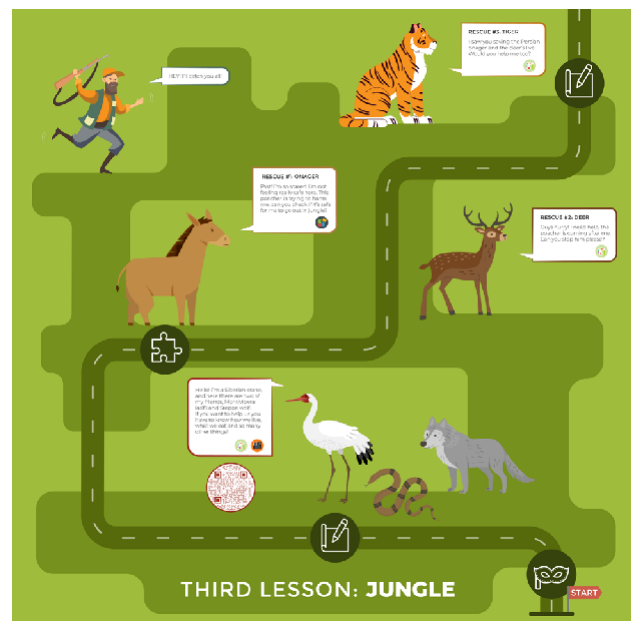
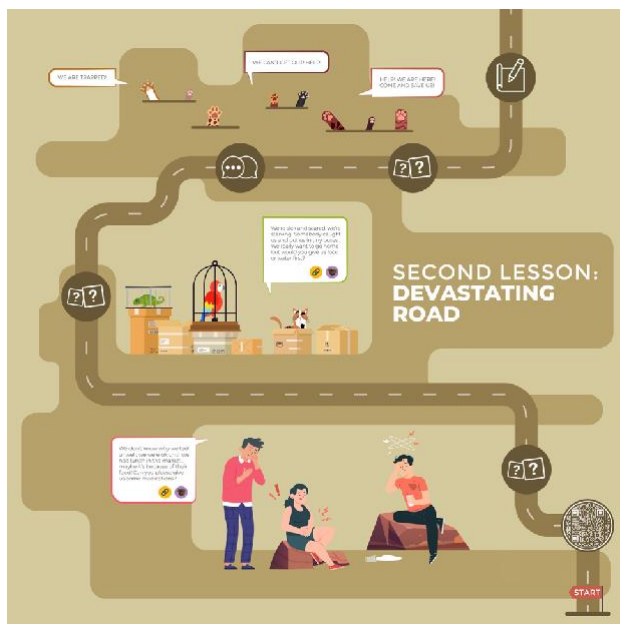


# VIAȚA ȘI PĂMÂNTUL: CUM SĂ ELIMINĂM BRACONAJUL ȘI TRAFICUL?

Mat educațional digital și codare

START



**Numărul proiectului:**

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură în Europa (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

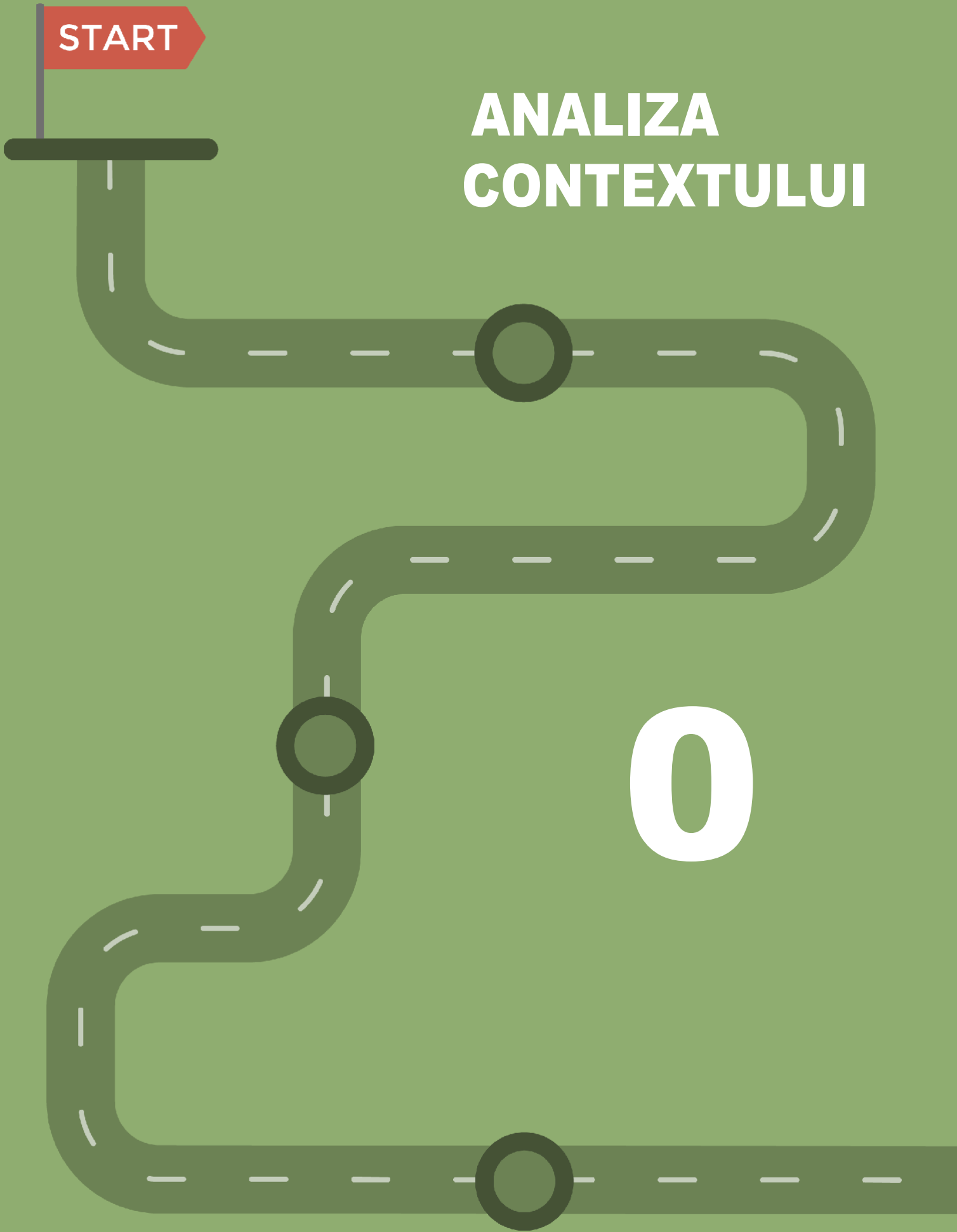
**Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International**



START

# ANALIZA CONTEXTULUI

0





9/10  
ani



## VIAȚA ȘI PĂMÂNTUL: CUM SĂ ELIMINĂM BRACONAJUL ȘI TRAFICUL?

### Configurarea programului de predare

Acest proiect se desfășoară în 4 întâlniri de aproximativ 55 de minute fiecare, care trebuie finalizate secvențial. Acest kit ilustrează indicațiile practice pentru fiecare activitate și calendarul aferent.

### Scenariu

Traficul de animale și braconajul reprezintă două dintre cele mai presante amenințări la adresa biodiversității globale. Aceste activități ilegale, motivate de profit și alimentate de cererea de animale de companie exotice, părți ale corpului și trofee, aduc numeroase specii în pragul extincției. Multe dintre animalele vizate, de la elefanți și rinoceri maiestuoși la păsări și reptile exotice, joacă roluri cruciale în menținerea echilibrului ecologic. Lupta împotriva braconajului și a traficului nu este doar o luptă pentru supraviețuirea speciilor pe cale de dispariție, ci și pentru conservarea ecosistemelor globale și a patrimoniului natural.

Acest proiect abordează aceste teme prin intermediul unei povești fictive plasate în Iran, în care un grup de elevi citește știri alarmante conform cărora patru animale endemice – un ghepard asiatic, un leopard persan, o căprioară persană și un onager persan – au scăpat din Parcul Național Golestan. Îndemnați să le salveze, elevii, îndrumați de profesorul lor, se pregătesc pentru junglă și se îndreaptă spre o piață tradițională pentru a aduna provizii. Acolo, ei sunt îngroziți de vederea unor obiecte confecționate din animale, inclusiv taxidermii, ceea ce îi motivează să acționeze rapid. Aventurându-se în sălbăticie, ei găsesc semne de braconaj și descoperă rămășițe tragice ale unor lei persani dispăruți, ceea ce le amintește de nevoia urgentă de a salva alte specii. Încurajați de profesorul lor, elevii își continuă căutările, învățând despre alte animale pe cale de dispariție și formând o legătură cu natura.

### Materii implicate



ȘTIINȚĂ



TEHNOLOGIE



CIVICĂ



ARTĂ

## Nevoi pedagogice

Pentru un proiect destinat copiilor cu vârste cuprinse între 9 și 10 ani, nevoile pedagogice sunt îndeplinite prin învățare prin experiență, educație ecologică, gândire critică și dezvoltare socio-emoțională. Iată care sunt principalele nevoi pedagogice care au fost acoperite în cadrul acestui proiect:

- Înțelegerea conceptului de specii pe cale de dispariție și a rolului acestora în ecosisteme, învățarea modului în care activitățile umane amenință biodiversitatea;
- Conștientizarea problemelor de mediu pentru a promova un sentiment de responsabilitate față de natură și biodiversitatea acesteia;
- Competențe de rezolvare a problemelor, implicare în luarea deciziilor, planificare și analiză a indiciilor pentru a găsi soluții;
- Empatia, încurajarea compasiunii față de animale și înțelegerea impactului omului asupra vieții sălbatice;
- lucrul în echipă, încurajarea colaborării între elevi și a învățării de la alții;

## Obiective pedagogice

Obiectivele pedagogice ale unui proiect de sensibilizare cu privire la braconaj și traficul de animale pentru copiii cu vârste cuprinse între 9 și 10 ani pot fi prezentate după cum urmează:

- Înțelegerea conceptului de "trafic de animale și braconaj": învățați cauzele și efectele asupra speciilor și ecosistemelor pe cale de dispariție.
- Identificați și protejați speciile pe cale de dispariție, recunoscând animalele;
- Aplicarea strategiilor de rezolvare a problemelor: elaborarea și implementarea de soluții pentru probleme din lumea reală, cum ar fi salvarea animalelor;
- Demonstrați empatie pentru animalele sălbatice: arătați grijă și respect pentru animale și pentru bunăstarea lor;
- Îmbunătățirea muncii în echipă și a leadership-ului: dezvoltarea abilităților de cooperare și leadership prin activități de grup;
- Cultivați responsabilitatea: simțiți-vă îndreptățiți să luați măsuri cu privire la problemele de mediu.

