

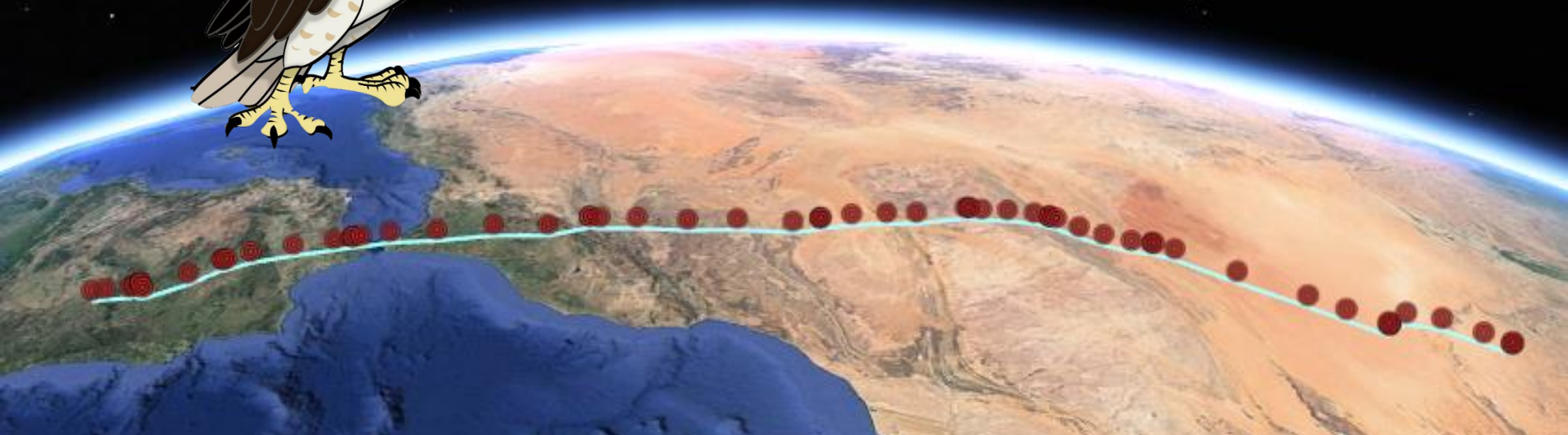


Co-funded by
the European Union



Diario di viaggio

Quetzalcóatl, un biancone



Guida all'attività

Contenuti sul viaggio di migrazione di un biancone del 2021.

Proposta per un laboratorio da condividere attraverso audiovisivo, radio o podcast.

Contenuti:

- Un percorso ricco di luoghi di interesse, dove si evidenzia l'osservazione della biodiversità, nonché la diversità naturale, paesaggistica, culturale e geografica.
- Dà un'idea anche dei pericoli ambientali e della difficoltà del viaggio a causa della lunghezza.

Durata:
30-40 m

Metodologia:

- Attività 1: conoscere l'uccello e avere una visione completa del viaggio.
- Attività 2: creare un diario di viaggio attraverso il podcast.
- Attività 3: lavorare su materiale complementare prima e dopo.
- Attività 4: Condividere e osservare le attività svolte dagli altri centri.



Contenuti:

Indicato per tutte le età.

Raccomadato 9+

**Anche per partecipanti
con disabilità.**

Partecipanti:

**Può essere realizzaro da 5
gruppi con 3-6
partecipanti.**

**O individualmente con 15-
30 partecipanti**



Note esplicative sui dati della rotta di Quetzalcóatl

Guida per gli
insegnanti

In tutte le rotte del progetto è stato selezionato un frammento che corrisponde solo alla migrazione vera e propria. Ciò significa che potrebbero esserci movimenti pre-migratori di cui non si è tenuto conto.

Poiché l'animale, avvicinandosi alla conclusione della migrazione inizia a fare pause più lunghe di diversi giorni in un'area, la visualizzazione del percorso viene interrotta prima. Di solito si tratta di zone pre-desertiche dove si fermano per riprendersi. Il viaggio prosegue anche se a ritmi diversi. La destinazione finale dove sverneranno è più a sud. Questo per restringere il contenuto e renderlo più adatto al tempo e al lavoro proposto.

Il viaggio di Quetzalcoatl

Attività 1. Origine e significato del nome.

- Il nome si riferisce ad una delle più importanti divinità nelle culture dell'America centrale.
- In "natuath," il linguaggio degli aztechi, "Quetzal" significa bella piuma, e "coatl" serpente.
- Dunque il dio era un serpente con belle piume.



