



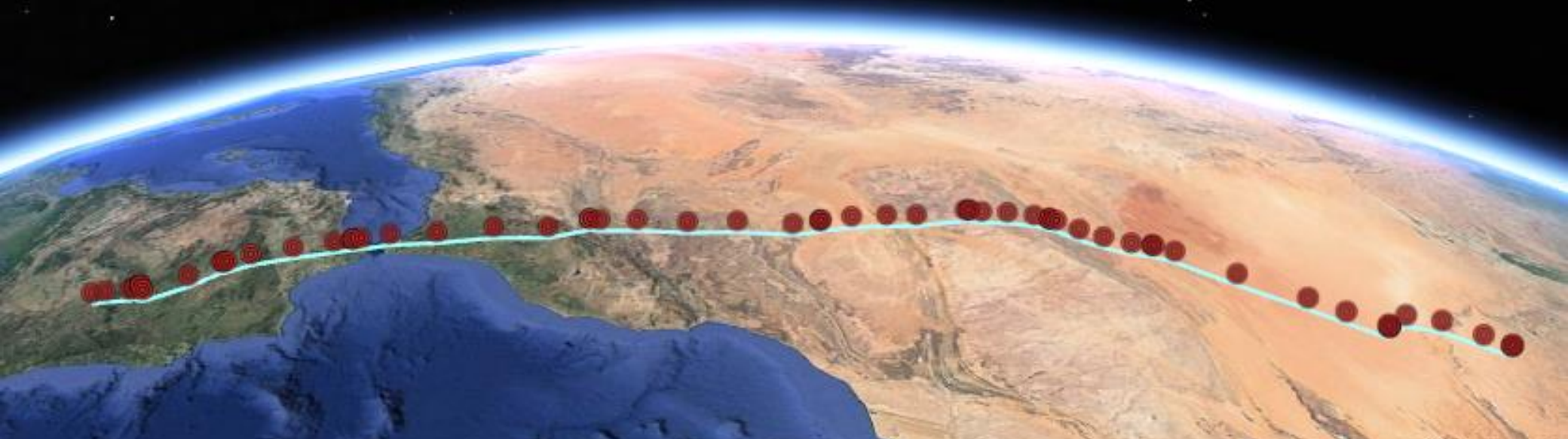
Co-funded by
the European Union



Mappa dell'attività

Schema dei contenuti

Attività di presentazione



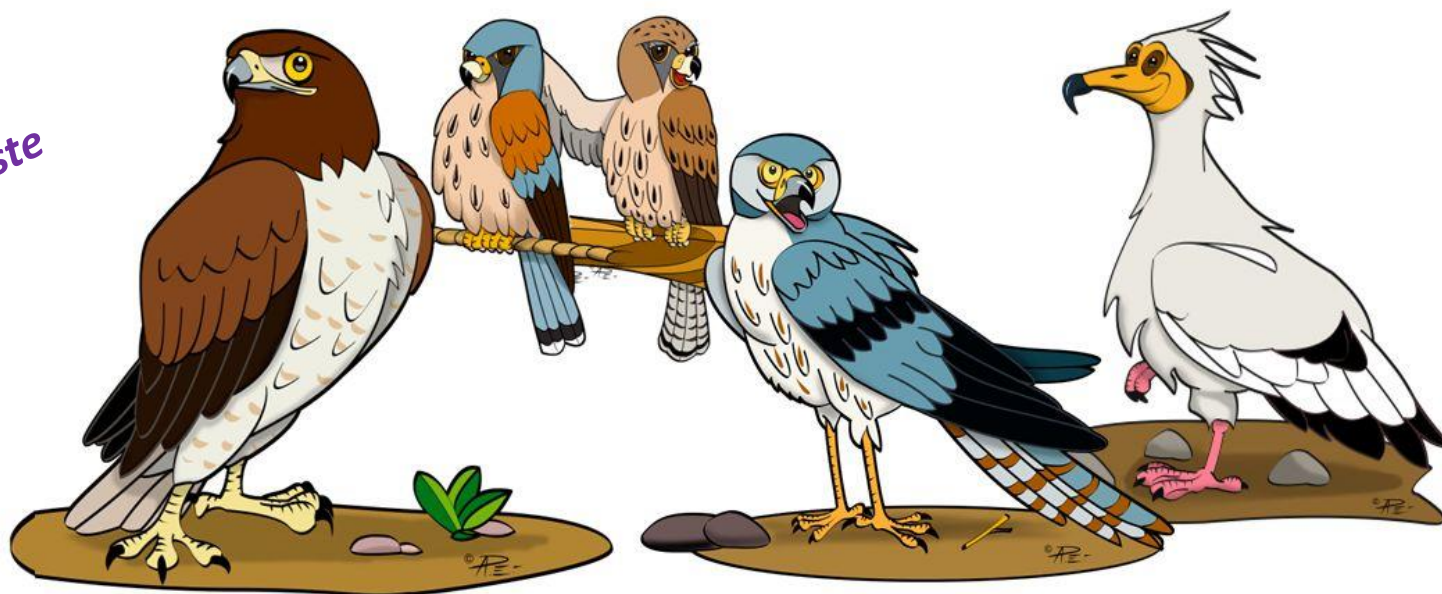
Benvenuti al programma Erasmus+ “A Volo d’uccello: Diari di viaggio”