## Metodologie

**CICLUL DEMING (Ciclul PDCA)** este o metodă de implementare a îmbunătățirilor



01\_Planificarea și programarea unităților/activităților de predare.

02\_Realizarea activităților (unități de învățământ; sesiuni de formare teoretică; sesiuni de formare practică/laborator).

03\_Control **continuu** că obiectivele sunt atinse și că toate elevii au dobândit noi competențe într-un mod omogen.

04\_La sfârșitul fiecărei sesiuni, profesorul evaluează activitatea, observă și identifică aspectele critice și modalitățile de implementare a acțiunilor corective pentru viitor.

# LA PIAȚĂ



1

LECȚIA

Această secțiune a hărții este dedicată primei lecții.  
La nivel grafic, acesta prezintă toate elementele utile pentru narațiune și activitățile conexe.

**CAUSE #4: HOME DECOR**  
Hello, my name is Alessio! I can show you all a lot of special decorations! All of them come from different animal species!

**HOME DECOR STORE**

**CAUSE #5: FOOD USE**  
Hello! I'm Giorgia and I'm pleased to show you my precious food. Each bite of this meat will impress you by its exotic taste!

**RESTAURANT**

Menu  
Snake.....€  
Crocodile.....€  
Monkey.....€  
Sea turtle.....€  
Lemur.....€

**CAUSE #3: ANIMAL SKIN**  
I'm Rocco and I'm a fashion expert, especially for animal leather. Here I guarantee you the highest quality!

**CLOTHING STORE**

**FIRST LESSON: MARKETPLACE**

**START**

**CAUSE #2: MEDICAL USE**  
Hi! My name is Franca and here I can offer you some medications that have been tested on animals!

**DRUG STORE**

**CAUSE #1: ANIMAL TEST**  
Hello! I'm Federico. You can buy any cosmetic here and be sure they are safe since they have all been tested on animals.

**COSMETICS STORE**



## Obiective pedagogice

- Să înțeleagă definițiile braconajului și traficului și diferența dintre activitățile legale și ilegale legate de viața sălbatică, recunoscând impactul pe care aceste practici îl au asupra populațiilor de animale și a ecosistemelor;
- Explorarea factorilor economici, culturali și sociali care stau la baza braconajului, cum ar fi cererea de bunuri de lux și practicile tradiționale, înțelegând totodată motivațiile celor implicați în aceste activități;
- Învățarea modului în care cerințele comune ale consumatorilor, cum ar fi moda, me- dicina și articolele ornamentale, contribuie la braconaj și la traficul de animale, făcând legătura între aceste probleme globale și propriile lor obiceiuri zilnice și alegeri de consum;

## Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un ecran pe care să fie afișată harta în timpul și după citirea poveștii și să fie vizionate videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activități și programarea Scratch;
- hârtie și creioane pentru desene.

## Metodologie

**ATENȚIE:**  
Momentul corecției

O greșeală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile aduc ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio sancțiune (mustrare, judecată negativă etc.) Corecția implică grupul de persoane în căutarea celor mai bune soluții și în explicarea rezultatelor (învățare prin cooperare – inteligență colectivă).

### **POVESTIREA (ETAPA 1) - 10 min**

Profesorul va citi povestea. În timpul relatării, harta va fi proiectat pe un ecran, iar copiii vor fi încurajați să participe.

### **CODARE DE LA ZERO (PASUL 2) - PE TOT PARCURSUL LEȚIEI**

Această parte are ca scop introducerea programării în bloc pe Scratch. Toate acti- vitățile vor fi conduse de profesor.

### **INTRODUCERE /VIDEO ȘI DESEN - 10 min**

Profesorul va folosi un videoclip animat despre utilizarea animalelor pentru a introduce subiectul. Apoi, copiii vor desena Rangerul care va fi folosit ca personaj principal pe Scratch.

### **ACTIVITATEA 1 /VIDEO - 5 min**

Clasa va viziona un videoclip despre pericolele la care sunt expuse animalele în timpul testării animalelor pentru produsele cosmetice.

### **ACTIVITATEA 2 /VIDEO - 5 min**

Copiii vor viziona un videoclip despre cum să folosească ierburile ca alternativă la animale în procesul de fabricare a medicamentelor și în utilizarea medicală.

### **ACTIVITATEA 3 /DISCUȚII - 5 min**

Profesorul va începe o discuție despre utilizarea pieilor de animale în lumea modei.

### **ACTIVITATEA 4 /Jocul de corespondență pe SCRATCH - 10 min**

Copiii vor juca un joc de potrivire pe Scratch. La final, vor primi o recompensă care le va fi utilă în timpul lecțiilor următoare.

### **ACTIVITATEA 5 /Joc de corespondență pe SCRATCH - 10 min**

Clasa va juca un alt joc de potrivire pe Scratch.



## Pasul 1

Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

Povestea este plasată în Iran și începe cu o știre. După aceea, copiii decid să ia măsuri și să salveze animalele. Călătoria lor începe în piață.

Știrea a fost publicată: "Patru animale pe cale de dispariție au scăpat din Parcul Național Golestan; ghepardul asiatic, leopardul persan, căprioara persană, onagrul persan".

Au discutat subiectul cu profesorul lor și în cele din urmă au decis să meargă să caute animalele pentru a le aduce înapoi în Parcul Național. Au început să caute într-o piață din apropierea școlii. Unii elevi au observat niște lucruri ciudate și înfricoșătoare pe măsură ce intrau în fiecare magazin: o mulțime de articole cu origine animală.

"Ce se întâmplă dacă animalele noastre pe cale de dispariție devin una dintre ele?!", a spus unul dintre ei.

"Nu vă faceți griji, nu sunt încă aici, dar dacă nu ne grăbim, vor veni, s-ar putea termina aici. Ne luptăm de mult timp să nu se mai vândă acest material", a spus pădurarul care s-a oferit să îi ajute. "Dar atâta timp cât există cerere, ei le au. Nu sunt doar cei-se lucruri fizice înfricoșătoare pe care le vedeți, unele materiale sunt în regulă la prima vedere, dar au un trecut înfricoșător! Și mulți oameni nici măcar nu le cunosc. Lăsați-mă să vă arăt ceva".

Elevii se simt speriați. "Context înfricoșător? Ce înseamnă asta?" Apoi îl urmează pe Ranger. Acesta trece pe lângă multe piețe și se oprește la un magazin de cosmetice.

"Este doar un magazin de cosmetice; ce este în neregulă cu el?", a spus un student.

"Să vorbim cu Federico! Bună amice, ce mai faci? Poți să-ți descrii puțin produsele?", a spus Rangerul.

Federico: "Bună ziua tuturor; Bineînțeles că pot! Am cele mai bune co-smetice din zonă. Puteți să le folosiți și să fiți siguri că nu aveți alergii la ele, iar ele au cel mai bun efect posibil!"

Ranger: "Cum poți fi atât de sigur?"

Federico: "Acestea nu sunt cuvintele mele; oamenii de știință au spus-o. Toate aceste materiale au fost testate pe animale. Dacă ar fi existat vreo problemă, aș fi știut-o înainte. Nu vă faceți griji! Ei își cunosc meseria."

Rangerul s-a întors și i-a întrebat pe elevi: "Acum înțelegeți?"

Nimeni nu răspundea, dar toată lumea era tristă. "Să mergem mai departe." Ei au ajuns la un alt magazin. Era ca o farmacie.

Ranger a întrebat-o din nou pe vânzătoare. "Bună, Franca, poți să ne spui puțin despre produsele dvs. curioase?"

Federico: "Sunt cele mai bune medicamente. Toate au fost testate pe animale, așa că le puteți folosi fără nicio îndoială. Genial om de știință!"

"ANIMALE!!! Toate sunt testate pe animale!", a strigat un elev.

"Dar acestea sunt droguri umane sau stu... cum faci..." se simțea atât de trist...

"Exact... Aceasta este marea noastră problemă. Atât de multe animale au fost capturate pentru a fi folosite ca testere. Suferă mult; suferă până la moarte; este atât de nedrept. Nu este singurul mod de testare, dar din moment ce este mai ieftin, multe companii o fac. Dar stai, nu este singura utilizare a animalelor. Să mergem mai departe, trebuie să vă arăt și alte magazine", a spus Rangerul.

Au continuat și au realizat curând că există atât de multe produse și că multe animale au suferit sau au murit pentru rasa umană. Un urs/covor, haine din blană de animal, geți și pantofi din piele de animal și multe articole de lux din colți de elefant sau din alte părți ale animalelor și cele mai înfricoșătoare... taxidermia!

"Dacă animalele noastre pierdute, pe cale de dispariție, ar deveni una dintre ele?!", a spus unul dintre elevi. "Mă simt atât de tristă".

Ranger: "Da, și eu sunt. Dar noi putem schimba totul. Haideti să mâncăm ceva; avem o călătorie lungă pe drum. Oh! E un restaurant!"

Pe măsură ce s-au apropiat, elevii au început să strige și să țipe. "Ce sunt astea? Cine mănâncă aceste animale!"

Ranger: "Da... Aceasta este problema. Nici nu-ți poți imagina ce le fac oamenii animalelor; știu că ești trist, dar poți schimba situația. Crede în tine. Și acum am mâncare în rucsac. Adunați-vă să mâncați și să vă odihniți!"

