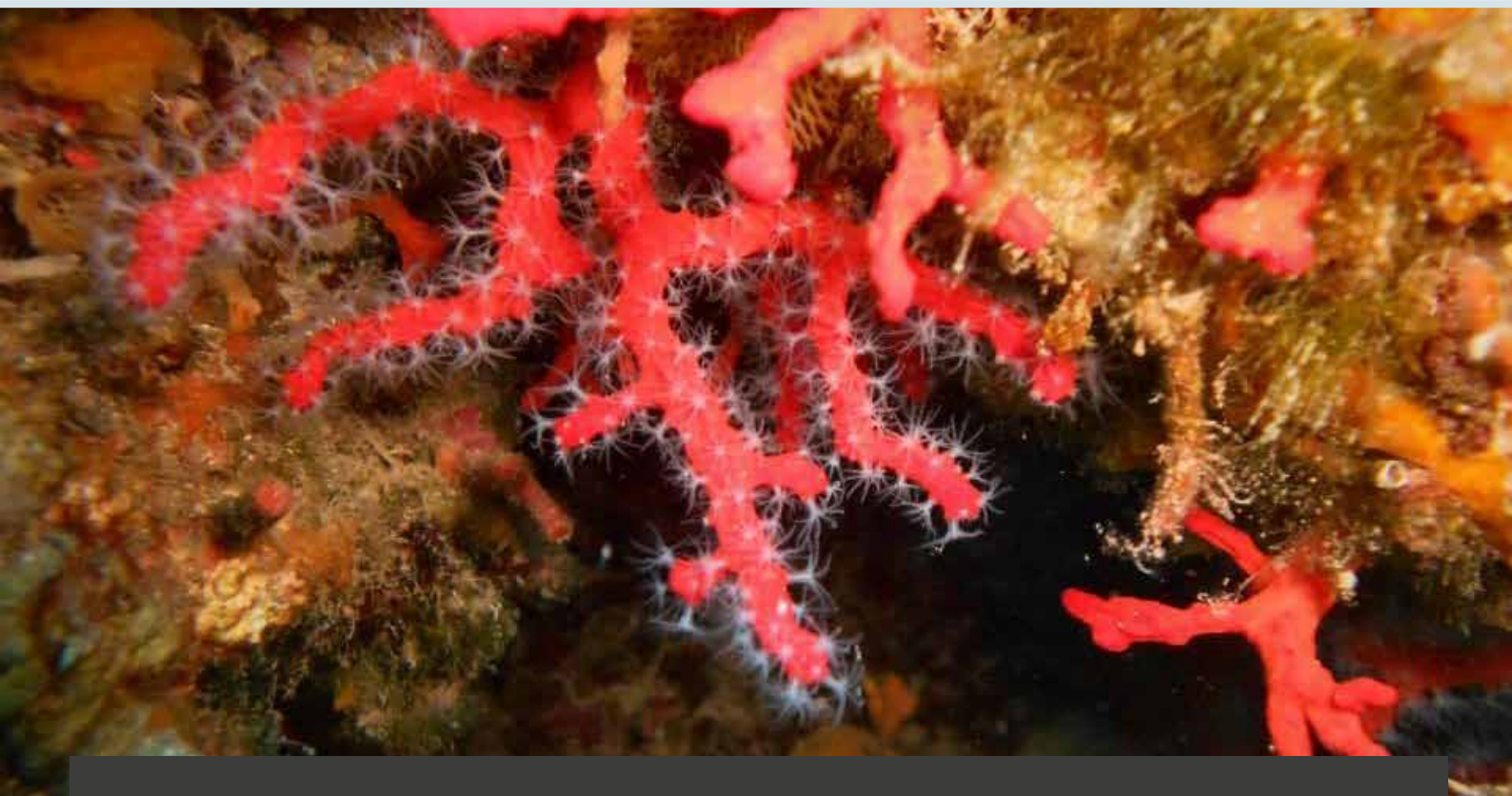




LABORATORI PER LA SCUOLA SECONDARIA



• SCUOLA SECONDARIA •

ECOLOGHI, BIOLOGI E PROFESSIONISTI
DEL SETTORE UNITI PER DIFFONDERE CULTURA,
SCIENZA E SALVAGUARDIA DEL MARE
E FAVORIRE LA VALORIZZAZIONE DELLE SUE
TRADIZIONI E RISORSE.

Con il patrocinio di:



Il pescatore di taglie

1

GIOCO DI MOVIMENTO

Vi siete mai chiesti se il pesce nel mare è infinito? Posso pescarne quanto voglio senza che finisca mai? E chi sa il significato di "taglia"? Non più bambini, ma pescatori esperti che compongono due equipaggi, con un gioco di movimento cercheremo di capire qual è la condotta più sostenibile. Cosa succederà? Avremo pescatori attenti alla salute del mare o senza scrupoli? Ogni scelta ha delle conseguenze, proprio come nell'ambiente naturale!

OBIETTIVO: approfondire la conoscenza del rapporto mare – uomo, far conoscere i concetti di taglia minima e comportamento sostenibile, sviluppare la capacità di lavorare in gruppo.

