

Progetto di Zooantropologia Didattica

A cura di:

Dott. Alessandro Marini, Pedagogista

Pierluigi Raffo Istruttore cinofilo-referee di zooantropologia

Operatori

Pierluigi Raffo, Presidente di "ARCADIA-Associazione Relazione Uomo-Animale"; educatore/istruttore cinofilo csen-coni, educatore cinofilo SIUA, Referee di Zooantropologia Didattica - SIUA; Operatore di Zooantropologia Assistenziale - SIUA

Dott. Alessandro Marini, pedagogista, esperto in progetti di A.A.A. e A.A.E. responsabile e coordinatore Equipe Arcadia Onlus

La Zooantropologia Didattica o Educazione Assistita dagli Animali può essere intesa come un insieme di attività di tipo interventistico che mirano a migliorare e valorizzare la relazione bambino-animale, ad utilizzare la relazione bambino-animale per ottenere benefici di ordine educativo, didattico, rieducativo.

La Zooantropologia Didattica si fonda sui processi motivazionali dei bambini e li rende protagonisti e costruttori del loro percorso formativo

attraverso il divertimento, la curiosità, il coinvolgimento, il gioco, lo stupore, l'attenzione e la partecipazione.

La referenza animale ha la potenzialità di facilitare percorsi educativi, di semplificare la partecipazione dei bambini alla vita scolastica, di aiutare i processi di apprendimento e di crescita emozionale.

Parliamo pertanto di obiettivi pedagogici e non semplicemente di obiettivi informativi su argomenti riconducibili al rapporto uomo-animale.

In questo senso la ZD utilizza le valenze educative e didattiche della relazione uomo-animale in progetti rivolti ad un gruppo classe, realizzati in precisi ambiti quali gli istituti scolastici, i centri didattico-ricreativi, le ludoteche, o in centri dedicati.

In classe si cercherà di sviluppare attività che vanno a coinvolgere la formazione globale dei bambini e la loro capacità di partecipare meglio alla didattica complessiva:

Si fa **EDUCAZIONE, FORMAZIONE, DIDATTICA**

Non si fa semplicemente **INFORMAZIONE**

Ci dobbiamo perciò preoccupare di fare attività che siano educative (ossia intervengano sulla crescita e sullo sviluppo) ed istruttive (ossia capaci di dare nuove conoscenze al bambino) ma sempre adeguando le informazioni ai livelli prossimali di esperienza.

Questi progetti intendono peraltro colmare una lacuna sociale che si è verificata a causa dell'allontanamento dell'uomo dalla relazione con gli

animali domestici, la quale si verificava di consuetudine nelle società rurali.

In questa presentazione vogliamo semplicemente dare delle linee guida di possibili attività e di possibili obiettivi raggiungibili nei progetti didattici, i quali si svilupperanno in seguito ad un incontro progettuale con gli insegnanti per valutare le esigenze da loro espresse, le caratteristiche della classe e dell'ambiente in cui si opererà. Un progetto in classe si articola in una lezione frontale, che prevede la spiegazione delle attività che si svolgeranno e la presentazione del materiale; nello svolgimento delle attività vere e proprie, che comprendono giochi, attività varie e laboratori; nelle consegne, cioè verifiche ed esercitazioni che i bambini faranno insieme all'insegnante da presentare durante il successivo incontro, attività di relazione con gli animali (non sempre presenti).

Un progetto didattico è caratterizzato da:

Obiettivi Generali: disciplinari, educativi, didattici

Obiettivi Specifici: rieducativi, emendativi, assistenziali.

Gli Obiettivi Informativi/Disciplinari riguardano le discipline che vengono chiamate in causa dall'argomento a cui fa riferimento il contenuto informativo che si vuole trasmettere (per esempio RANDAGISMO = zooantropologia, etologia, educazione civica, educazione sanitaria).

Gli Obiettivi Educativi riguardano le opportunità educative che quelle particolari esperienze o quell'argomento offrono da un punto di vista formativo generale (per esempio CURA = sicurezza affettiva, autoefficacia, autostima, miglioramento delle capacità gestionali, autobiografia).

Gli Obiettivi Didattici riguardano la possibilità di utilizzare l'argomento o le attività per aumentare la partecipazione del ragazzo all'attività di classe e alla didattica e coadiuvare l'attività stessa dell'insegnante nello svolgimento del programma (per esempio ANIMALE = centro di interesse, lavoro di gruppo, motivazione espressiva, gioco-studio).