Il viaggio di Quetzalcoatl

Attività 1.2. La storia dell'aquila

- Nel maggio 2021 è entrato al Grefa Hospital con vecchie fratture in entrambe le ali e molte piume rotte.
- Una volta curato, e cresciute le nuove piume, ha iniziato la riabilitazione esercitando i suoi muscoli nella voliera.
- A novembre è stato dotato di un trasmettitore GPS e rilasciato nel sud di Madrid.

🔗 Clicca [qui](#) e guarda il momento del rilascio.



Il viaggio di Quetzalcoatl

Attività 1.3. I dati di viaggio.

- Il suo viaggio è iniziato in Spagna ed è terminato in Mali, attraversando tre paesi, e un territorio non autonomo sotto il controllo delle Nazioni Unite: Marocco, Algeria, Sahara occidentale e Mauritania.
- Ha completato il suo viaggio in 24 giorni.
- Avrebbe volato per 12 ore e riposato per le successive 12.



Il viaggio di Quetzalcoatl

Attività 1.3. I dati di viaggio.

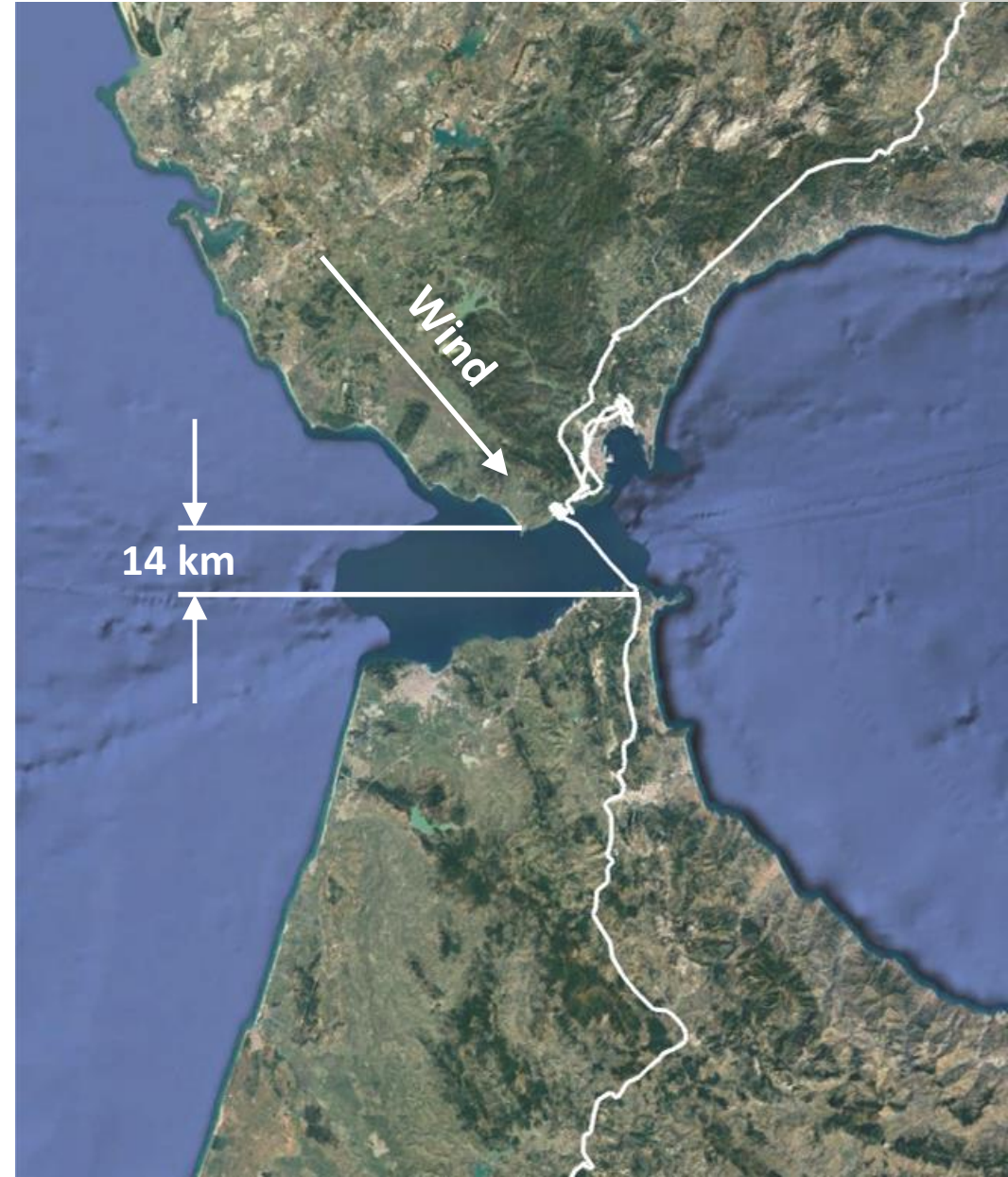
- Egli ha coperto una distanza complessiva di 3,697 km. In Mauritania il tratto più lungo, 1,162 km, percorsi in 9 giorni.
- Mediamente ha percorso 126 km al giorno alla velocità media di 11 km/h. La tappa più lunga in un singolo giorno è stata di 340 km (alla velocità media di 28 km/h).



