



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE 1° MONTESARCHIO
SCUOLA DELL'INFANZIA-PRIMARIA-SECONDARIA DI PRIMO GRADO
 Via G. Matteotti - 82016 Montesarchio (BN) - Tel/fax 0824-834145
 C.M. BNIC85400A - C.U.U.: UFPTSG C.F.92057630623
 e-mail: bnic84500a@istruzione.it / bnic84500a@pec.istruzione.it
 Sito web: www.icprimomontesarchio.gov.it



CON L'EUROPA INVESTIAMO NEL VOSTRO FUTURO



PON FSE 2014-2020

SCHEDA PROGETTO

AZIONE	SOTTAZIONE	TITOLO	MODULI
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Cittadini attivi	1. gli alimenti raccontano 2. un packaging alternativo 3. l'atletica va a scuola 4. promuoviamo il benessere 5. la mia impronta è un po' green

DESCRIZIONE MODULO

TITOLO MODULO: GLI ALIMENTI RACCONTANO CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA

ABSTRACT

Da molti anni nella Scuola Primaria sono stati svolti diversi lavori riguardanti la corretta alimentazione, affrontando tale argomento da diversi punti di vista. In questo modulo si chiede di affrontare l'argomento ancora da un altro punto di vista: i bambini dovranno scrivere un racconto illustrato dove il tema centrale è l'alimentazione. Spesso accade che la creazione di una storia non è un processo così lineare: a volte ci possono essere difficoltà ad immaginarla e a trovare le parole per esprimerla. Questo può compromettere il risultato e rendere il processo frustrante. Partendo da queste considerazioni è stato pensato il modulo "Gli alimenti raccontano" che prevederà la stesura del racconto con l'ausilio di illustrazioni o di fumetti. Il modulo sarà svolto da un numero complessivo di 20 alunni frequentanti la classe quinta della Scuola Primaria.

DESCRIZIONE

Il modulo "Gli alimenti raccontano" prevede la realizzazione di un racconto illustrato che avrà come tema principale l'alimentazione. Le immagini, le scene grafiche descriveranno personaggi che, combinati, permetteranno di raccontare una storia attraverso lo storytelling. Questo è l'arte di raccontare delle storie, la capacità di verbalizzare o scrivere storie in modo logico e ordinato. Far costruire le storie ai bambini utilizzando anche delle immagini, li aiuta a dar forma alle proprie idee passo dopo passo e funziona anche da vero e proprio "storyboard" nella fase di verbalizzazione e scrittura del racconto. Lavorare con le illustrazioni significa: - regole da rispettare; - necessità di comunicazione all'interno del gruppo; - problemi da risolvere; - tempi da rispettare. I bambini costruiranno la loro storia, scena dopo scena. Una volta definite le illustrazioni i bambini possono creare le loro storie in modo tangibile grazie alla combinazione delle varie immagini. Una volta definita la storia e decisa la successione delle immagini si userà un programma digitale e una tavoletta grafica che permetterà di disegnare sul pc e poi animare le immagini in modo da creare un piccolo cartoon. Vedere le immagini e poterle combinare a loro piacere spinge i bambini a ragionare nel momento in cui vanno a costruire la loro storia. Il lavoro può essere effettuato per gruppi, cosicché ogni gruppo darà la sua versione della storia. Portare i bambini a costruire le loro storie anziché limitarsi ad immaginarle non può quindi che essere un sostegno preziosissimo, per molti di loro, ad esprimere la loro fantasia e immaginazione nel modo più libero e immediato possibile.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Favorire l'apprendimento attraverso il gioco
- Promuovere una dieta equilibrata;
- Favorire lo sviluppo sociale ed emotivo
- Migliorare le capacità cognitive e linguistiche
- Migliorare la capacità di comunicazione, favorendo lo scambio di idee ed esperienze
- Ipotizzare soluzioni concrete
- Favorire la voglia di raccontare
- Stimolare la fantasia e l'immaginazione
- Creare personaggi, trame e intrecci sensati.
- Scrivere storie in modo logico, ordinato
- Sviluppare lo spirito di squadra, la cooperazione

FASI REALIZZATIVE E MODALITA' ORGANIZZATIVE:

- Fase 1: coinvolgimento, motivazione del gruppo, approccio al tema
- Fase 2: divisione in gruppi e regole del gioco
- Fase 3: lavoro dei gruppi - realizzazione della storia
- Fase 4: laboratorio digitale di creazione della storia attraverso appositi software
- Fase 5: debriefing finale con verifica e implementazione
- Fase 6: presentazione dei lavori I modi in cui le diverse attività verranno proposte aiuteranno i bambini a scoprire la valenza didattica delle costruzioni e li stimoleranno verso una propria produzione creativa.

Elementi cardine dell'esperienza saranno l'ambiente e il gioco. I bambini saranno uniti in gruppi di 5 e avranno a disposizione set di costruzioni per creare storie, liberare la loro immaginazione divertendosi insieme.