Gli **Obiettivi Specifici** possono essere realizzati attraverso attività che coinvolgono l'intero gruppo classe oppure individuano attività specifiche rivolte a un particolare bambino.

Gli Obiettivi Rieducativi riguardano il miglioramento dei comportamenti, le caratteristiche sociali di integrazione.

Gli Obiettivi Compensativi riguardano interventi atti a supplire o vicariare particolari handicap o difficoltà.

Gli Obiettivi Assistenziali riguardano la possibilità di dare sostegno e assistenza a bisogni specifici di un bambino.

Le attività si dividono a seconda del grado di coinvolgimento interattivo dell'animale in due grandi categorie:

- *Attività Referenziali*
- *Attività Relazionali*

Le Attività Referenziali sono attività che fanno riferimento all'animale, ovvero che costruiscono un piano di incontro-confronto immaginato o rappresentato ma non realizzato in concreto attraverso il coinvolgimento diretto dell'animale in seduta di attività.

Si suddividono a seconda del tipo di attività che si sviluppa in:

attività ludiche: i giochi che si riferiscono agli animali o che utilizzano gli animali come esempi creano momenti piacevoli e nello stesso tempo coinvolgenti nell'attività scolastica.

attività cinestesiche: ginnastica zoomimica, utilizza un repertorio di movimento ispirato alla cinetica di un particolare animale.

attività posturali: yoga animale, utilizza una forma o una caratteristica posturale di un animale come riferimento per esercitare il bambino ad assumere quella posizione.

attività imitative/interpretative: basate sull'interpretazione dell'animale (mimo animale, giochi di vocalizzazioni di versi animali; dipingersi il volto da animale; ombre cinesi).

attività espressive: danno la possibilità al bambino di esprimersi in modo creativo (disegni, origami, maschere, racconti) utilizzando l'animale come riferimento.

attività di drammatizzazione: lavorano sulle capacità espressive e comunicative dei bambini i quali, interpretando una parte, incrementano la consapevolezza della propria identità.

attività percettive: riguardano l'utilizzo integrato dei sensi e sono incentrate su percorsi di mappe sensoriali.

attività cognitive: una maggiore disponibilità di modelli consente di vivere esperienze molto più profonde e articolate e quindi di migliorare il rapporto tra il Sé e il mondo esterno

attività di autocontrollo: aumentano la consapevolezza della cinetica e della prossemica, es. attività di precisione o attività di ricerca.

attività simulative: preparano all'incontro con l'animale (il contatto, l'accarezzamento, come avvicinarsi, come tenere in mano il guinzaglio, ec.).

Le Attività Relazionali sono attività che prevedono il coinvolgimento diretto dell'animale in seduta didattica e che quindi richiedono una preparazione specifica del gruppo classe, dell'insegnante e dell'operatore che si troverà a fare questa attività.

Si suddividono a seconda del tipo di interazione con l'animale in:

attività osservative: i bambini osservano l'animale ma non entrano in contatto con lui

attività interattivo-guidate: la relazione è guidata in tutti i suoi aspetti e modalità espressive

attività gestionali: i bambini hanno la possibilità di avere una interazione stretta con l'animale (attività di cura, accudimento, conoscenza dell'animale)

attività performative: l'animale è coinvolto in vere e proprie attività da realizzare insieme ai bambini.

Valenze Educative della Referenza Animale

IMMAGINARIO - MOTIVAZIONE

Osservare la multiformità del mondo animale arricchisce l'immaginario dei bambini perché gli offre un maggior numero di modelli.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

Fantasia e creatività

Capacità progettuale

Grado di diffidenza e paura

Intraprendere avventure conoscitive

Aumentare l'interesse per se e per il mondo esterno

Aumentare la partecipazione e l'entusiasmo alle attività

AUTOEFFICACIA

Il rapporto con l'animale stimola il ragazzo a compiere particolari azioni che intervengono nei processi di autoefficacia.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

Fare il genitore

Saper fare

Acquisire particolari capacità in un preciso ambito

Acquisire un metodo

AFFETTIVITA'

L'animale è un importante referente affettivo e può svolgere il ruolo di base sicura, nei vari processi di attaccamento del ragazzo.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

Sentirsi importante/riconosciuto

Sentirsi protetto/rassicurato
Migliorare le tendenze esplorative
Migliorare l'acquisizione di autonomia
Aumentare la sicurezza e il legame affettivo
Aumentare il senso di responsabilità

DECENTRAMENTO - RELAZIONALITA'

La relazione con l'animale favorisce il confronto e l'uscita del ragazzo da schemi di autoreferenzialità.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