Il viaggio di Quetzalcoatl

Attività 1.3. I dati di viaggio.

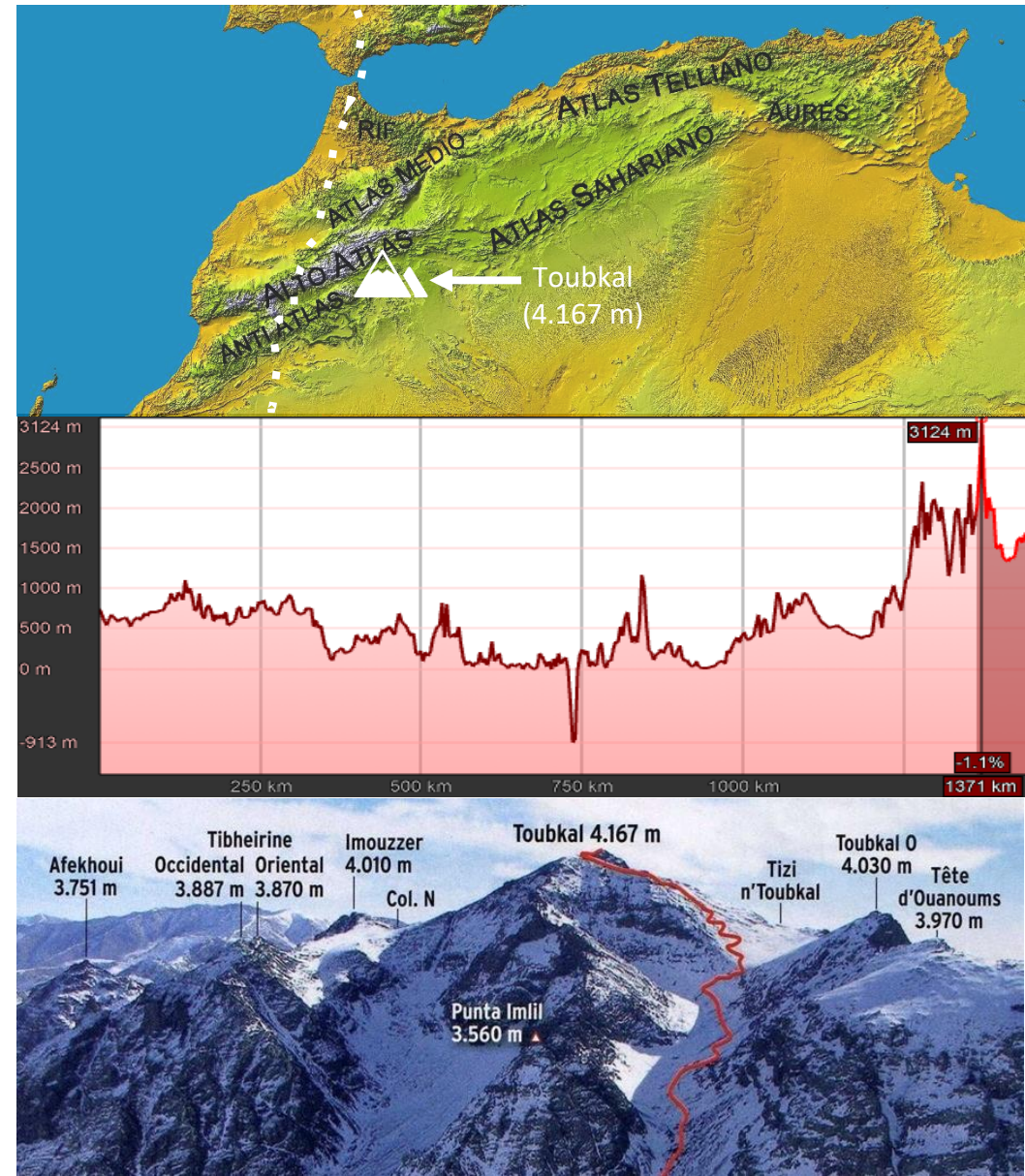
- Nel passaggio dall'Europa all'Africa, ha dovuto attraversare lo Stretto di Gibilterra.
- Questo tratto di mare è largo 14 km. Quando volano sbattendo le ali, le aquile non hanno molta resistenza.
- Per questo aspettano che il vento li spinga nella giusta direzione, così da poter planare senza annegare.