În timpul acestei lecții, clasa condusă de profesor va utiliza programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în primul capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT5. Competențe de codare pentru lecții**. Sarcinile de îndeplinit sunt enumerate mai jos.

## Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze codul de programare în bloc pe Scratch.

## INTRODUCERE

După citirea poveștii, profesorul face o scurtă introducere a subiectului prin prezentarea primei secțiuni a hărții care va servi drept fundal digital pentru Scratch.

Pentru a începe să folosească forma- pla, copiii vor desena Rangerul care va fi scanat și folosit ca personaj principal pe Scratch pentru fiecare lecție.

Ulterior, copiii vor avea ocazia să scaneze primul cod QR care le va permite să vizualizeze primul videoclip.

**Sarcină:** urmăriți videoclipul

**Durata filmului:** 00:07:32

**Locație:** piață tradițională

**Misiune:** sensibilizare

După ce a desenat Rangerul (personajul poveștii), educator îi pune pe copii să vizioneze un film de animație intitulat **Folosirea animalelor (Animație originală)** care explică într-un mod foarte simplu, potrivit pentru copii, abuzul nemilos al animalelor asupra oamenilor în mai multe categorii.



## ACTIVITATEA 1

Urmând traseul sugerat de hartă, primul magazin este un magazin de cosmetice (#1). Aici, elevii vor afla cât de periculoasă este testarea animalelor în produsele cosmetice. Provocarea lor este să scaneze codul QR și să urmărească videoclipul (*Save Ralph*) și să descopere pericolul pentru animale în timpul testării pe animale a produselor cosmetice.

Există, de asemenea, o recompensă pentru această etapă: este o pătură care îi va ajuta pe elevi să salveze animalele prinse în capcană în a doua întâlnire.

**Sarcină:** urmăriți videoclipul  
**Durata filmului:** 00:03:54  
**Locație:** piață tradițională, magazin de cosmetice  
**Misiune:** sensibilizare  
**Recompensă:** pătură de bumbac

Prin scanarea codului QR, așa cum este prevăzut de activitate, copiii vor viziona un videoclip intitulat *Save Ralph - Un scurtmetraj cu Taika Waititi*

din 2021. Ralph este purtătorul de cuvânt al campaniei globale a *Humane Society International* pentru a interzice testarea pe animale a produselor cosmetice și pentru a motiva oamenii să semneze petiția HSI pentru interzicerea acestei practici inutile.

*Salvați-l pe Ralph* este un scurtmetraj puternic de animație stop-motion în care apar o mulțime de celebrități, iar câștigătorul premiului Oscar Taika Waititi este vocea lui Ralph, care este intervievat pentru un documentar în timp ce trece prin rutina sa zilnică de "tester" într-un laborator.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclip

## ACTIVITATEA 2

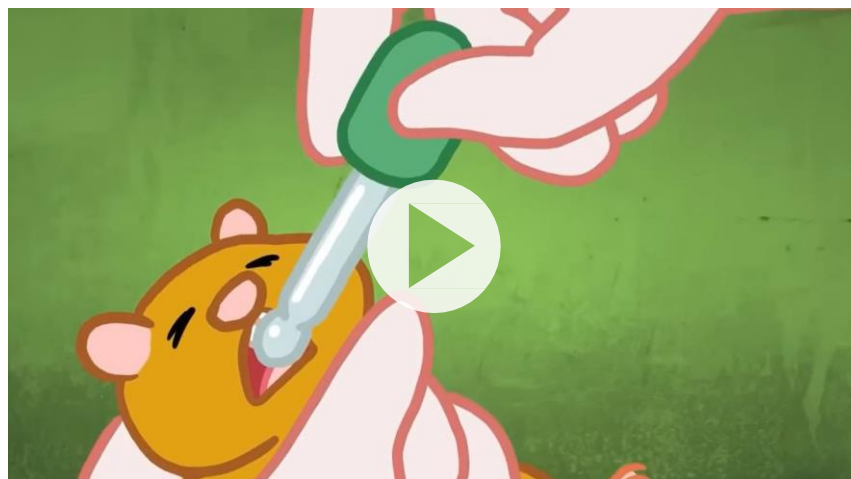
Al doilea magazin pe care copiii îl vor întâlni este farmacia market (#2). Din nou, provocarea lor este să scaneze al doilea cod QR și să vizioneze videoclipul.

Videoclipul îi va face conștienți de modul de utilizare a ierburilor ca alternativă la animale în procesul de fabricare a medicamentelor și în uzul medical.

Există, de asemenea, o recompensă pentru acest pas, care este o plantă pe care elevii o vor folosi în etapele viitoare pentru a vindeca oamenii pe care îi vor întâlni.

**Sarcină:** urmăriți desenul animat  
**Durata filmului:** 00:06:16  
**Locație:** piață tradițională, farmacie  
**Misiune:** sensibilizare  
**Recompensă:** colecții ierburi în loc să braconăți animale/înlocuiți medicamentele

Profesorul și copiii urmăresc un videoclip pe YouTube intitulat *Eșecul experimentelor pe animale - un film educațional animat* din 2016 care explică clar consecințele tragice asupra animalelor. Acesta subliniază, de asemenea, posibilitatea ca testarea pe animale să conducă la rezultate îndoielnice, deoarece răspunsul uman la medicamente nu corespunde întotdeauna cu cel al animalelor pe care acestea sunt testate.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

### ACTIVITATEA 3

Acum elevii vor ajunge la magazinul de îmbrăcăminte din piață (nr. 3). Aici vor observa haine confecționate din piele de animal. Te-acherul vorbește despre această problemă. În această fază, sarcina elevilor este să găsească alternative creative la utilizarea animalelor.

**Sarcină:** discuție

**Locație:** piață tradițională, magazin de îmbrăcăminte

**Misiune:** sensibilizare

**Recompensă:** colectează șalul (îl vor lega pentru a crea o frânghie care să salveze animalele prinse în ho-les, în a doua lecție)

Pe o piață de îmbrăcăminte plină de viață și vibrantă, profesorul va declanșa o discuție profundă și captivantă privind utilizarea controversată a pieilor de animale și a blănurilor în industria modei. Sesiunea va aprofunda istoria și semnificația culturală a utilizării produselor animale în îmbrăcăminte, urmărind modul în care aceasta a evoluat de la necesitate la un simbol al luxului și al statutului. Profesorul îi va îndruma pe elevi să înțeleagă partea întunecată a acestei industrii, explicând modul în care cererea de piei exotice, paltoane de blană și alte produse contribuie la braconarea animalelor pe cale de dispariție, la practici agricole neetnice și la daune ecologice grave.

Această discuție va examina, de asemenea, modul în care dependența industriei modei de produse animale a alimentat comerțul ilegal cu animale sălbatice, afectând nu numai biodiversitatea, ci și mijloacele de trai ale comunităților și ecosistemelor din întreaga lume. Prin corelarea acestor probleme globale cu alegerile zilnice în materie de modă, profesorul îi va încuraja pe elevi să pună sub semnul întrebării sustenabilitatea și etica din spatele a ceea ce poartă, încurajând gândirea critică și conștientizarea implicațiilor mai largi ale comportamentului lor de consum.

### ACTIVITATEA 4

În această etapă, elevii se vor afla la magazinul de decorațiuni interioare Market(#4). Ei vor vedea diverse animale vâdate pentru obiecte de decor. Provocarea lor este un joc de ma- tching.

Ei au o recompensă în această etapă, și anume să colecteze lopeți pe care le vor folosi pentru a salva un animal și pentru a umple gaura unei capcane.

**Sarcină:** joc de potrivire

**Locație:** piață tradițională, magazin de decorațiuni interioare

**Misiune:**

conștientizare

**Recompensă:** lopeți

Profesorul îi va conduce pe copii într-o discuție profundă despre realitățile dure din spatele creării obiectelor decorative de lux, cum ar fi sculpturile ornamentate, covoarele și ornamentele realizate din părți de animale. Discuția va explora modul în care animalele, inclusiv speciile pe cale de dispariție, sunt adesea ucise pentru pielea, blana, oasele, colții și coarnele lor pentru a produce aceste obiecte de lux. Profesorul va sublinia cruzimea implicată în aceste practici, explicând cum braconajul și vânatoarea ilegală sunt stimulate de cererea de bunuri de lux.

Discutând exemple precum ornamentele din fildeș, pieile de tigru și covoarele de urs, profesorul îi va ajuta pe copii să înțeleagă adevăratul cost al acestor produse – nu doar în termeni de bani, ci și în termeni de pierdere a vieții sălbatice, a ecosistemelor și a biodiversității. Această conversație va aborda, de asemenea, motivațiile culturale și economice din spatele comerțului, sensibilizând publicul cu privire la modul în care cererea consumatorilor alimentează exploatarea animalelor. În cele din urmă, discuția îi va încuraja pe copii să reflecteze asupra rolului lor în susținerea alegerilor etice și durabile.

### ACTIVITATEA 5

Acum elevii vor intra într-un restaurant (#5) din piață. Elevii vor vedea că unii ani- mali a căror vânatoare este interzisă sunt folosiți în restaurante ca hrană. Provocarea lor este un joc de potrivire. Ei trebuie să potrivească animalele cu climatul lor și

practica ilegală a vânătorii de animale protejate și despre modul în care unele dintre aceste specii pe cale de dispariție sunt folosite în secret în restaurante ca preparate exotice. Profesorul va discuta implicațiile juridice și etice ale consumului unor astfel de animale, subliniind modul în care această practică contribuie la declinul populațiilor vulnerabile de animale sălbatice. Prin explorarea unor exemple specifice, elevii vor înțelege cum anumite specii, în ciuda faptului că sunt protejate prin lege, continuă să fie exploatate pentru profit în lumea culinară.

Elevii vor învăța despre

află ce animale sunt  
interzis să braconeze.