La costruzione dell'empatia
La capacità di immedesimarsi
La tendenza a relazionarsi con l'esterno
La capacità concertativa e collaborativa
La capacità di comunicare
La capacità di mettersi in gioco
Capire la diversità

COMUNICAZIONE - SOCIALITA'

La relazione con l'animale favorisce l'acquisizione di tendenze e capacità di ordine comunicativo e sociale.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

Una maggiore attenzione e interesse verso l'altro
Una maggiore consapevolezza nella comunicazione
Una maggiore capacità di collaborare
Una maggiore capacità di negoziare
Acquisizione di nuovi registri di comunicazione

La costruzione di processi di autocritica

EPIMELESI - SICUREZZA

La relazione con l'animale favorisce le tendenze epimeletiche e la sicurezza dei bambini sia nei confronti degli altri che di sé.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

Prendersi cura di qualcuno

Essere altruisti e non chiusi

Aver cura del proprio corpo e di sé

Aver cura del proprio mondo

Aumentare la sensibilità verso gli altri

Superare la timidezza

Superare stati ansiosi

Superare la paura dell'abbandono

Valenze Didattiche della Referenza Animale

CENTRO DI INTERESSE

La referenza animale costituisce o può costituire un centro di interesse che aiuta e promuove l'attività didattica

Questo ha effetti su diversi ambiti:

Nucleo di aggregazione delle esperienze

Forte coinvolgimento del ragazzo

Facilità dei percorsi interdisciplinari

PARTECIPAZIONE GLOBALE

La referenza animale facilita i processi di partecipazione globale alla vita di classe, coinvolgendo aspetti biografici e l'integrazione nel gruppo.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

- Ridurre la distanza casa-scuola
- Integrare la vita scolastica nel vissuto
- Connettere le diverse memorie
- Favorire la strutturazione del gruppo classe

GIOCO-STUDIO

Le attività che utilizzano la referenza animale sono facilmente traducibili in giochi, in linea con le caratteristiche motivazionali e di apprendimento.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

- Il gioco è autograticificante
- Gioco e apprendimento sono legati
- Lo script del gioco indica "va tutto bene"
- Il gioco aumenta la socialità dei ragazzi

INTEGRAZIONE GRUPPO CLASSE

L'integrazione del gruppo classe è un obiettivo primario e con la R.A. si ottiene per l'effetto collaborativo.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

- Fare lavori di gruppo
- Concertarsi con l'altro
- Assumersi una responsabilità di filiera
- Ascoltare e comprendere l'altro

FOCUS MOTIVAZIONALE

La referenza animale è un vero e proprio "cavallo di Troia" nella motivazione del ragazzo.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

- Indurre particolari attività didattiche
- Costruire avventure conoscitive
- Favorire l'impegno del ragazzo
- Rendere più comprensibili alcuni concetti

INTERDISCIPLINARE

I progetti di zooantropologia didattica sono interdisciplinari e favoriscono la realizzazione di interdisciplinarietà.

Questo ha effetti su diversi ambiti:

- Si lavora per prospettive
- Il sapere non è depositario
- Il ragazzo capisce il valore delle discipline

Progettazione

Un progetto di ZD prevede una programmazione generale in cui si evidenziano i contenuti, gli argomenti e gli obiettivi del progetto, e una programmazione specifica che definisce la tipologia delle attività e gli argomenti specifici di ogni lezione.

Un progetto didattico:

- E' sempre commisurato alle caratteristiche dei bambini nei loro aspetti di età evolutiva o di profilo specifico, quindi adeguato all'età.

E' sempre caratterizzato dalla esplicitazione di obiettivi educativi ancora prima che informativi (definito negli obiettivi generali).

Viene sempre realizzato sulle caratteristiche specifiche del gruppo classe e costruito volta per volta con gli insegnanti in base al tipo di esperienza che si vuole suscitare e all'ambiente in cui si opera.

Struttura dei Progetti

Primo Incontro con gli insegnanti

Presentazione delle caratteristiche generali e degli obiettivi raggiungibili con le attività educative

Definizione e analisi delle valenze educative e didattiche scelte

Analisi delle singole fasi

Valutazione generale degli ambienti in cui si svolgeranno le attività

Secondo incontro con gli insegnanti

Presentazione del progetto scelto

Analisi delle attività didattiche

Definizione specifica del calendario delle lezioni

Il progetto verrà sviluppato in classe in 4/5 incontri della durata massima di 50/60 minuti ognuno.