Il viaggio di Quetzalcoatl

Attività 1.3. I dati di viaggio.

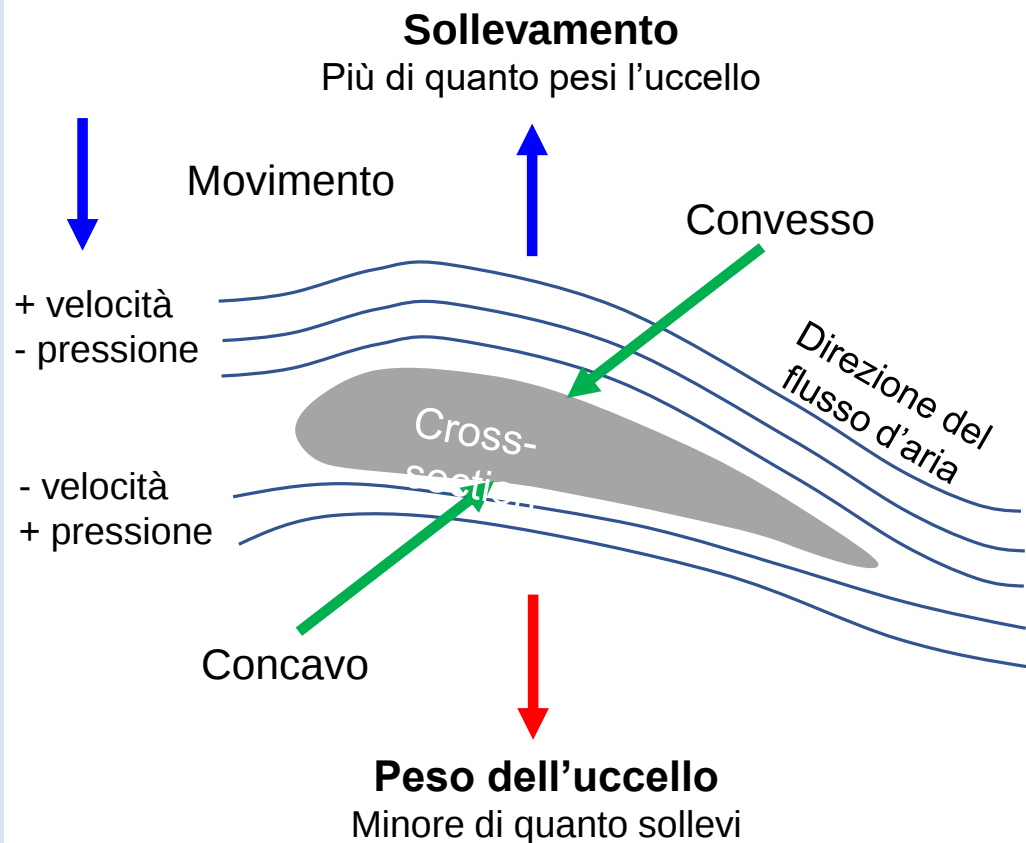
- Per attraversare i monti dell'Atlante, ha dovuto volare a 3,124 m, che è l'altitudine massima di tutto il viaggio.
- In quel punto aveva coperto circa. 1,371 km, poco meno di 1/3 della distanza totale.
- Il monte Toubkal è la vetta più alta del Nord Africa. Si trova in Marocco, nella regione dell'Alto Atlante, è alto 4,167 m.