**Sarcină:** joc de potrivire

**Locație:** piață tradițională,  
restaurant

**Misiune:** sensibilizare

**Recompensă:** apă de folosit  
pentru animalele însetate în  
lecțiile următoare

În această fază, profesorul le va prezenta elevilor și cunoștințele  
ba- sic despre habitatele și climatele animalelor, explicând modul în  
care diferite specii sunt adaptate pentru a supraviețui în diferite  
condiții de mediu.

Această înțelegere fundamentală îi va pregăti pentru o experiență de  
învățare interactivă prin intermediul unui joc pe Scratch, unde își vor  
putea aplica noile cunoștințe despre climă și ecosisteme pentru a  
concepe și juca activități educaționale.

Această combinație de conștientizare etică și învățare practică va  
consolida importanța protejării vieții sălbatice, îmbunătățind în același  
timp înțelegerea comportamentului și a mediului animalelor.

# DRUMUL DEVASTATOR

HELP!



# 2

LECȚIA





Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a doua lecții. La nivel grafic, acesta prezintă toate elementele utile pentru narațiune și activitățile conexe.

**SECOND LESSON:  
DEVASTATING  
ROAD**

WE ARE TRAPPED!

WE CAN'T GET OUT! HELP!

HELP! WE ARE HERE!  
COME AND SAVE US!

We're sick and scared, we're starving! Somebody caught us and put us in tiny boxes... We really want to go home but would you give us food or water first?

We don't know why we feel unwell; we were ok until we had lunch in the market... maybe it's because of their food! Can you please give us some medications?

START



## Obiective pedagogice

- Înțelegerea modului în care braconajul perturbă ecosistemele provocând dezechilibre, cum ar fi pierderea speciilor-cheie, care afectează lanțurile alimentare și habitatele. Copiii vor explora, de asemenea, modul în care braconajul poate avea un impact negativ asupra comunităților și economiilor locale, subliniind interconexiunea dintre supraviețuirea umană și ecosistemele sănătoase;
- Se vor familiariza cu exemple de specii dispărute și cu cele pe cale de dispariție, învățând despre amenințările istorice și actuale, precum defrișările, distrugerea habitatelor și schimbările climatice. De asemenea, copiii vor explora consecințele pe termen lung ale acestor probleme asupra biodiversității și sănătății planetei;
- Dezvoltarea unui puternic sentiment de autoeficacitate.

## Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un ecran pe care să fie afișată harta în timpul și după citirea poveștii și să fie vizionate videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activități și programarea pe Scratch (un mediu de programare gratuit, cu un limbaj grafic de programare);
- hârtie și creioane pentru desene.

## Metodologie

### ATENȚIE:

Momentul corecției

O greșeală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile aduc ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio sancțiune (muștrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică grupul de persoane în căutarea celor mai bune soluții și în explicarea rezultatelor (învățare prin cooperare – inteligență colectivă).

### **POVESTIREA (ETAPA 1) - 10 min**

Profesorul va citi povestea. În timpul relatării, harta va fi proiectat pe un ecran, iar copiii vor fi încurajați să participe.

### **CODAREA DE LA ZERO (ETAPA 2) - PE PARCURSUL LECȚIEI**

În timpul lecției, copiii vor face programare în bloc pe Scratch. Toate activitățile vor fi conduse de profesor.

### **INTRODUCERE /VIDEO - 5 min**

Profesorul va folosi un videoclip animat despre braconaj și consecințele acestuia asupra ecosistemelor terestre.

### **ACTIVITATEA 1 /Jocul de corespondență - 10 min**

Copiii vor juca un joc de potrivire pe Scratch despre animale și ce mănâncă acestea pentru a trece la pasul următor.

### **ACTIVITATEA 2 /JOCUL MEMORIEI - 10 min**

Profesorul îi va ajuta pe copii să joace un joc de memorie menit să asocieze animalele și mamele lor.

### **ACTIVITATEA 3 /DISCUȚII ȘI TEST - 10 min**

Profesorul va începe o discuție despre speciile dispărute și despre unele animale care sunt în prezent pe cale de dispariție. După aceea, copiii vor trebui să joace un joc pe Scratch.

### **ACTIVITATEA 4 /DESENARE - 10 min**

Sarcina elevilor va fi de a începe să creeze cărți de identitate, desenând câteva specimene de animale și enumerarea principalelor lor caracteristici.

## Pasul 1

Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

Această parte a poveștii este plasată pe un drum devastator. Aici copiii vor avea parte de întâlniri pe- culiare.

A doua zi, când au început să se îndepărteze de piață, au văzut trei oameni stând pe jos; tușeau sau se strângeau de stomac și se plângeau de ceva. S-au apropiat de ei și i-au întrebat cum se simt.

"Noi nu suntem bine! Nu știu ce s-a întâmplat cu noi. Am fost bine aseară. Am fost la piață, am dansat și am mâncat... totul a fost bine până astăzi. Ne simțim cu toții rău. Nu știm ce să facem." a spus onee.

Ranger: "Ați mâncat la restaurant unul dintre acele alimente exotice?"

Bolnavul: "Da... da... de ce?"

Ranger s-a uitat la elevi și a spus: "Aceasta este con- secvența simplă a acelor produse pe care le-am văzut. Ei sunt bolnavi pentru că este o hrană nepotrivită pentru umanitate. Este greșit. Dar acum îi putem ajuta cu ierburile pe care le-am câștigat."

Le-au dat niște ierburi și au așteptat să se facă puțin mai bine. Apoi copiii și-au continuat călătoria. Mergând, s-au confruntat cu un drum lung și devastator. Nu era aproape nimic în jur pe teren, doar o grămadă de copaci morți și spini.

"Ce este locul ăsta?! Este atât de înfricoșător! De ce nu este nimic aici... unde sunt copacii, animalele, VIAȚA?!", a spus un elev.

Ranger: "Ceea ce vedeți este cea mai mare problemă care amenință toate creaturile. Se numește despădurire. Oamenii taie copacii șiucid animalele. Și asta este ceea ce avem acum... nimic! Trebuie să ne grăbim. Fiecare minut contează pentru a salva viețile animalelor. Dar fiți atenți: ar putea fi niște capcane sau pericole aici. Să rămânem împreună și să căutăm orice urmă a animalelor noastre dispărute."

După aproximativ o oră, au văzut niște cutii în jurul copacilor. S-au apropiat și au fost șocați: "Sunt animale!", spune un copil. Au alergat spre ele pentru a le ajuta. Dar pe măsură ce se apropiau, animalele intrau în panică.

"Opriți-vă!", a spus pădurarul. "Sunt sigur că le este frică

de noi." Un elev: "Dar noi vrem să îi ajutăm!"

Ranger: "Știu, dar cu siguranță nu au o memorie bună a rasei umane; hai să vorbim cu ei... Bună, eu sunt Marco; sunt ranger și vreau să te ajut."

Micuța pisică persană a răspuns: "Ne vei răni din nou?" Ranger: "Nu, nu! Categoriec nu... Elevii și cu mine căutăm animalele dispărute și vrem să te ajutăm și pe tine; ce s-a întâmplat cu tine?"

Pisica persană a răspuns: "Cineva a venit și m-a luat, m-a pus într-o cutie mică și m-a dus la mașină. Mă doare corpul, mi-e atât de foame și

nu-mi pot mișca mâna... toate celelalte animale au aceeași problemă. Noi nu știm unde suntem. Puteți să ne dezlegați și să ne dați de mâncare sau de băut?"

Ranger: "Vezi? Aceste animale suferă din cauza oamenilor. Sunt răniți și rătați. Voi chema un prieten să îi ducă într-o zonă sigură."

Elev: "Unde este zona sigură?"

Ranger: "Acesta se numește Parc Național. Vom merge acolo după ce ne vom găsi animalele."

Ei își continuă călătoria. În timp ce mergeau, au auzit voci, barage, și alte sunete. Dar nu era nimic pe pământ.

Ranger: "Ai grijă... aceste locuri sunt pline de găuri!"

Elev: "Uite! Sunt atât de multe și vocile ies de acolo!"

Rangerul a explicat: "Oamenii folosesc multe metode diferite pentru a prinde animalele. Găurile sunt una dintre ele. Săparea gropilor a deteriorat mediul înconjurător, iar mulți copaci și plante au fost demolate din cauza acestor gropi. Multe animale prinse aici suferă până când un braconier vine și le prinde. Stai... găurile astea sunt noi! Trebuie să ne grăbim! Să salvăm aceste animale și să mergem mai departe. Probabil că braconierii sunt și după animalele noastre!"

Elevii și-au legat rapid eșarfele împreună și au ajutat animalele să iasă din găuri și le-au umplut cu lopata pădurarului. Au continuat până când au văzut prea multe oase de animale.

Ranger: "Am ajuns prea târziu pentru a ajuta celelalte animale. Acestea au fost ultimele în viață..."

În timpul acestei lecții, clasa condusă de profesor va utiliza programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în cel de-al doilea capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT5. Competențe de codare pentru lecții**. Sarcinile de îndeplinit sunt enumerate mai jos.

## Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze codul de programare în bloc pe Scratch.

## INTRODUCERE

După ce citește povestea, profesorul face o scurtă introducere despre consecințele distructive ale braconajului.

A doua secțiune a hărții va fi utilizată ca fundal digital pe Scratch.

Elevii își continuă călătoria pe un drum lung și plin de provocări.