Materiale di Progetto

di supporto (dispense, pubblicazioni, immagini, slide, audiovisivi)

di produzione (cartelloni fatti dai bambini ecc.)

di verifica (consegne, laboratori)

di acquisizione (filmati e foto fatte a scuola)

di chiusura (mostre, pubblicazioni)

Nuclei di Progetto

Scuola Materna

Lo spazio di intervento è:

molto piccolo da un punto di vista dell'informazione

molto grande da un punto di vista dell'educazione

Valenze Educative

Arricchire il repertorio del bambino

Promuovere l'interesse verso la multiformità e diversità

Attivare la cooperazione

Valenze Informative

Quali sono gli animali domestici

Dove vivono

Prova a imitarli

Attività

Scopri che animale è

Ora facciamo gli animali

Una grande famiglia

Tutti gli animali delle fiabe

Il nostro animale preferito

Impariamo delle canzoncine con animali

Mi presento...

Gli animali e le stagioni

Prima e Seconda Elementare

Lo spazio di intervento è:

molto vasto nell'ambito educativo

accettabile per quanto concerne le norme di comportamento

molto limitato per quanto riguarda i concetti

Valenze Educative

Incrementare le disposizioni del prendersi cura

Incrementare il dizionario dei modelli

Implementare il concetto di reciprocità

Attivare il gioco di ruolo e di squadra

Acquisire autocontrollo

Valenze Informative

Di cosa ha bisogno un animale di casa

Come gli animali aiutano l'uomo

Come comunica un animale

Quali attenzioni bisogna tenere

Attività

I mestieri del cane

Comunichiamo...

La mamma e i suoi cuccioli

La multiformità e la diversità degli animali

Nella vecchia fattoria

Animali in città

Anche gli animali si travestono
Conosciamo i nostri sensi
Il cucciolo cresce
Impariamo ad ascoltare

Terza e Quarta Elementare

Lo spazio di intervento è:

vasto nell'ambito educativo
buono per quanto concerne le norme di comportamento
accettabile per quanto riguarda i concetti

Valenze Educative

Incrementare le disposizioni alla responsabilità di accudimento
Aumentare i registri comunicativi
Accettare il compromesso e la negoziazione
Acquisire il senso del limite nelle proprie azioni
Diminuire la diffidenza verso la diversità

Valenze Informative

I sensi degli animali
La domesticazione degli animali
Come realizzare un'interazione corretta
Come osservare gli animali
Le relazioni ecologiche

Attività

I sensi degli animali

Conoscere il cane
Scegliere l'animale giusto per noi
L'uomo e gli animali
Entriamo nella fattoria
Le relazioni ecologiche
Un progetto per osservare gli animali
Quando gli animali hanno bisogno di noi
Ogni cosa ha il suo tempo
Il comportamento degli animali

Quinta Elementare

Lo spazio di intervento è:

vasto nell'ambito educativo
buono per quanto concerne le norme di comportamento
accettabile per quanto riguarda i concetti

Valenze Educative

Definire i concetti di responsabilità di accudimento
Aumentare la capacità di rinuncia
Implementare relazioni empatiche
Migliorare l'integrazione sociale
Acquisire il rispetto verso l'alterità
Acquisire senso civico

Valenze Informative

Cenni di anatomo-fisiologia
Le malattie zoonosiche

Come educare il proprio animale

Il concetto di biocenosi

La riproduzione e la sessualità

Attività

Le relazioni alimentari negli ecosistemi

Il ciclo della vita

La salute del nostro animale e la nostra salute

Come si educa il cane

Adottiamo un'area urbana

La diversità degli animali

Allevamento e tradizioni

Costruire un luogo di osservazione

Primo piano sul gatto

Scuole Medie Inferiori

Lo spazio di intervento è:

abbastanza buono nell'ambito educativo

molto buono per quanto riguarda i concetti

Valenze Educative

Stabilizzare i concetti di responsabilità di accudimento

Cominciare a introdurre il concetto di "interesse animale"

Introdurre norme di educazione ambientale

Definire il rapporto tra identità e alterità

Come diventare dei buoni osservatori

Educazione alla prevenzione

Valenze Informative

Approfondiamo la storia della domesticazione

L'evoluzionismo

L'etologia

Il concetto di ecosistema

La legge 281/91

Attività

L'abbandono degli animali

Le aree di interesse dell'etologia

Colture e culture

SOS Animali, cenni sul lavoro del veterinario

L'evoluzione degli animali

I sensi preclusi all'uomo

Mimetismo e maschere

Brevetti rubati agli animali

La via del latte

ARCADIA-

Associazione Relazione Uomo-Animale

Onlus

Il Presidente

Pierluigi Raffo