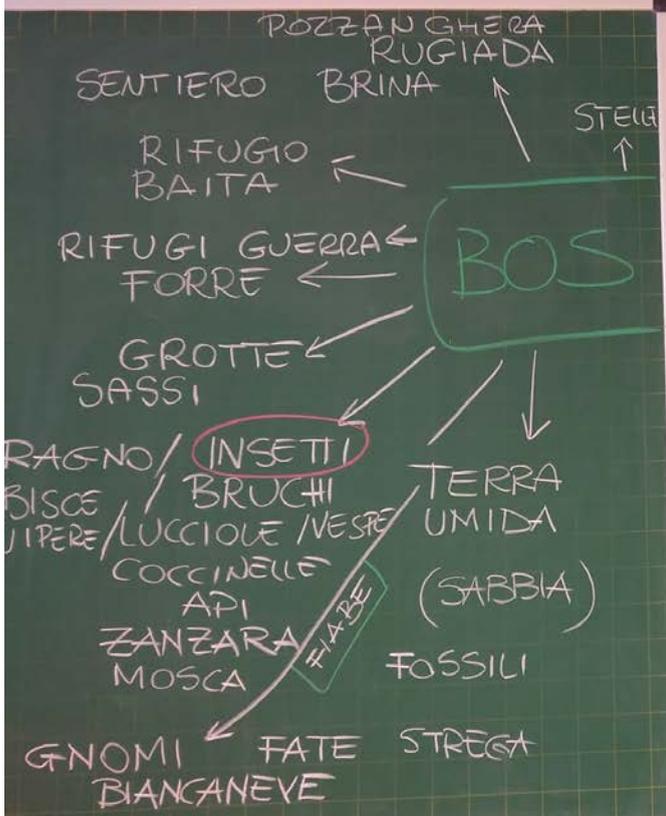
STEP 6

Al termine dell'attività ogni alunno/a riceve un sacchettino che contiene un cordoncino verde e delle perline di legno sulle quali ci sono delle lettere dell'alfabeto. Alunni e alunne compongono i nomi di piante e animali del gioco e creano un braccialetto che rappresenta un pezzettino di bosco da portare a casa.