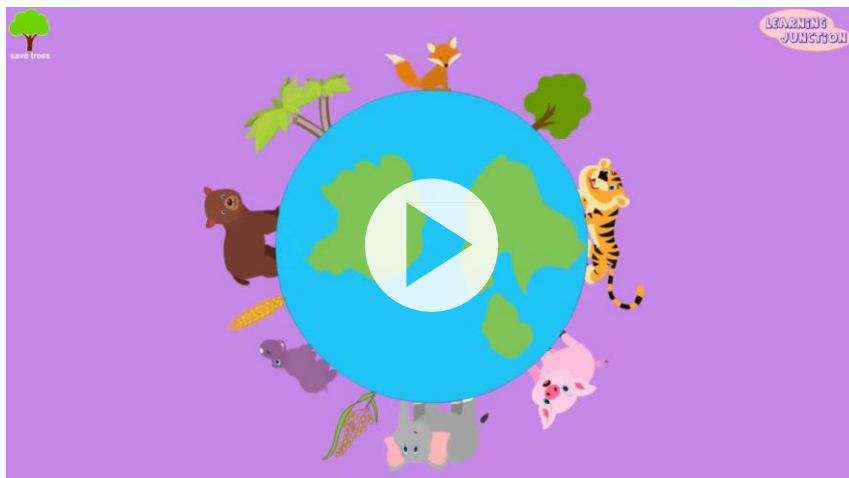
Aici pot scana un cod QR care le va permite să aibă o

Profesorul va începe cu o introducere scurtă, dar de impact, privind consecințele distructive ale braconajului, subliniind modul în care această activitate ilegală devastează nu numai populațiile de animale, ci și ecosisteme întregi. El va explica modul în care braconajul conduce speciile spre dispariție, perturbă biodiversitatea și destabilizează echilibrul habitatelor naturale. În plus, profesorul se va referi la efectele mai ample, cum ar fi impactul economic asupra comunităților care se bazează pe turismul legat de viața sălbatică și contribuția braconajului la crizele globale de mediu. Prin încadrarea braconajului ca o problemă complexă și de mare amploare, introducerea va pregăti terenul pentru o explorare mai profundă a motivelor pentru care este esențial să protejăm speciile pe cale de dispariție și să aplicăm legile privind conservarea vieții sălbatice.

o primă abordare a subiectului, care va fi apoi explorat în profunzime cu ajutorul activităților ulterioare.

**Sarcină:** urmăriți videoclipul  
**Durata filmului:** 00:03:05  
**Locație:** drum lung devastator  
**Misiune:** conștientizare

Clasa va viziona un videoclip animat despre despăduriri intitulat **Deforestare | Cauze, efecte și soluții | Video pentru copii** din 2020. Acesta explică posibilele cauze ale defrișărilor, inclusiv fenomenele naturale, activitatea umană și pierderea biodiversității din cauza braconajului.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

## ACTIVITATEA 1

În această fază, elevii văd oameni bolnavi și sarcina lor este să le dea ierburi și să îi vindece.

Provocarea copiilor este să joace un joc de potrivire pe Scratch despre animale și alimentele lor. Acest subiect va fi explicat în prealabil de către profesor.

**Sarcină:** oferiți ierburi persoanelor bolnave și jucați jocul de potrivire  
**Locație:** drum lung și devastator  
**Misiune:** sensibilizare

Profesorul va prezenta pe scurt subiectul pentru a clarifica unele teme complexe ale poveștii. Copiii vor fi implicați cu întrebări.

Copiii vor învăța că consumul de animale neobișnuite sau exotice nu numai că dăunează speciilor pe cale de dispariție, dar poate contribui și la răspândirea multor boli, inclusiv a bolilor zoonotice care pot trece de la animale la oameni. Profesorul va explica modul în care consumul de animale sălbatice a fost legat de focare de boli grave, subliniind riscurile pentru sănătate ale consumului de animale care nu fac parte în mod obișnuit din dieta umană.

În plus, profesorul va introduce ideea că remediile naturale, în special plantele, pot servi ca alternative la medicamentele derivate din animale sau testate pe animale. Prin explorarea modului în care anumite plante au proprietăți medicinale, profesorul îi va învăța pe copii că alegerea remediilor pe bază de plante poate reduce cererea de braconaj, care este adesea determinată de utilizarea părților de animale în medicina tradițională.

## ACTIVITATEA 2

Elevii vor face cunoștință cu animalele care sunt victime ale braconajului și cu condițiile lor. Animalele au nevoie de hrană, apă și îngrijire.

Prin urmare, sarcina elevului este să le dea o pătură caldă și apă, obținute în lecția anterioară.

Profesorul va continua discuția despre importanța animalelor pentru ecosistem, reluând ceea ce s-a spus în activitatea anterioară. El/ea va prezenta 3 imagini cu animale indispensabile:

1. ALBINE – Transportul polenului pentru plante;
2. ȘARPE – Reglează proliferarea peștilor;
3. PRIMATE – Din evoluția lor derivă specia noastră.

În această fază, copiii vor învăța cât de importantă este viața animalelor și cât de dăunătoare sunt capcanele pe care oamenii le pun în natură.

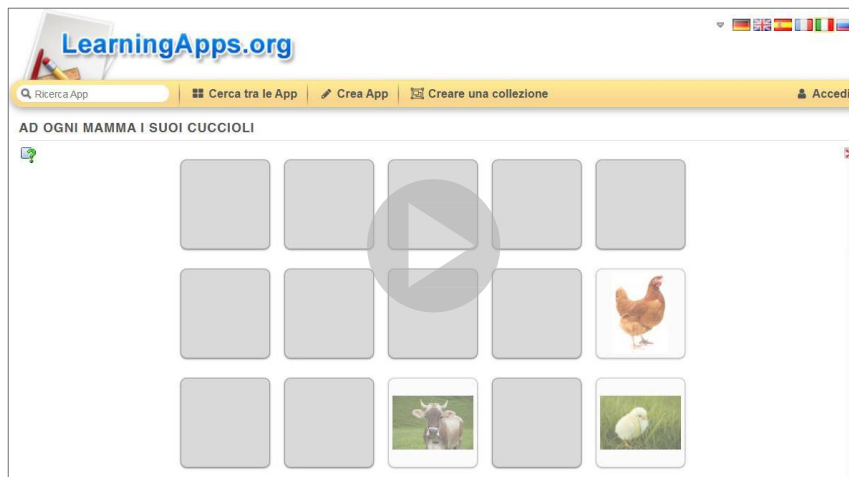
O altă provocare este jocul de memorie, care are scopul de a lega fiecare pui de mama sa.

**Sarcină:** conectați puii la mama lor

**Localizare:** long devastating road

**Misiune:** sensibilizare

Acum profesorul prezintă jocul de memorie online, pe site-ul LearningApps.org. Copiii vor juca individual și sarcina lor va fi să asocieze corect fiecare cățel cu mama sa. Jocul este în italiană, dar poate fi adaptat prin selectarea unei limbi diferite – profesorii își pot face un cont gratuit și îl pot traduce în propria limbă.



Apăsăți butonul pentru a viziona videoclipul

### ACTIVITATEA 3

Pe măsură ce elevii se deplasează, vor întâlni găuri cu animale prinse în ele.

Elevii vor trebui să le salveze cu unelte pe care le-au obținut la piață: o frânghie pentru a le scoate, o pătură pentru a le ține de cald și o lopată pentru a umple găurile.

Pe Scratch, provocarea copiilor va fi să recunoască animalele. Li se vor arăta 5 imagini de animale cu 3 nomenclaturi științifice posibile lângă ele, dintre care una este cea corectă.

**Sarcină:** recunoașterea animalelor **Locație:** drum lung și devastator **Misiune:** sensibilizare

### ACTIVITATEA 4

În această fază, copiii vor trebui să deseneze un animal. Pentru a îndeplini sarcina, profesorul va distribui coli de hârtie, va trimite în prealabil diferite specii de animale și le va sugera copiilor un mod simplu de a le desena.

Profesorul va purta o discuție cu copiii despre speciile dispărute

specii, ajutându-i să înțeleagă cum anumite animale, precum dodo sau mamutul lânos, nu mai există din cauza unor factori precum pierderea habitatului, schimbările climatice și activitățile umane precum braconajul și supraexploatarea. Această conversație va evidenția impactul ireversibil al extincției și pierderea tragică a biodiversității.

Profesorul se va concentra apoi asupra animalelor care sunt în prezent pe cale de dispariție, cum ar fi ghepardul asiatic, rinocerul și țestoasele marine. Elevii vor învăța despre amenințările specifice cu care se confruntă aceste specii – fie că este vorba despre distrugerea habitatului, comerțul ilegal cu animale sălbatice sau schimbările de mediu – și cât de aproape sunt de dispariția lor pentru totdeauna. Prin discus-

prezentând atât specii dispărute, cât și specii pe cale de dispariție, profesorul va sublinia nevoia urgentă de conservare și îi va inspira pe copii să joace un rol activ în protejarea animalelor care sunt încă printre noi astăzi.

Pentru ca aceste lecții să aibă un impact mai puternic, profesorul poate folosi imagini sau videoclipuri pentru a demonstra vizual cum arătau aceste animale, unde trăiau și de ce au dispărut.

În această parte finală a lecției, profesorul le va prezenta copiilor câteva animale dispărute, inclusiv **elefantul sirian**, **leul perșian** și **tigrul tasmanian**. Prin intermediul mijloacelor vizuale și al povestirii, profesorul va descrie caracteristicile fiecărui animal, semnificația lor istorică și motivele dispariției lor, cum ar fi distrugerea habitatului și braconajul. Acest lucru îi va ajuta pe elevi să înțeleagă echilibrul fragil al ecosistemelor și modul în care acțiunile umane au contribuit

Pentru fiecare animal, elevii trebuie să înceapă să creeze cărți de identitate, desenând animalul și enumerând principalele sale caracteristici. La discreția profesorului, este posibil să se organizeze lucrul în grup și să se atribuie un animal fiecărui grup. Fiecare va prelua cartea de identitate pe hârtie sau, eventual, digital.

**Sarcină:** recunoașteți animalele și desenați-le

**Localizare:** long devastating road

**Misiune:** sensibilizare

la pierderea acestor specii magnifice.