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + gioco di movimento

Durata: 1 ora e mezza

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120€)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele); spazio adatto a correre (palestra, atrio, classe senza banchi, ampio corridoio)

Il bello e la bestia

2

GIOCO DI RUOLO

In natura vi è un'autentica guerra per la sopravvivenza, gli organismi hanno infatti sviluppato adattamenti per attaccare, difendersi, ingannare, scappare dal predatore o inseguire la preda: resterai sbigottito scoprendo che anche l'animale più sottovalutato è capace di riservare grandi sorprese, nascondendo infiniti meraviglie!

Crea con l'aiuto dell'animatore scientifico l'animale che ritieni "perfetto", arricchendolo di tutte le caratteristiche che lo renderanno eccezionale per affrontare quello dei tuoi compagni: ma attenzione, la natura nasconde mille pericoli e solo uno risulterà essere veramente adatto alla sopravvivenza!

OBIETTIVO: passare nozioni su adattamento ed evoluzione, spiegare concetti base sulla biologia degli organismi marini, sviluppare la logica e la fantasia.

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + gioco di ruolo

Durata: 1 ora e mezza circa

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele)

Sono fatti così

3

LABORATORIO DI OSSERVAZIONE E SPERIMENTAZIONE

Chi non ha mai mangiato pesce? Nessuno! E se dico... vescica natatoria? Chi sa spiegare cos'è? Il pesce è uno dei principali alimenti della dieta mediterranea, ma poche sono le persone che conoscono davvero come è fatto: sono organismi straordinari, con caratteristiche diversissime che variano da specie a specie, ma una cosa hanno in comune: sono tutti perfettamente adattati alla vita acquatica.

Grazie a questo laboratorio scoprirai come respirano, nuotano, sentono e molto altro attraverso attività ed esperimenti. Per finire in bellezza potrai anche assistere alla dissezione di un pesce fatta dall'animatore scientifico (facoltativo).

OBIETTIVO: passare nozioni sull'anatomia e biologia dei pesci, sviluppare la capacità di osservazione.

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + laboratorio di osservazione e sperimentazione

Durata: 1 ora e mezza circa

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele)

Il giardino di poseidone

4

LABORATORIO DI OSSERVAZIONE E SPERIMENTAZIONE

Sembra un'alga ma non è! Tutti la vedono ma nessuno sa cos'è! Davanti ai litorali mediterranei spesso si estendono delle vere e proprie praterie, casa di molti organismi, rifugio di altri, fondamentali anche per il benessere del mare e delle nostre coste: stiamo parlando della Posidonia oceanica, una pianta marina vitale per molti organismi. Nel corso del laboratorio l'animatore scientifico accompagnerà i bimbi in un viaggio fra foglie e radici e grazie a esperimenti ed osservazione scopriremo i segreti di questa pianta, sapremo riconoscerla e misurarne l'età, capirne la biologia e l'importanza per ambiente, organismi e uomo e, di conseguenza, apprenderemo il ruolo indispensabile della tutela, che passa attraverso le azioni di ognuno di noi.

OBIETTIVO: far conoscere la differenza tra alghe e piante, passare nozioni sulla biologia della Posidonia oceanica, stimolare l'apprendimento di comportamenti ecosostenibili.

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + laboratorio di osservazione e sperimentazione

Durata: 1 ora e mezza circa

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele)

Bestie dell'altro mondo

5

LABORATORIO DI OSSERVAZIONE E SPERIMENTAZIONE

Il mare è vasto e sembra impossibile essere al corrente di tutti i suoi segreti, ma qualcuno sugli organismi che si nascondono sotto la sua superficie noi lo conosciamo!! Sotto le onde che si increspano la vita scorre rigogliosa in molte forme, specie e colori in organismi vegetali ed animali che durante la loro esistenza crescono e si evolvono.

Insieme toccheremo veri reperti marini e grazie al microscopio osserveremo quegli organismi che, nonostante la loro dimensione piccolissima, mantengono vivo tutto l'ambiente marino.

OBIETTIVO: far conoscere la dimensione "micro" in ambiente marino, conoscere la biologia marina di alcuni organismi e riconoscerli attraverso non solo la vista, ma anche il tatto, sviluppare la capacità di osservazione.

Ok il pesce è giusto

6

GIOCO A SQUADRE

Alzi la mano chi sa dirmi cos'è un pesce povero! Va in giro con le scarpe rotte? Non ha la macchina sportiva? Il pesce povero è quello che viene meno utilizzato nelle nostre cucine perché pochi sanno che è ricco tanto quanto se non più dei pesci che tutti conoscono e vogliono in tavola. Inoltre lo sapevi che i pesci hanno delle stagioni specifiche? Un po' come la frutta? I bambini che parteciperanno a questo laboratorio scopriranno quali sono i pesci cosiddetti "poveri" e insieme cercheremo di capire perché rispetto ad altre specie sono più ecosostenibili, buoni, sani e anche economici: per farlo i partecipanti si sfideranno con un gioco di carte per i più grandi, per aggiudicarsi i pesci giusti e della stagione giusta!