Un progetto a cui partecipare svolgendo un'attività di 3 ore di didattica (minimo) unendo contenuti multidisciplinari, con metodologia STEAM e in modo collaborativo.

<https://birdsjourneydiaries.org/recursos-didacticos/>

Descrizione delle attività su 3 ore scolastiche consecutive. Si consiglia una pausa intermedia.

Specie
protagoniste



Di seguito presentiamo lo script dell'attività con le risorse e l'espansione nei link del sito web del progetto.

Contenuti.

Contenuti della 1ª ora: sessione 1.

Parleremo della migrazione degli uccelli e della marcatura. Conosceremo alcuni rapaci migratori europei . Presenteremo il viaggio dell'uccello scelto.



Occorrente: lavagna digitale per proiettare le informazioni principali

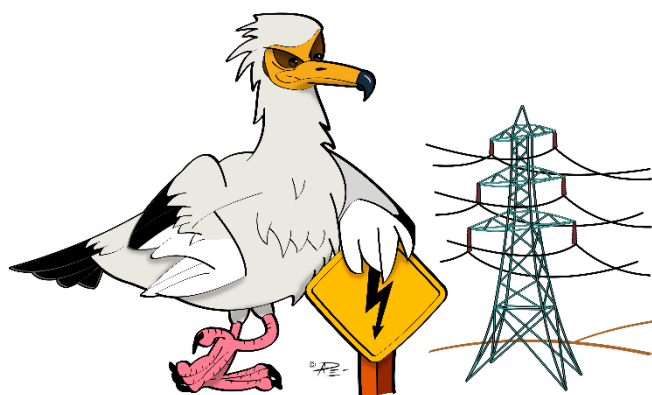
Consigliato: sia per l'attività che per il lavoro successivo, si consiglia vivamente di avere Google Earth (programma scaricabile gratuitamente) installato e testato sul computer della classe.

1. Iniziamo l'attività ricordando il significato di fauna selvatica (non domestica) e autoctona.
2. **Presentazione sugli uccelli migratori.** Gioco di domande e risposte in squadre. 20' [PPT migra.](#)
3. Conosciamo i sistemi di tracciamento degli uccelli con un video e spiegazioni 10'.
 - [Video marcaggio di un'aquila.](#)
 - *PPT_tracciamento* y *PPT_tracciamento base* (per persone con disabilità, Porteremo questa sezione alla 2a ora di lezione)
4. Gioco per conoscere **gli uccelli protagonisti** del progetto. 15-20'. 2 livelli:
 - Livello facile: osservazione della specie indovinando le immagini o con il gioco tabù. [PPT Pictio Tabu](#)
 - Livello avanzato: Gioco di logica matematica per conoscere le loro caratteristiche. [PPT Logica](#)

Contenuti della 2ª ora di lezione: sessione 2.

Faremo un workshop STEAM per conoscere alcuni rischi ambientali che incidono sulla biodiversità.

Ci sono diverse opzioni:



Opzione A: elettrocuzione - base. Costruzione di un modello con supporti elettrici. Mostra il problema della folgorazione usando un circuito elettrico di base. Consigliato per i più giovani o per chi non ha mai realizzato un circuito elettrico. I dettagli finali devono essere terminati in un'altra ora di lezione già diretta dall'insegnante.