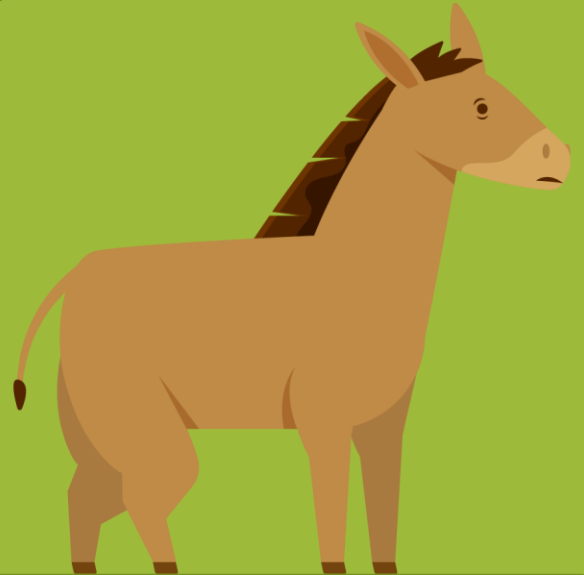
Pentru sarcina lor, elevii vor alege sau li se va atribui un animal dispărut sau pe cale de dispariție pe care să îl deseneze. Ei vor crea apoi o "carte de identitate" pentru animalul lor, enumerând principalele caracteristici ale acestuia, inclusiv habitatul, dieta, amenințările și caracteristicile fizice.

Această activitate nu numai că încurajează creativitatea și implicarea, dar îi ajută și pe copii să internalizeze importanța cunoașterii și înțelegerii animalelor pentru a le proteja.

Cărțile de identitate vor fi completate într-o sesiune ulterioară, în cadrul căreia elevii pot dezvolta informațiile și reflecta asupra modului în care pot contribui la eforturile de conservare a faunei sălbatice.



# JUNGLA



**3**  
LECTIA



Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a treia lecții. La nivel grafic, acesta prezintă toate elementele utile pentru narațiune și activitățile conexe.

HEY! I'll catch you all!

**RESCUE #3: TIGER**  
I saw you saving the Persian onager and the deer's lives! Would you help me too?

**RESCUE #1: ONAGER**  
Psst! I'm so scared, I'm not feeling really safe here. This poacher is trying to harm me, can you check if it's safe for me to go out in jungle?

**RESCUE #2: DEER**  
Guys hurry! I need help, the poacher is coming after me. Can you stop him please?

Hello! I'm a Siberian crane, and here there are two of my friends, Montivipera latifili and Steepo-wolf. If you want to help us you have to know how we live, what we eat and so many other things!

**THIRD LESSON: JUNGLE**

START

## Obiective pedagogice

Înțelegerea categoriilor de conservare. Elevii vor învăța să identifice și să facă diferența între stările de conservare, cum ar fi periclitare, vulnerabile și periclitare critic, înțelegând factorii care influențează aceste categorii. Elevii vor deveni, de asemenea, conștienți de speciile recuperate cu succes prin eforturi de conservare;

- Să analizeze datele pentru a propune soluții. Studiind tendințele faunei sălbatice și modelele de braconaj, elevii vor folosi gândirea critică pentru a propune soluții creative, bazate pe dovezi, cum ar fi schimbări de politică și campanii de educare;
- Implicarea în activități practice de conservare. Prin activități precum căutarea animalelor, elevii vor dobândi încredere și un sentiment de realizare, consolidându-și rolul de agenți activi ai schimbării în conservarea faunei sălbatice;
- Dezvoltarea responsabilității față de mediu. Elevii își vor recunoaște rolul personal în protejarea naturii, înțelegând impactul pe termen lung al acțiunilor lor și adoptând practici durabile;
- Consolidarea empatiei față de viața sălbatică, ajutând elevii să aprecieze importanța etnică a conservării vieții pentru generațiile viitoare.

## Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un ecran pe care să fie afișată harta în timpul și după citirea poveștii și să fie vizionate videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activități și programarea pe Scratch
- hârtie, creioane, foarfece și lipici.

## Metodologie

### ATENȚIE:

Momentul corecției

O greșală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile aduc ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio sancțiune (mustrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică grupul de persoane în căutarea celor mai bune soluții și în explicarea rezultatelor (învățare prin cooperare – inteligență colectivă).

### **POVESTIREA (ETAPA 1) - 5 min**

Profesorul va citi povestea. În timpul relatării, harta va fi proiectat pe un ecran, iar copiii vor fi încurajați să participe.

### **CODAREA DE LA ZERO (ETAPA 2) - PE PARCURSUL LECȚIEI**

În timpul lecției, copiii vor face programare în bloc pe Scratch. Toate activitățile vor fi conduse de profesor.

### **INTRODUCERE / REALIZAREA MASCHILOR - 10 min**

După o scurtă introducere din partea profesorului, sarcina elevilor este să creeze măști de animale pentru a empatiza cu acestea și pentru a încerca să vadă lumea din punctul lor de vedere.

### **ACTIVITATEA 1 / COMPLETAREA CARTEI DE IDENTITATE - 10 min**

Sarcina elevilor este de a completa cărțile de identitate, începute în timpul lecției 2, cu informații despre habitat și hrană. Copiii vor viziona și un videoclip.

### **ACTIVITATEA 2 /PUZZLE - 10 min**

Profesorul le va oferi elevilor câteva informații despre cum să oprească braconajul și apoi copiii vor juca un puzzle pe Scratch.

### **ACTIVITATEA 3 /CREATING NEW ID CARD - 15 min**

Sarcina elevilor este de a crea cel puțin încă 3 cărți de identitate complete, alegând dintre cele șase animale întâlnite în această a treia etapă a proiectului.

## Pasul 1

Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

Această parte a poveștii este plasată în junglă. Aici copiii îl vor întâlni pe braconier și alte animale pe cale de dispariție.

Pe măsură ce mergeau, au văzut o zonă verde mare în fața lor. Zona studenții au simțit speranță și au alergat să ajungă la locul respectiv.

Pădurar: "Aceasta este pădurea naturală. Dacă toată lumea ar fi atât de responsabilă, am putea avea mai multe astfel de zone în întreaga lume, iar animalele ar putea trăi liniștite în habitatul lor. Dar acum trebuie să fim mai conștienți. Braconierul care a prins animalele înainte ar trebui să fie aici... Căutați urme de pași și vorbiți cu toate animalele pe care le vedeți pentru a afla dacă au văzut sau nu animalele noastre dispărute!"

Elevii s-au împărțit în grupuri și au căutat diferite căi. Au văzut multe animale și au vorbit cu ele. Animalele au fost atât de amabile, chiar dacă unele dintre ele erau puțin speriate.

Ranger: "Cele mai multe dintre ele sunt animale pe cale de dispariție; nu mai sunt atât de multe în sălbăticie! Este important să avem grijă de toate."

"Am auzit o împușcătură!", a strigat un elev.

"Uite, aici sunt urmele de pași!" A strigat un alt elev. Ranger:

"Urmați-mă, repede! Trebuie să salvăm animalele."

Au fugit și au fugit... au auzit animalele țipând până când l-au văzut pe braconier. Trei animale, speriate și rănite, stăteau în fața lui.

Ranger: "STOP, nu le ucide!", i-a strigat el braconierului.

Braconier: "Nu e treaba ta. Pleacă, amice."

"Este treaba noastră", au strigat studenții.

Braconierul a fost șocat. S-a întors și a văzut mai mulți studenți stând în spatele pădurarului.

"Ei sunt viitorul nostru!"

"Dacă îi omori, nimeni nu îi va mai vedea vreodată."

"Dacă îi prindeți, vor fi răniți și vor suferi."

"Dacă..."; elevii, unul câte unul, i-au explicat braconierului de ce ar trebui să nu mai braconeze. Ei au spus toate informațiile pe care le-au învățat despre călătoria lor.

S-au apropiat din ce în ce mai mult până când au ajuns chiar între animale și braconier.

"Nu vă permitem să îi ucideți. Ei fac parte din existența noastră și au dreptul să trăiască la fel ca noi. Ne veți ucide și pe noi pentru scopurile voastre?"

Braconierul și-a aruncat arma la pământ și a început să plângă. "Sunteți ca fiicele și fiii mei... cum să vă împușc? N-am văzut această acțiune din acest punct de vedere. Ah... Îmi pare atât de rău... Îmi pare atât de rău..."

Ranger: "E în regulă acum. Știm că nu știi exact ce faci și înțelegem că regreți acum. Veniți! Animalele sunt rănite. Vă rugăm să ne ajutați să-i aducem înapoi în Parcul Național."

## Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze codul de programare în bloc pe Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de profesor va utiliza programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în capitolul al treilea din broșura suplimentară dedicată numită **MAT5. Codificarea alfabetizării pentru lecții**. Sarcinile de îndeplinit sunt enumerate mai jos.

## INTRODUCERE

În această fază, profesorul avertizează elevii cu privire la exi-stența braconierilor și a altor pericole pentru animale în locurile naturale libere.

Sarcina elevilor va consta în crearea de măști de animale cu ajutorul foarfecelor și a planșelor gata făcute care pot fi descărcate online.

**Sarcină:** realizarea de măști

**Localizare:** junglă

**Misson:** creșterea sentimentului de responsabilitate și empatie

A treia lecție începe cu prezentarea de către profesor a conceptului de păduri naturale și ecosisteme, explicând cum aceste medii sunt esențiale pentru supraviețuirea animalelor sălbatice. Elevii vor învăța că stoparea braconajului nu numai că salvează animalele individuale, dar le permite și acestora să își recapete habitatele naturale, unde joacă roluri esențiale în menținerea echilibrului ecosistemelor. Această discuție va sublinia modul în care protecția animalelor este direct legată de sănătatea pădurilor și a mediilor naturale.

În urma discuției, profesorul îi va ghida pe elevi în o activitate creativă în cadrul căreia vor confecționa măști reprezentând diferite fețe de animale. Această activitate practică le va permite elevilor să se conecteze personal cu animalul ales, promovând o înțelegere mai profundă a creaturilor despre care învață.

După ce măștile sunt gata, fiecare elev va improviza un dialog, jucând rolul animalului ales. Prin acest exercițiu, ei vor exprima ceea ce animalul ar putea simți sau experimenta din cauza braconajului sau a pierderii habitatului, arătându-și înțelegerea problemelor discutate. Acest joc de rol nu numai că le va demonstra cunoștințele, ci și legătura lor emoțională și empatia față de animale.