OBIETTIVO: conoscere il concetto di "pesce povero" e saper riconoscere le caratteristiche principali di questa categoria, introdurre ai bambini l'importanza di un comportamento ecosostenibile, sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e creare strategie.

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + laboratorio di osservazione e sperimentazione

Durata: 1 ora circa

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele)

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + gioco a squadre

Durata: 1 ora e mezza circa

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele); spazio adeguato al gioco per il I ciclo (circa 3x3 metri quadrati circa)

H2O-kay!

7

GIOCO A SQUADRE

Acqua, un bene prezioso, semplice e trasparente: ma quali segreti porta in sé per essere così speciale? Come veri scienziati parleremo delle caratteristiche dell'acqua, del suo comportamento in presenza di altre sostanze e di quanto sia importante per gli esseri viventi.

OBIETTIVO: imparare le nozioni di base sulle caratteristiche chimico-fisiche dell'acqua, scoprire perché l'acqua è così importante per gli esseri viventi e i comportamenti ecosostenibili da attuare per non sprecarla.

Meduse arcobaleno

8

LABORATORIO DI MANUALITÀ

Un animale che fa paura in mare qual è? Ma no! Non lo squalo! Però potrebbe pizzicarci una medusa come fa? Che cos'è? Indaghiamo le caratteristiche di questo organismo per scoprire il suo fascino. Un incontro in cui ogni bimbo costruirà la sua medusa arcobaleno da portare a casa, con materiale per lo più riciclato, per imparare che le apparenze ingannano: la medusa non è così spaventosa e i rifiuti non sono così inutili.

OBIETTIVO: far conoscere le meduse e la loro biologia, passare nozioni sulla suddivisione degli organismi marini in necton-plancton-benthos, fornire un'occasione per giocare con materiale riciclato, sviluppare la capacità manuale e di organizzazione.

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + laboratorio di osservazione e sperimentazione

Durata: 1 ora e mezza circa

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele); disponibilità di acqua nelle vicinanze.

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: laboratorio di manualità

Durata: 1 ora e mezza circa

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele); banchi o tavolo dove i bambini possano lavorare comodi; forbici dalla punta arrotondata; una bottiglia di plastica a bambino.

Balenn-e de Zena

9

GIOCO STATICO

Il fascino di balene e delfini come mezzo per sensibilizzare a uno stile di vita ecocompatibile: in un momento storico in cui si guarda al mare come ad una importante risorsa, è giusto sensibilizzare i più piccoli sulle problematiche che scaturiscono da un comportamento umano non corretto. Attraverso un gioco che riproduce un quiz televisivo, i ragazzi potranno scoprire biologia, evoluzione, anatomia e abitudini dei cetacei che vivono in Pelagos, il Santuario dei Cetacei di cui il Mar Ligure fa parte.

OBIETTIVO: far conoscere il santuario dei cetacei e le specie che lo abitano, far passare nozioni sulla loro biologia ed evoluzione, far scoprire curiosità su dimensioni e abitudini per stimolare la tutela dell'ambiente marino e di questi animali in particolare.

Anno domini

10

GIOCO STATICO

Lastoriadell'uomoècostellatadiinvenzioniescoperte che, ognuna nella sua misura, hanno cambiato il corso dell'umanità o anche solo migliorato la vita di tutti i giorni. Si ripassano così famose invenzioni e le vite di alcuni grandi scienziati, scoprendo di più sul metodo scientifico, sulla serendipità (ovvero la capacità di rilevare e interpretare correttamente un fenomeno scoperto in modo del tutto casuale) e sulla tecnologia, dall'invenzione della ruota alle onde gravitazionali.

OBIETTIVO: far riflettere sull'origine di ciò che ci circonda: chi l'ha pensato per noi? Imparare nozioni sulla storia della scienza (scoperte, scienziati e tecnologie), sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, stimolare la logica ed il pensiero laterale.

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + gioco statico
Durata: 1 ora e mezza circa
Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)
Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele);

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + gioco statico
Durata: 1 ora e mezza circa
Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)
Materiali: serve uno spazio ampio per esporre le tessere e riunirsi di squadra (es. la palestra)

LABORATORIO DI MANUALITÀ

I gamberi e il gambero rosso in particolare è uno degli organismi marini più apprezzati sulle nostre tavole, ma come è fatto un gambero? E come fa a finire sulle nostre tavole? Viene pescato con le reti a strascico, uno dei metodi più utilizzati al mondo..con diversi pregi, e tantissimi difetti!

Con questo laboratorio conoscerai gli organismi che vivono in profondità e che vengono pescati con le reti a strascico, giocando nei loro panni!

SCHEDA PROGETTO

Tipologia: introduzione scientifica + laboratorio di osservazione e sperimentazione

Durata: 1 ora e mezza circa

Tariffe: 5 € a partecipante (minimo garantito 120 €)

Materiali: LIM/videoproiettore (in alternativa fornito dalla cooperativa Ziguele).



ZIGUELE SOC. COOP.

T. +39 335 7259754 - T. +39 377 2900068

E. info@ziguele.it - P.Iva 02413090990

SEGUICI ONLINE E SUI SOCIAL



www.ziguele.it