Il viaggio di Quetzalcoatl

Attività 1.4. Impariamo come volano gli uccelli

- La sezione trasversale allungata "a forma di lacrima" delle ali consente loro di volare.
- La superficie superiore è "convessa" mentre la superficie inferiore è "concava". Questo crea una differenza di velocità e pressione tra le due superfici, impedendo all'uccello di cadere a terra.
- La forza che li tiene sospesi in aria si chiama "portanza".



Attività 1.6. Kahoot! Sul viaggio

1. **Esplora** il percorso di Quetzalcoatl fino a prima di raggiungere lo Stretto di Gibilterra.
2. **Utilizza** Google Earth per caricare il file: Ruta Quetzalcóatl .KMZ
3. **Guarda** su YouTube il video che abbiamo creato sulla prima parte del viaggio: [Part I. Before crossing the Strait of Gibraltar](#)
4. **Dividi** la classe in gruppi di 5 partecipanti. Sarà necessario un cellulare o un tablet digitale con accesso a Internet.
5. **Crea** un Kahoot! con una selezione di 6 domande basate sui materiali forniti per questa attività.
6. **Fornisci** il codice di accesso per il Kahoot! agli studenti in modo che ogni gruppo possa registrarsi.
7. **Dai inizio** al gioco quando tutti i gruppi si sono registrati.
8. **Fai uno screenshot** o una foto dei risultati ottenuti da ciascun gruppo come prodotto finale dell'attività e inviacelo via e-mail a educacion@grefa.org

Kahoot!



Suggerimento: utilizza Google Earth per scoprire i dettagli del percorso.

1. **Installa** il programma gratuito Google Earth.
2. **Scarica** il percorso di Quetzalcóatl dal sito web.
3. **Esplora** il viaggio e divertiti a osservarne i dettagli e i punti di riferimento

Abbiamo raccolto in queste cartelle le tappe più interessanti giorno per giorno. Queste variano in durata e paesaggi, quindi alcune potrebbero avere più spunti di altri.



Quetzalcoatl 2021

- GPS Data
 - Path
 - Jornadas
 - Día 01 (13/10/2021)
 - Día 02 (14/10/2021)
 - Día 03 (15/10/2021)
 - Día 04 (16/10/2021)
 - Día 05 (17/10/2021)
 - Día 06 (18/10/2021)
 - Día 07 (19/10/2021)
 - Día 08 (20/10/2021)
 - Día 09 (21/10/2021)
 - Día 10 (22/10/2021)
 - Día 11 (23/10/2021)
 - Día 12 (24/10/2021)

Giorni di viaggio

- Día 13 (25/10/2021)
- Día 14 (26/10/2021)
- Día 15 (27/10/2021)
- Día 16 (28/10/2021)
- Día 17 (29/10/2021)
- Día 18 (30/10/2021)
- Día 19 (31/10/2021)
- Día 20 (01/11/2021)
- Día 21 (02/11/2021)
- Día 22 (03/11/2021)
- Día 23 (04/11/2021)
- Día 24 (05/11/2021)

Luoghi di interesse

-  Culturale
-  Agricolo
-  Pericolo / artificiale
-  Naturale
-  Altri
-  Cambio di giorno
-  Cambio nazione

Attività 1.7 Puzzle dei confini, i nomi e le bandiere dei paesi attraversati dall'uccello durante la seconda parte del suo viaggio.

1. **Esplora** il percorso di Quetzalcóatl dopo aver attraversato lo Stretto di Gibilterra con l'ausilio di Google Earth (caricare il seguente file: Quetzalcóatl Route in formato KMZ).
2. **Guarda** il video che abbiamo creato per la seconda parte del suo viaggio su YouTube: [Part II. After crossing the Strait of Gibraltar](#)
3. **Dividi** la classe in gruppi da cinque.
4. **Distribuisci** un puzzle per ciascun gruppo.
5. **Crea** una tabella sulla lavagna per registrare i successi di ogni gruppo una volta terminato il gioco.
6. **Cronometra** e registra i risultati nel seguente modo:
 - 4 minuti per completare il puzzle del paese: 2 paesi collegati correttamente = 1 punto.
 - 2 minuti per abbinare le bandiere con i nomi delle nazioni: 1 punto per ogni abbinamento corretto.
 - 1 minuto per abbinare le bandiere con i nomi delle nazioni: 1 punto per ogni abbinamento corretto.
7. **Scatta una foto** dei risultati ottenuti da ciascun gruppo come prodotto finale dell'attività e inviacela via e-mail a educacion@grefa.org



