

LA ZOOANTROPOLOGIA DIDATTICA

Cosa è:

E' una forma di didattica che si avvale della relazione uomo-animale per facilitare il raggiungimento degli obiettivi pedagogici.

Perché l' animale:

- ✓ il cane porta il divertimento, la curiosità, il coinvolgimento, il gioco, lo stupore, l'attenzione, la partecipazione: tutti elementi che facilitano l' apprendimento e l' alleanza pedagogica
- ✓ l' animale sposta l' attenzione del bambino da se stesso all' "altro"
- ✓ stimola il bambino nell' area affettiva attraverso i processi di cura
- ✓ facilita l' espressione delle proprie emozioni
- ✓ favorisce l' accettazione e la curiosità verso la "diversità", la collaborazione e il rispetto dell' altro
- ✓ la multiformità del mondo animale arricchisce l'immaginario del bambino perché gli offre un maggior numero di modelli.
- ✓ stimola l' ascolto e la comunicazione
- ✓ impone l' accettazione di regole e il controllo dell' arousal
- ✓ può facilitare l'accreditamento che il bambino riceve nel gruppo attraverso l'espressione di competenze

Obiettivi didattici:

Aumentare la partecipazione del ragazzo all'attività di classe e alla didattica

Obiettivi educativi:

Migliorare il profilo del ragazzo, offrirgli occasioni di crescita (promuovere la sicurezza affettiva, l' autostima ecc)

Obiettivi speciali:

Rivolti ad un particolare bambino

Obiettivi informativi:

Contenuti

Obiettivi generali

VALORIZZARE IL *RAPPORTO UOMO-ANIMALE*

- ✓ far conoscere l'importanza storica e sociale del rapporto u/a
- ✓ far conoscere l'importanza dell'animale nella vita quotidiana

MIGLIORARE IL *RAPPORTO UOMO-ANIMALE*

- ✓ attraverso una maggiore conoscenza della diversità animale
- ✓ attraverso un atteggiamento di rispetto verso l'alterità animale
- ✓ migliorando la comunicazione

PROMUOVERE IL *DECENTRAMENTO*

- ✓ attraverso l'adozione responsabile (di animali da compagnia)
- ✓ l'accudimento e la cura dell'animale familiare
- ✓ l'educazione dell'animale familiare
- ✓ la corretta gestione e conduzione dell'animale familiare

FAR EMERGERE LA *PARTNERSHIP*

- ✓ dare informazioni sul processo di domesticazione
- ✓ far conoscere l'importanza storica degli animali domestici
- ✓ far conoscere gli animali "da utilità"
- ✓ dare informazioni su alcuni aspetti della cultura rurale

PROMUOVERE LA *CULTURA DELLA PREVENZIONE*

- ✓ fare educazione su come prevenire gli incidenti con animali

- ✓ fare educazione sanitaria (le zoonosi)
- ✓ educare alla prevenzione ambientale
- ✓ educare a una corretta alimentazione

Obiettivi specifici (sul singolo e sul gruppo classe)

Obiettivi educativi e didattici sul singolo:

- ✓ Migliorare la sua autostima
- ✓ Migliorare le sue capacità relazionali
- ✓ Migliorare la sua capacità empatica
- ✓ Migliorare le sue capacità comunicative
- ✓ Migliorare la sua tendenza all'immaginazione
- ✓ Contrastare paure e condizionamenti
- ✓ Eliminare la paura verso la diversità
- ✓ Far emergere le predisposizioni
- ✓ Aumentare la curiosità e l'entusiasmo
- ✓ Aumentare la tendenza a prendersi cura di qualcuno
- ✓ Migliorare le manualità del ragazzo

Obiettivi educativi e didattici sulla classe

- ✓ Migliorare la qualità relazionale
- ✓ Sollecitare la collaborazione
- ✓ Implementare dinamiche di squadra
- ✓ Omogeneizzare la partecipazione alla vita di classe
- ✓ Diminuire le tensioni conflittuali
- ✓ Implementare situazioni collettive improntate al prendersi cura
- ✓ Aumentare l'attenzione verso l'insegnante
- ✓ Migliorare la capacità di lavorare insieme
- ✓ Creare occasioni di esperienze comuni
- ✓ Dar vita a progetti interdisciplinari
- ✓ Trasmettere norme relazionali e regole di intervento
- ✓ Realizzare progetti di cooperazione con risultato collettivo

Gli obiettivi informativi

- ✓ Conoscere la diversità animale
- ✓ Conoscere il comportamento animale
- ✓ Conoscere la comunicazione animale
- ✓ Conoscere la corretta interazione uomo-animale
- ✓ Conoscere il ruolo dell'animale nella società umana e in ambito familiare
- ✓ Avere delle norme di comportamento per la cura, l'educazione e l'interazione con il pet
- ✓ Avere delle norme per prevenire particolari rischi
- ✓ Conoscere gli animali domestici da utilità
- ✓ Conoscere alcuni concetti base dell'ecologia

REALIZZARE UN PROGETTO DI ZOOANTROPOLOGIA DIDATTICA

1. Definire gli obiettivi informativi generali
 - ✓ Prevenzione randagismo
 - ✓ Educazione sanitaria e zoonosi
 - ✓ Migliorare il rapporto u-a
 - ✓ Prevenzione aggressioni
 - ✓ Rispetto e tutela degli animali

2. Definire gli obiettivi specifici (educativi e didattici oltre che informativi)
3. stabilire il tipo di esperienza che si vuole suscitare
4. valutare le caratteristiche dell'ambiente in cui si opera
 - ✓ Tipologia della struttura
 - ✓ Disposizione delle aule
 - ✓ Disposizione di aree accessorie
 - ✓ Disposizione di corridoi, scale, bagni
 - ✓ Presenza di un cortile esterno
 - ✓ Presenza di eventuali barriere
 - ✓ Presenza di aree interne da utilizzare

5. Confrontarsi con l' insegnante:
 - ✓ Problemi che coinvolgono la classe
 - ✓ Problemi particolari di qualche bambino
 - ✓ Integrazione del gruppo classe
 - ✓ Obiettivi generali auspicabili
 - ✓ Coinvolgimento nel progetto
 - ✓ Cosa si aspetta dal progetto
 - ✓ Interesse e conoscenza dell'argomento

6. Valutare il livello di interesse e collaborazione del personale scolastico
Come è la disponibilità del personale:

- ✓ Presenza di bidelli interessati o contrari
- ✓ Cosa pensa il preside
- ✓ Presenza di tecnici o personale specialistico
- ✓ Esistono insegnanti contrari

7. Trasformare il contenuto informativo in un insieme di esperienze, attività, giochi che siano adeguati alle caratteristiche dei fruitori
da prendere in considerazione:

- ✓ l'età e il numero dei fruitori

Altre caratteristiche specifiche del gruppo:

- ✓ situazioni di multiculturalismo
- ✓ presenza di bambini problematici
- ✓ caratteristiche locali socio-culturali
- ✓ presenza di altre attività didattiche
- ✓ mode generazionali
- ✓ caratteristiche del gruppo classe

8. Stabilire il calendario, tipo di attività, materiali e metodi
9. Stabilire i criteri di valutazione i monitoraggio di intervento e valutazione di efficacia.