## ACTIVITATEA 1

În această fază, elevii vor întâlni trei animale pe cale de dispariție: montivipera latifii, cocorul siberian și lupul de stepă.

Sarcina elevilor este de a completa cărțile de identitate, începute în lecția 2.

Apoi vor trebui să scaneze codul QR și să urmărească un videoclip pentru a afla mai multe despre speciile dispărute

Pentru această primă activitate, copiii, îndrumați de profesor, vor trebui să completeze fișele de identificare începute în timpul lecției anterioare. Mai exact, ei vor trebui să insereze informații detaliate despre hrana și habitatul animalelor implicate.

După întâlnirea cu cele trei specii pe cale de dispariție, reprezentate pe hartă, copiii vor avea ocazia să vizioneze un videoclip pe YouTube intitulat **Animale pe cale de dispariție și dispărute | Video pentru copii | Rare Extinct Animals Video** of 2018.

și animale pe cale de dispariție.

**Sarcină:** completați cardurile de identitate și urmăriți videoclipul

**Durata filmului:** 00:03:47

**Localizare:** junglă

**Misson:** creșterea sentimentului de responsabilitate și empatie

Acesta arată într-un mod extrem de clar cum, atât din cauza fenomenelor naturale, cât și a activității umane, unele specii au dispărut, în timp ce altele sunt în mare pericol de dispariție.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

## ACTIVITATEA 2

Aceasta este faza în care elevii se întâlnesc cu braconierul și cu primul animal salvat, un onager (hemione persan). Rangerul le va oferi elevilor câteva informații despre cum să oprească braconajul.

Sarcina elevilor, împărțiți în grupuri de câte 4, este de a crea scene pe coli de hârtie A4 axate pe braconieri și/sau ecosisteme despre care au învățat în lecțiile anterioare. Fiecare grup își va tăia foaia în 12 bucăți; ei vor da bucățile unui alt grup care va avea sarcina de a recompune puzzle-ul.

**Sarcină:** fă puzzle-ul

**Localizare:** junglă

**Misson:** învățați despre ecosistem, revizuiind toate informațiile învățate

Profesorul va iniția o discuție cu copiii, concentrându-se pe diferitele moduri în care braconajul poate fi oprit. Conversația va explora diverse strategii, atât locale, cât și globale, care au ca scop protejarea faunei sălbatice de vânătoarea și traficul ilegal. Aceste metode pot include:

**1. Legi mai stricte și aplicarea acestora:** Profesorul va explica modul în care legi mai stricte și o mai bună punere în aplicare de către guverne pot contribui la reducerea braconajului prin pedepsirea infractorilor și protejarea speciilor pe cale de dispariție.

**2. Programe de conservare:** Discuția va viza modul în care rezervațiile de animale sălbatice, parcurile naționale și zonele protejate creează spații sigure pentru ca animalele să trăiască și să se dezvolte fără amenințarea braconajului.

**3. Educația și conștientizarea comunității:** Elevii vor învăța despre importanța educării comunităților din apropierea habitatelor faunei sălbatice, ajutându-i pe oameni să înțeleagă valoarea animalelor și modul în care protejarea lor poate aduce beneficii ecosistemelor și economiilor locale.

**4. Reducerea cererii din partea consumatorilor:** Profesorul va explica modul în care alegerile consumatorilor joacă un rol esențial în braconaj și modul în care reducerea cererii de produse fabricate din animale – cum ar fi fildeșul, blana sau animalele de companie exotice – poate contribui în mod direct la stoparea braconajului.

**5. Sprijin pentru ONG-uri și organizațiile de combatere a braconajului:** Profesorul va evidenția rolul organizațiilor neguvernamentale (ONG-uri) care lucrează pe teren pentru a combate braconajul, pentru a sensibiliza și pentru a reabilita animalele salvate.

### ACTIVITATEA 3

Aici, elevii întâlnesc căprioara și tigru Caspian, de asemenea hăituiți de braconier.

Sarcina elevilor este de a crea cel puțin încă 3 cărți de identitate complete, alegând dintre animalele întâlnite în această a treia etapă a proiectului.

**Sarcină:** crearea de cărți de identitate complete

**Localizare:** junglă

**Misson:** creșterea gradului de conștientizare și empatie

În ultima parte a lecției, profesorul le va oferi copiilor informații detaliate despre alte două specii de animale: căprioara și tigru Caspian. Profesorul va explica caracteristicile, habitatele și provocările cu care se confruntă aceste animale, cu accent pe tigru Caspian, o specie care a dispărut din cauza braconajului și a distrugerii habitatului, și pe căprioară, care continuă să fie amenințată în unele regiuni.

După această introducere, elevii vor fi însărcinați să creeze trei noi cărți de identitate. Aceste cărți de identitate se vor axa pe trei dintre cele șase animale discutate în timpul acestei a treia lecții (inclusiv tigru Caspian și căprioară).

Această activitate încurajează elevii să consolideze ceea ce au învățat prin rezumarea informațiilor cheie despre animale, ajutându-i să-și dezvolte în continuare abilitățile de cercetare și gândire critică. Prin crearea cărților de identitate, elevii se vor implica într-un mod creativ în studiul materialului, consolidându-și înțelegerea importanței conservării vieții sălbatice și a rolului pe care fiecare specie îl joacă în ecosistemul său.



# PARCUL NATURAL



WE CAN SAVE THE ANIMALS,  
WE CAN SAVE THE WORLD!



# 4

LECȚIA



Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a patra lecții. La nivel grafic, acesta prezintă toate elementele utile pentru narațiune și activitățile conexe.



## Obiective pedagogice

- Să înțeleagă că braconajul este o criză globală care afectează ecosistemele din întreaga lume. Elevii vor explora eforturile, acordurile și inițiativele internaționale care au fost puse în aplicare pentru a combate braconajul. Acest lucru le va permite să înțeleagă mai bine modul în care țările și organizațiile colaborează pentru a proteja viața sălbatică dincolo de frontiere;
- Descoperiți diferitele perspective și abordări privind eliminarea braconajului, de la aplicarea strictă a legii și reforme politice la educație și eforturi de conservare bazate pe comunitate. De asemenea, copiii vor afla cum factorii culturali, economici și sociali influențează aceste atitudini în diferite regiuni ale lumii;
- Dezvoltă o conștientizare mai profundă a rolului oamenilor ca cetățeni ai lumii, înțelegând că alegerile și acțiunile fiecăruia pot contribui la găsirea unei soluții. Copiii vor fi încurajați să se gândească în mod critic la obiceiurile lor de consum, la amprenta asupra mediului și la modul în care pot face parte din mișcarea globală de protejare a vieții sălbatice și a planetei;

## Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un ecran pe care să fie afișată harta în timpul și după citirea poveștii și să fie vizionate videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activități și programarea pe Scratch (un mediu de programare gratuit, cu un limbaj grafic de programare);
- hârtie, creioane, foarfece și lipici.

## Metodologie

### ATENȚIE:

Momentul corecției

O greșală în STEAM este un moment funda mental: toate greșelile aduc ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio sancțiune (mustrare, judecată negativă etc.) Corecția implică grupul de persoane în căutarea celor mai bune soluții și în explicarea rezultatelor (învățare prin cooperare – inteligență colectivă).

### **POVESTIREA (ETAPA 1) - 5 min**

Profesorul va citi povestea. În timpul relatării, harta va fi proiectat pe un ecran, iar copiii vor fi încurajați să participe.

### **CODAREA DE LA ZERO (ETAPA 2) - PE PARCURSUL LECȚIEI**

În timpul lecției, copiii vor face programare în bloc pe Scratch. Toate activitățile vor fi conduse de profesor.

### **INTRODUCERE /DISCUȚII - 10 min**

Profesorul îi va instrui pe copii cu privire la regulile care trebuie respectate în parcuri naturale, citind o parte finală a poveștii.

### **ACTIVITATEA 1 /Construiți o dioramă - 15min**

Sarcina elevilor este să construiască o dioramă cu desenele realizate în lecțiile anterioare. Copiii vor viziona, de asemenea, un videoclip.

### **ACTIVITATEA 2 /Jocul de corespondență - 10 min**

Copiii vor trebui să joace un joc de potrivire pe Scratch, care constă în a potrivi numele corect al peisajului cu imaginea prezentată.

### **ACTIVITATEA 3 / REALIZAREA UNUI POSTER - 20 min**

În această ultimă fază a proiectului, copiii, împărțiți în grupuri, vor trebui să creeze un afiș împotriva braconajului, folosind și materialul creat în lecțiile anterioare.

## Parcul natural

### Pasul 1

Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

Această ultimă parte a poveștii este plasată în Parcul Natural. Aici copiii vor fi primiți ca niște adevărați eroi.

Grupul s-a adunat și a ajutat animalele să meargă prin junglă. Între timp, au vorbit cu braconierul și i-au explicat de ce braconajul trebuie eliminat.

Au ajuns într-o zonă mare păzită. "Vă mulțumesc pentru că m-ați lămurit cu informațiile dumneavoastră. Știu că mulți alți braconieri, de asemenea, nu știau despre aceste consecințe. Dar le voi spune și voi face tot posibilul să nu mai braconez", a spus fostul braconier.

El a plecat, iar elevii au intrat în parcul natural cu animalele și Rangerul.

"Bine ați venit!", mulți oameni stăteau chiar la intrare și erau atât de fericiți. "Ați salvat animalele! Sunteți eroii noștri!"

Au venit câțiva oameni, care au luat animalele pentru a le vindeca. O femeie a venit și a spus: "Bine ați venit în Parcul Național din zonă. Suntem atât de onorați să vă avem aici. Ați fost atât de curajoși și ați făcut o treabă minunată. Ne-au spus că l-ai oprit pe braconier doar vorbind cu el!"

Un bărbat a venit și a spus: "Lumea are nevoie de mai mulți curajoși și de copii terminați ca tine. Ai salvat animalele pentru a salva lumea!"