Attività 2. Podcast sul viaggio

Una volta completate le ultime due attività:

1. **Segui** lo script che forniamo di seguito o usalo come guida per crearne uno tuo.
2. **Decidi** se far svolgere il lavoro in gruppo, in coppia o individualmente.
3. **Assegna** argomenti e domande a ciascun gruppo.
4. Ogni gruppo **scriverà** nel dettaglio la propria parte: quali domande porre a Quetzalcóatl, le risposte, chi leggerà ogni riga, se aggiungere effetti sonori e qualsiasi altro dettaglio rilevante.
5. **Scegli** la musica, il nome del podcast e il logo.
6. **Registra** le tracce audio del podcast in modo organizzato.
7. **Modifica** le tracce audio, aggiungi suoni, musica, effetti ed esporta l'audio finale.
8. **Invia**lo a educacion@grefa.org in modo che possa essere caricato e condiviso affinché tutti possano conoscere l'incredibile migrazione di Quetzalcóatl. Se è in inglese, può essere condiviso anche con altri paesi.



Intervista scritta (può essere ampliata o ridotta a piacimento)

1. Introduzione del programma, Saluti, Descrizione di Quetzacoatl

- Benvenuti nel programma... Il nostro nome è... E stiamo per fare un'intervista a...
- Raccontaci qualcosa su di te, Quetzacoatl; da dove viene il tuo nome, il nome della tua specie, e che problemi di salute hai affrontato...
- Come siamo riusciti a tracciare il percorso del tuo viaggio?

2. Vista d'insieme del viaggio.

- Quando è iniziata la tua migrazione? Quanti giorni è durata? Quante ore di seguito riuscivi a percorrere e quante te ne servivano per riposare? Quali paesi hai attraversato?
- Puoi raccontarci qualche aneddoto di quei giorni?

3. Paesaggi naturali.

- Hai notato grandi differenze tra i paesaggi africani e quelli spagnoli? Quale ti è piaciuto di più?
- C'era molto caldo nel deserto? Ha visto solo sabbia o anche altro?

4. Minacce:

- Sicuramente hai vissuto momenti di pericolo. Ci racconti qualcosa in proposito?
- Cosa hai provato trovandoti faccia a faccia con le pale delle turbine eoliche?
- Perché cercavi posti in alto per dormire? Di cosa avevi paura?

5. Cultura

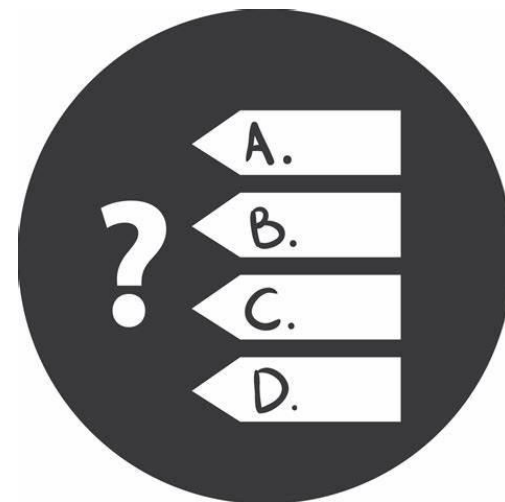
- Hai attraversato molti paesi, quali aspetti culturali ti hanno colpito di più?
- Hai visto molti monumenti? Dove sono quelli che hanno catturato di più la tua attenzione? Come vestiva la gente?

6. Conclusione

- Qual'è il ricordo più bello del tuo viaggio?
- Pensi di ripeterlo l'anno prossimo?
- Grazie tante...a presto.

Attività 3. Lavora con i materiali aggiuntivi, prima o dopo le attività 1 e 2.

1. Anche se può essere svolto **in seguito**, si consiglia di lavorare parzialmente o interamente sull'attività nel materiale complementare **in anticipo**.
2. L'attività è:
Quiz sul suo viaggio. L'attività può essere svolta individualmente o in team, o anche una combinazione di entrambe le modalità. Possono anche essere svolte in parte in classe e in parte come compiti a casa.
3. Dopo aver completato le diverse fasie, raccogli tutti i lavori come risultato dell'attività, selezionando quelle più interessanti.
4. **Scansionali e inviaceli** all'indirizzo educacion@grefa.org.



Grazie per aver partecipato!

birdsjourneydiaries.org

educacion@grefa.org