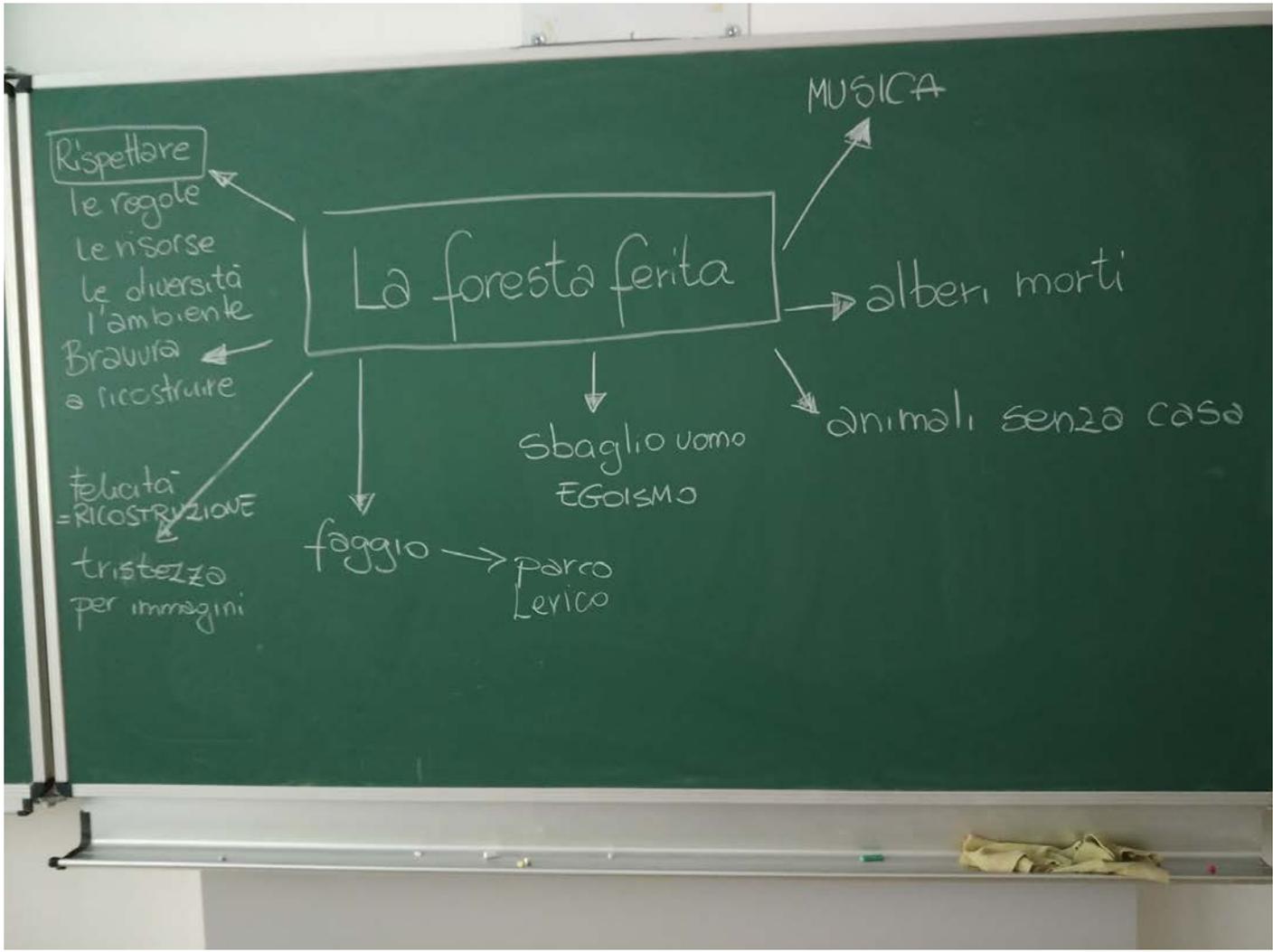


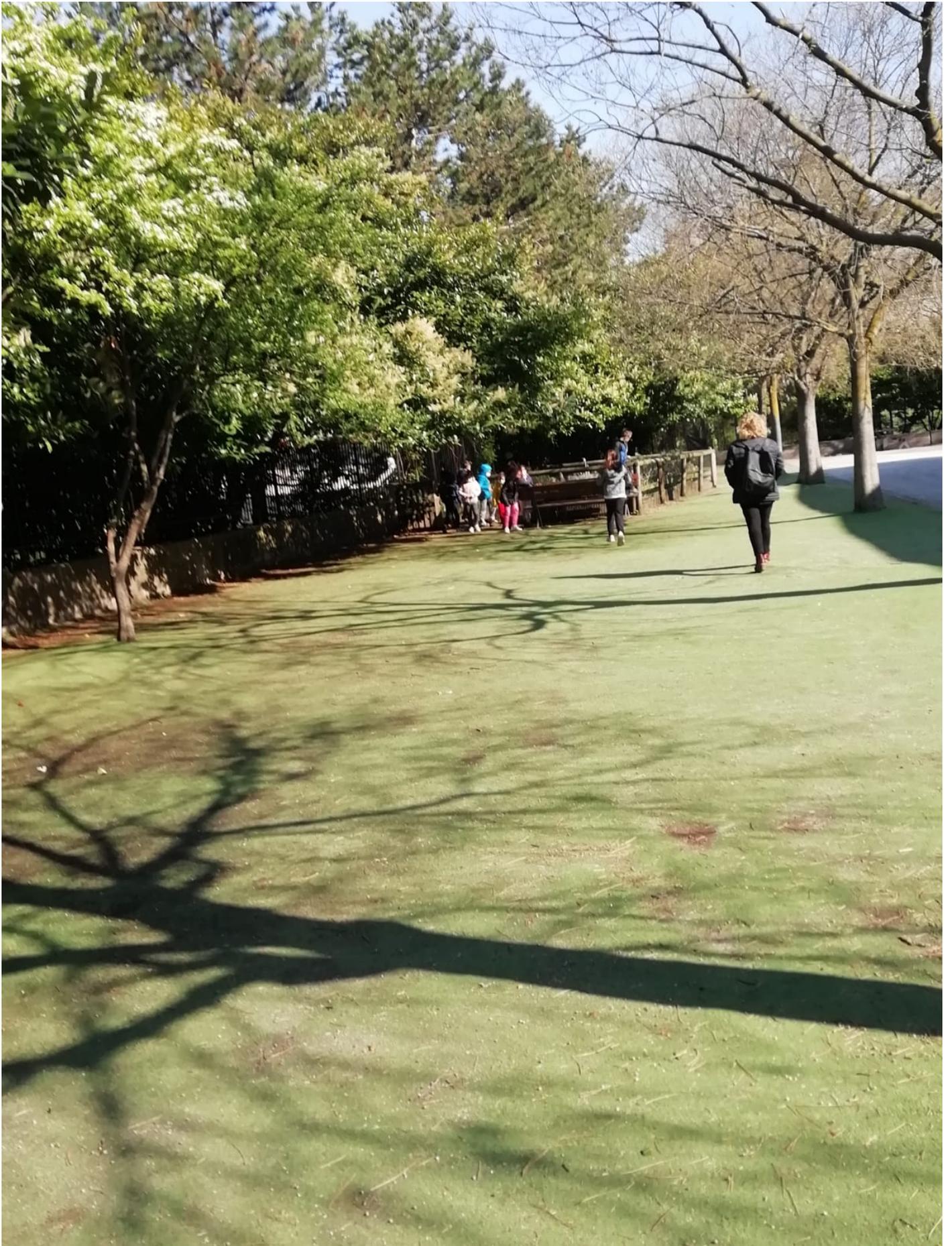
STEP 7

Alunni e alunne valutano l'attività fatta.











PER I BAMBINI E
LE BAMBINE "DEL
FUTURO"

AFFINCHÉ QUESTO BOSCO
RIVIVA LA MAGIA
VI SUGGERISCO,
TUTTI IN COMPAGNIA,
DI RIDARE ALLA FORESTA
LA SPERANZA
FACENDO INSIEME
UNA MAGIA DANZA