Curatorii parcului le-au explicat apoi copiilor că unele organizații sunt dedicate salvării lumii animalelor și că ei se pot alătura acestora sau chiar își pot crea propria organizație!

"Este o chestiune de voință, nu de vârstă", a repetat Ranger.

Elevii au devenit atât de fericiți și mândri de ei înșiși. "Știm că este responsabilitatea noastră! Voi face tot posibilul pentru a salva animalele!", a strigat un elev.

"Da, și eu", a spus altul.

"Voi salva lumea", a spus unul dintre ei.

Imediat după câteva secunde, toată lumea a strigat atât de fericită,  
"PUTEM SALVA ANIMALELE, PUTEM SALVA LUMEA!"

### Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze codul de programare în bloc pe Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de profesor va utiliza programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în capitolul al patrulea din broșura suplimentară dedicată numită **MAT5. Codificarea alfabetizării pentru lecții**. Sarcinile de îndeplinit sunt enumerate mai jos.

## INTRODUCERE

Profesorul va citi o secțiune suplimentară a poveștii pentru a enumera într-un mod mai atractiv unele dintre regulile care trebuie respectate în parcurile naturale.

La final, profesorul le va adresa copiilor întrebări captivante pentru a le verifica înțelegerea.

**Sarcină:** ascultați și înțelegeți

**Locație:** parc natural

**Misson:** învățați despre natură parcuri și sensibilizare

Profesorul va citi următoarea și ultima parte a poveștii.

Elevii au vorbit cu rangerul după ce au ajuns în Parcul Național. Aici au fost recompensați cu semințe de flori pentru faptele lor eroice. Rangerul le-a prezentat elevilor parcul și i-a învățat cum să facă orice loc sigur. Grupul de elevi s-a strâns în jurul rangerului, care purta încă pălăria cu boruri largi și geaca verde cu insigne parcului național.

"Bine ați venit în Parcul Național Blue Mountains!", a început el cu un smi-leu. "Astăzi vom explora împreună acest frumos mediu natural și vom învăța cum să îl păstrăm în siguranță pentru toată lumea!"

Elevii, înarmați cu caiete și creioane, erau nerăbdători să își înceapă aventura. Pădurarul i-a condus de-a lungul unei poteci umbrite de pini și stejari înalți, explicându-le în același timp istoria parcului și varietatea de floră și faună care trăiesc acolo.

"În primul rând", a început el, oprindu-se într-un luminiș, "este esențial să știți cum să vă comportați atunci când vizitați un parc național. Unul dintre cele mai importante principii este acela de a respecta natura. **Nu culegeți flori sau plante și nu deranjați animalele.** Acesta este habitatul lor și trebuie să fim oaspeți respectuoși."

Unul dintre elevi a ridicat mâna. "Și cum putem face ca fiecare locul pe care îl vizităm este sigur?"

"Bună întrebare!" a răspuns Rangerul. "Există câteva reguli simple de urmat. În primul rând, **rămâneți întotdeauna pe traseele marcate.** Acest lucru nu vă protejează doar de pericolele potențiale, ci și de mediul înconjurător. Se-cond, **nu lăsați niciodată gunoi în urmă.** Purtați o pungă pentru a colecta gunoiul și asigurați-vă că îl aruncați în containerele corespunzătoare atunci când vă întoarceți."

Apoi a făcut o pauză pentru a se asigura că toată lumea a înțeles și apoi a continuat: "În al treilea rând, **nu aprindeți focuri** decât în zonele desemnate. Incendiile pot distruge pădurea și pot pune în pericol viața multor creaturi. Și, în sfârșit, dacă vedeți un animal, **observați-l de la distanță și nu încercați să vă apropiați de el sau să-l hrăniți.** Acest lucru este important atât pentru siguranța dumneavoastră, cât și pentru siguranța animalelor."

Elevii au dat din cap, luând notă de tot. Pădurarul i-a condus la un punct de observație, de unde puteau vedea întreaga vale de mai jos.

"Vedeți cât de frumos este?", a spus el. "Dacă respectăm aceste reguli simple, ne putem asigura că va rămâne așa pentru generațiile viitoare!"

## ACTIVITATEA 1

În această fază, elevii vor întâlni alte animale pe cale de dispariție, cum ar fi panda, neverița roșie și ornitorincul.

Profesorul va rezuma câteva dintre conceptele abordate în lecțiile anterioare, concentrându-se pe tema animalelor dispărute și pe cea a animalelor pe cale de dispariție. Elevii, care vor fi implicați în discuție, vor avea apoi sarcina de a colecta materialul de hârtie realizat în cadrul activităților anterioare și se vor inspira pentru a crea o dioramă, o adevărată

Sarcina elevilor va fi să construiască o dioramă folosind desenele realizate în lecțiile anterioare. Ei pot viziona, de asemenea, un videoclip pentru a afla mai multe despre cum să protejeze speciile pe cale de dispariție.

**Sarcină:** creați diorame și urmăriți videoclipul

**Durata filmului:** 00:07:33

**Locație:** parc natural **Misson:** creșterea simțului de responsabilitate și empatie

vitrină în care elemente aparținând regnului vegetal sau animal sunt prezentate într-o reconstituire la scară a mediului natural.

În timp ce copiii sunt ocupați cu realizarea dioramei, profesorul poate decide să difuzeze un videoclip de pe YouTube intitulat ***Extinct and Endangered Animals for Kids | What we can do to protect endangered species*** from 2022. Videoclipul arată într-un mod simplu diferența dintre animalele dispărute și cele pe cale de dispariție, subliniind modul în care este posibil să ajutăm categoria acestora, prin realizarea unor acțiuni specifice, inclusiv protejarea și salvagardarea habitatului lor.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

## ACTIVITATEA 2

Profesorul prezintă acum noul joc care va fi completat pe Scratch: asocierea imaginilor de peisaje cu numele corect. Dacă este necesar, profesorul va enumera caracteristicile fiecărui peisaj.

**Sarcină:** conectarea numelor la desenele peisajelor **Locație:** parc natural

**Misson:** cunoștințe

A doua activitate îi va provoca pe elevi să asocieze numele corecte cu diverse peisaje afișate pe ecran. Aceste peisaje vor include medii diverse precum munți, dealuri, câmpii, mări, deșerturi, jungle, păduri, lacuri și savane. Pe măsură ce apare fiecare imagine, elevii vor trebui să identifice corect tipul de peisaj, încurajându-le înțelegerea diferitelor ecosisteme și a modului în care animalele se adaptează pentru a trăi în aceste medii.

Această activitate nu numai că consolidează cunoștințele geografice, dar îi ajută și pe elevi să facă legătura între fiecare peisaj și speciile care îl locuiesc, aprofundându-le aprecierea față de viața sălbatică și habitatele naturale.

## ACTIVITATEA 3

Aceasta este etapa finală: întoarcerea animalelor la locurile lor. Ultima sarcină a elevilor este să realizeze un poster.

**Sarcină:** realizarea de postere **Locație:** parc natural **Misson:** creșterea sentimentului de responsabilitate și empatie

Profesorul le va explica copiilor importanța dezvoltării unei conștiințe mai profunde a rolului oamenilor ca cetățeni globali, înțelegând că alegerile și acțiunile fiecăruia pot contribui la găsirea unei soluții.

Pentru a-i sensibiliza pe colegii lor să oprească po-durerea animalelor, copiii vor trebui să realizeze un poster. Această sarcină va fi realizată în grupuri de câte patru și va fi necesar să se utilizeze materialele create în cadrul diferitelor lecții (măști, picturi, origami, informații, carte de identitate).



# PARTENERI



5





**ITALIA**  
**CISL Scuola (Confederazio- ne Italiana Sindacati Lavoratori - Scuola)** este sindicatul personalului din școlile primare și grădinițe, școlile secundare și formarea vocațională din CISL. A fost înființată în 1997 prin unirea SINASCEL (Sindicatul Național al Școlii Elementare) și SISM (Sindicatul Italian al Școlii Mijlocii).



**SAPIENZA**  
 UNIVERSITÀ DI ROMA

**ITALIA**  
**Universitatea Sapienza din Roma, (Departamentul de Planificare, Proiectare, Tehnologie a Arhitecturii).** Sapienza a fost fondată de Papa Boniface al VIII-lea în 1303. Este una dintre cele mai vechi universități din lume și a doua cea mai mare universitate din UE, cu 11 facultăți, 63 de departamente, 111.000 de studenți și peste 4.700 de profesori.



**ITALIA**  
**Pixel** este o instituție de educație și formare cu sediul în Florența (Italia). Pixel a fost înființată în 1999. Misiunea Pixel este de a promova o abordare inovatoare a educației, formării și culturii, în principal prin încercarea de a exploata cel mai bun potențial al TIC pentru educație și formare.



**ROMÂNIA**  
**EuroEd Primary School** include o grădiniță și o școală primară. Ambele sunt acreditate de Ministerul Educației din România. Aceasta promovează dimensiunea europeană a educației și încurajează, de asemenea, multiculturalismul și multilingvismul, oferind educație copiilor de diferite naționalități sau grupuri etnice.



**PORTUGALIA**  
**Agrupamento de Escolas Miguel Torga** este o școală situată în Bragança, Portugalia, un oraș din interiorul țării. Școala este formată din trei clădiri, două pentru grădiniță și școala elementară și una pentru gimnaziu și liceu. Există 88 de profesori, 2 psihologi și, de asemenea, un logoped.



**SPANIA**  
**Esciencia** este un IMM cu sediul în Zaragoza, înființat în 2006 ca spin-off al Universității din Zaragoza. Esciencia Eventos Científicos S.L. este dedicată gestionării și organizării proiectelor de diseminare a științei. Compania oferă atât servicii de consultanță, cât și conceperea de programe educaționale.



**BULGARIA**  
**Zinev Art Technologies Ltd.** este o companie care dezvoltă, implementează și gestionează proiecte europene și oferă consultanță în domeniile cultură, artă, activități și educație bazate pe internet, VET, e-learning și dezvoltarea educației școlare, precum și dezvoltarea regională.