Materiale per 8-10 studenti necessario per costruire un modello (cioè, ad esempio, in un'aula di 30, verranno realizzati 3 modelli):

S Science - Ciencia.
T Technology - Tecnología.
E Engineering - Ingeniería.
A Art - Arte y creatividad.
M Mathematics - Matemáticas.

- Per la base del modello: scatola di cartone rigido (dimensioni simili alle scatole di frutta o alle confezioni di cerealicereali (ma più rigida), e materiale di decorazione: gomma "eva" o cartone verde-marrone (terreno e vegetazione) o carta da dipingere, oppure pompon per realizzare cespugli, alberi, ecc.
- Per il circuito: Pacco batterie (almeno 1 per aula). Foglio di alluminio (riutilizzato e pulito dagli snack durante la ricreazione). Carta riciclata. Forbici, colla (meglio silicone) e nastro adesivo. Altri materiali necessari sono: cavi, supporti per calotte e lampadine, pistole per colla a caldo. (Fornito dal progetto)

Contenuti della 2ª ora di lezione: sessione 2.

Opzione B: Elettrocuzione – avanzata. Progettazione e realizzazione di un supporto elettrico che risponda a 3 sfide: essere stabile e resistente; essere funzionale con il corretto utilizzo di materiali conduttivi e non conduttivi; essere sicuro per gli uccelli riducendo al minimo il rischio di folgorazione. Consigliato per gruppi numerosi, o per chi ha già realizzato un circuito elettrico.

Materiale necessario che gli studenti devono fornire:
carta riciclata, forbici e colla (meglio silicone).

Lavoreranno in coppia e/o a tre.

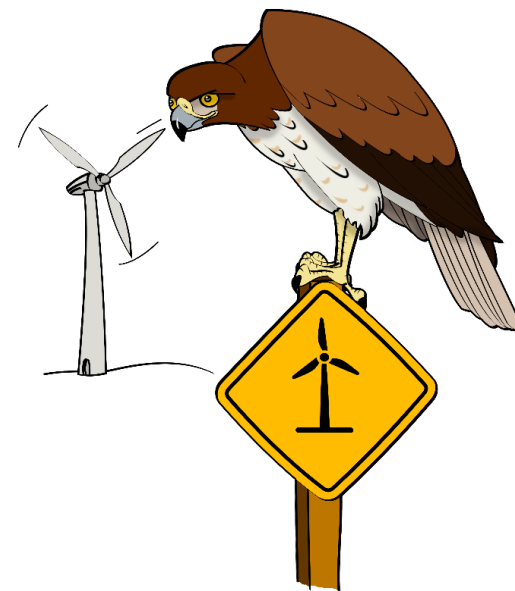
Opzione C: Attività di monitoraggio telemetrico dei rapaci.

Consigliato per gruppi che necessitano di un'attività con più movimento. Gruppi fino a 20. Indicato anche per persone con disabilità intellettive. Non serve materiale, ma uno spazio aperto in cui muoversi, come un cortile.

INTRODUZIONE per tutte le opzioni:
Conoscere cos'è la metodologia STEAM attraverso una dimostrazione utilizzando un modello di una turbina eolica e valutando il pericolo che rappresenta per gli uccelli.

Complementare: Il problema delle turbine eoliche.

Impatto, misure di velocità e come realizzare un modello.



<https://birdsjourneydiaries.org/experiencias/>

Contenuti della 3ª ora di lezione: sessione 3.

Ricostruiremo insieme il vero viaggio di un rapace attraverso il suo Diario di viaggio.

Questo diario è una raccolta di dati, paesaggi, luoghi culturali e geografici ma include molte metodologie di lavoro. Naturalmente hanno bisogno di qualche lavoro successivo, con la direzione del corpo docente senza l'aiuto dell'educatore, per trarne il meglio.

Diversi formati per lavorare:

- Ricostruzione del diario scritto. Sceneggiatura guidata. Per i più piccoli.
- Ricostruzione di un diario con disegni a fumetti. Scrittura, disegno e immagini per ricostruire una serie di notizie. Pennello artistico.
- Audio quotidiano o radio. Consigliato a chi non padroneggia la scrittura.
- Costruzione di mappa o modello.
- Presentazione digitale (ppt o prezi).
- Video (in linea).



