



TOCCA e RACCONTA – Natura a Tentoni

Titolo	Tocca e racconta – La Natura a tentoni
Tema	Gioco di scoperta del patrimonio naturale (biodiversità animale) per destinatari con disabilità visive.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Scoperta sensoriale del patrimonio naturale (udito, tatto) • Incoraggiare il coinvolgimento di partecipanti con disabilità visive. • Familiarizzare con tecniche di facilitazione rivolte a persone con disabilità visive. • Essere in grado di dare ai partecipanti un ruolo attivo nella loro formazione.
Destinatari	Tutti a partire da 5 anni, senza requisiti specifici. Questa attività è adatta a un gruppo di 8 persone, fino ad un massimo di 16 persone
Tipo di attività	<p>Practical aspects conveyed: Putting a sighted person in the place of a blind person, to discover heritage through their senses and understand what blind people experience. This activity is obviously suited to exercises with visually-impaired or blind audiences.</p> <p>Aspetti pratici trasmessi: Empatizzare con persone con disabilità visive, scoprire il patrimonio attraverso i propri sensi. Questa attività è ovviamente adatta a esercizi con destinatari visivamente compromessi o non vedenti.</p>
Parole chiave	Sensibilizzazione - gioco di ruolo- cecità - sensoriale - autonomia
Descrizione	NB: questa attività è stata strutturata per la scoperta della natura sul Monte Ventoux (Francia), ma i suoi principi di apprendimento

si possono applicare in qualsiasi situazione di scoperta del patrimonio. I suoi contenuti possono essere adattati a qualsiasi area e tipologia di patrimonio.

1. Spiegare gli approcci per comunicare con destinatari con disabilità visive.
2. Presentare i concetti del gioco "Natura a tentoni": scoprire la fauna sulle pendici del Monte Ventoux e dei Monti della Vaucluse, usando un approccio basato sui sensi: tatto e udito.
3. Mostrare e spiegare le varie parti dello strumento di apprendimento, es. 8 animali raffigurati da vari pannelli che riproducono diverse impronte, pellicce, piume ecc., escrementi, riproduzione di animali in 3-D, relazione in scala rispetto all'essere umano e all'habitat (riproduzione di versi degli animali). Ogni aspetto e indizio è collegato all'animale da identificare usando supporti tridimensionali.
4. Spiegare come è avvenuta la scelta degli animali, in base all'area in cui vive, caratteristiche anatomiche (tipologia di zampa) e alimentazione (erbivori, carnivori, ecc.).
 - **Foresta: Ventoux**
Lucertola verde, cervo, tasso.
 - **Terreno agricolo: la pianura Agricola del Comtat Venaissin**
Piccolo gufo, riccio.
 - **Area urbana: città e villaggi**
Piccolo pipistrello, rana comune, rondine del granaio
5. Spiegare i mezzi e i metodi di apprendimento: i differenti elaborati sensoriali del gioco sono sospesi su di un filo posto tra due alberi in modo che i partecipanti siano completamente autonomi.
6. Per la parte del gioco di ruolo, divider il gruppo in due sottogruppi, una persona viene bendata e guidata dagli altri a muoversi nello spazio per l'esercizio.
7. Il gioco: una volta che ogni persona ha trovato le stampe e gli

	<p>indizi che corrispondono all'animale usando i pezzi 3-D, devono usarli per indovinare il nome dell'animale, prima senza l'uso della riproduzione dell'animale, quindi con essa, se necessario.</p> <p>8. La scoperta del misterioso animale è fatta in gruppi, per favorire la coesione del gruppo. Ogni partecipante deve cercare di indovinare l'animale toccando e ascoltando i pezzi di altri giocatori</p> <p style="text-align: center;">oppure</p> <p>Ogni persona dice segretamente al leader dell'attività quale è l'animale misterioso, quindi si ripete il gioco 8 volte finché tutti hanno scoperto gli animali utilizzando la stessa tecnica di facilitazione.</p> <p>Va notato che sono possibili diversi metodi e tecniche di facilitazione. Invece di sospendere gli elaborati sensoriali, è possibile distribuirli su dei tavoli.</p> <p>Per utilizzare correttamente questo strumento di apprendimento, devi mettervi al posto di una persona con disabilità visive, usando quindi tutti i sensi tranne la vista. Ciò è fondamentale per la finalità di sensibilizzazione propria di questa attività, indipendentemente dall'argomento (biodiversità, patrimonio, ecc.).</p> <p>Se i partecipanti hanno tempo dopo aver gestito tutti i pezzi, il responsabile dell'attività può avviare una discussione, ad esempio, sul modo in cui gli animali vivono.</p>
Spazi	<ul style="list-style-type: none"> - In classe - All'aperto
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> - Tavoli per la classe - Alberi, pali, etc. per collegare i fili.

Durata	mezza giornata
Referenze	Associazione Valentin Haüy http://www.avh.asso.fr/fr
Contatti	Union APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse – Francia www.apare-cme.eu Contatto: Caroline SAINT-PIERRE cpie84@apare-cme.eu