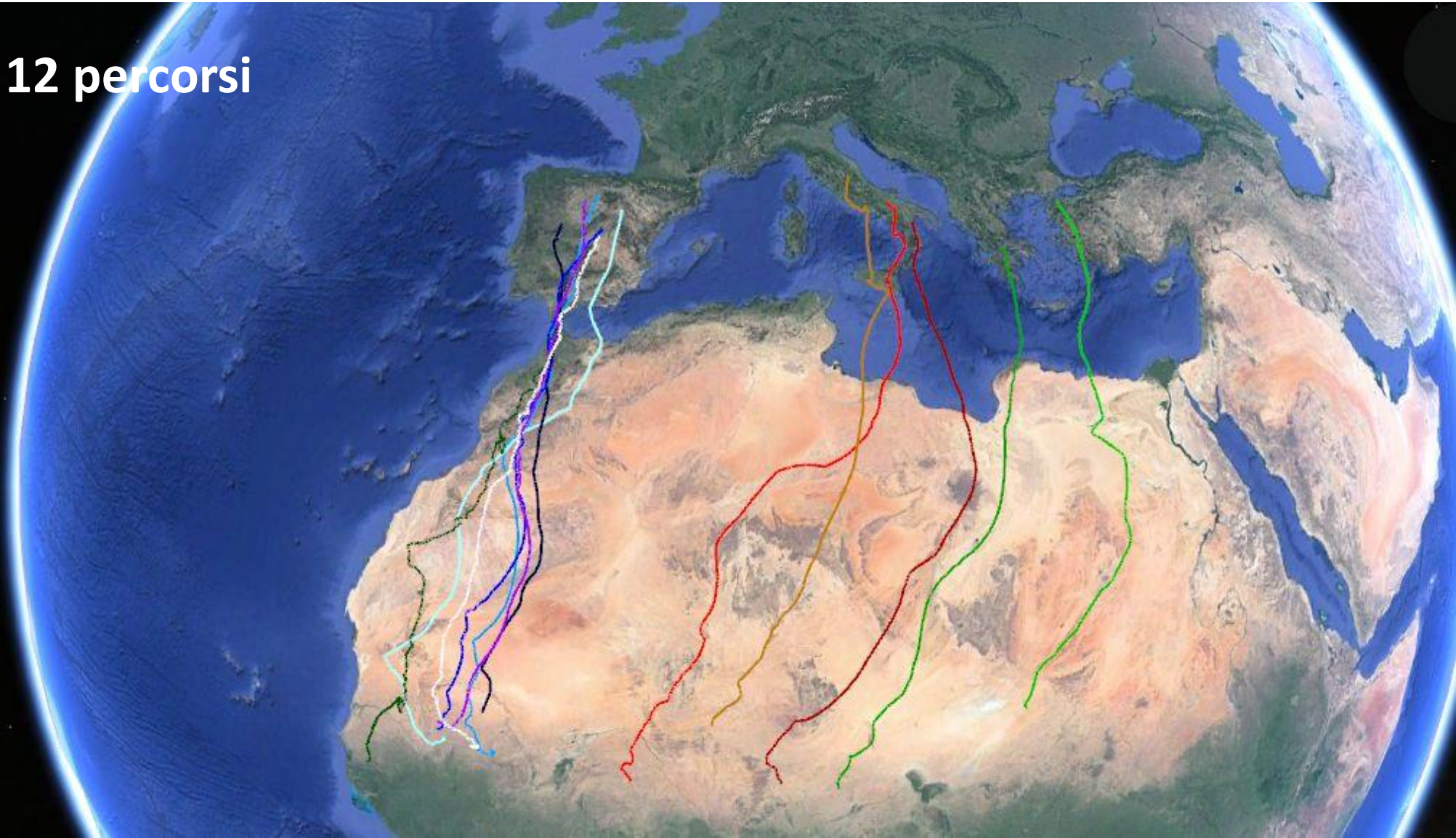
Diverse specie:

- Capovaccaio
- Biancone
- Albanella minore
- Grillaio (femmina e maschio)

Diversi percorsi
nella traversata
del Mediterraneo:

- Iberica
- Italiana
- Greca

I 12 percorsi





Mappa dell'attività

educacion@grefa.org



Grazie per la vostra partecipazione!

birdsjourneydiaries.org