METODOLOGIE:

Con lo storytelling bambini e ragazzi possono appropriarsi di atteggiamenti consapevoli di comunicazione e cooperazione, in maniera creativa e giocosa. Inoltre, con il supporto di attività come il cooperative learning e brain storming i bambini riescono ad esprimere il

loro pensiero liberamente e quindi a confrontarsi facilmente con l'altro. L'applicazione del cooperative learning, in un progetto che tende a sviluppare l'uso creativo della parola e il confronto, risulta importante perché serve ad instaurare all'interno della classe un clima di co-formazione in cui il docente non è più l'attore principale del processo, ma interagisce partecipando senza un ruolo di leader. Questo permette agli alunni di aumentare il proprio senso di responsabilità nel processo d'apprendimento e di avvertire un maggior senso di "libertà" espressiva. Il metodo del brain storming è anch'esso molto utile perché permette la generazione di idee in gruppo, evitando di dare subito un giudizio di valore. I commenti degli altri stimolano una reazione a catena delle idee, ovvero stimolano la creatività che è essenziale per l'attività del narrare.

RISULTATI ATTESI

Al termine del percorso progettuale, il bambino:

- Comunica, esprime emozioni, racconta
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia
- Procede in autonomia nella esecuzione di un lavoro
- Mostra curiosità e voglia di sperimentare
- Motiva le proprie azioni
- Comprende una consegna e la esegue correttamente

VERIFICA

Al fine di monitorare la rispondenza del progetto unitario (e dei singoli progetti) alle esigenze dell'utenza, si prenderanno in esame i seguenti criteri di verifica (indicatori di qualità/efficacia):

- Gradimento - livello di soddisfazione rispetto al bisogno formativo/alle aspettative.
- Partecipazione - coinvolgimento personale e interazione nel gruppo.
- Modificazione significativa degli atteggiamenti/delle conoscenze/delle condotte in ingresso.
- Trasferimento - Impiego delle acquisizioni in altri contesti operativi

VALUTAZIONE

• Monitoraggio delle attività - Osservazioni sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali...); - Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto...)

- Raccolta dati (prodotti elaborati, griglie per la raccolta dati ...)
- Scheda per la rilevazione degli apprendimenti -per controllare in itinere il processo di insegnamento/apprendimento e verificarne gli esiti alla fine del percorso.

DESCRIZIONE MODULO

TITOLO MODULO: UN PACKAGING ALTERNATIVO CLASSI SECONDE SCUOLA SECONDARIA I GRADO

ABSTRACT:

L'impatto ambientale dei diversi imballaggi, che entrano nelle nostre case, è oggetto di studio internazionali da diversi anni. Cercare soluzioni alternative e più sostenibili è una problematica di forte attualità. Questo modulo ha lo scopo di far entrare gli alunni nel mondo del packaging e di farli ragionare valutando le diverse alternative in base all'impatto ambientale e alle caratteristiche del prodotto da confezionare.

DESCRIZIONE

Il modulo "Un packaging alternativo" parte da un compito di realtà, la definizione di un nuovo packaging e permette di raggiungere, attraverso lo sviluppo di un imballaggio, nuove conoscenze e abilità che riguardano le tecnologie, le scienze e l'arte grafica.

Lo studio per la realizzazione di un packaging si articola in un percorso che va dall'analisi dei packaging presenti sul mercato all'approfondimento dei materiali utilizzati, dalla individuazione del prodotto da confezionare alla scelta del nuovo materiale. Tale materiale deve essere scelto considerando l'idoneità sia verso il prodotto da confezionare sia verso l'eventuale processo trasformazione e di conservazione.

Questo percorso spingerà l'alunno ad una riflessione riguardante l'impatto ambientale degli imballaggi presenti sul mercato. La scelta, infatti, del nuovo materiale sarà dettata dalla necessità di trovare un'alternativa, che dal punto di vista ambientale, sia più vantaggiosa ma che non trascuri la compatibilità con il prodotto da confezionare.

Uno dei settori del mercato da esplorare, che offrirà un'ampia scelta all'alunno, è quello alimentare. In commercio, infatti, esistono diverse soluzioni di packaging per i diversi alimenti e soprattutto ci sono vari materiali (vetro, latta, plastica, tetrapack...) utilizzati per i gli imballaggi. Alla fine del percorso gli alunni giungeranno alla definizione del loro nuovo packaging.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVO

- ☑ Favorire l'osservazione
- ☑ Migliorare il senso critico
- ☑ Migliorare capacità cognitive e linguistiche
- ☑ Migliorare capacità di comunicazione favorendo lo scambio di idee e l'implementazione di un linguaggio tecnico.
- ☑ Ipotizzare soluzioni concrete

- ☒ Sviluppare lo spirito di squadra e la cooperazione
- ☒ Conoscere gli aspetti sociali legati alla coltivazione, produzione e commercializzazione
- ☒ Applicare le competenze formative in contesti non standardizzati sperimentando didattiche alternative;
- ☒ Il packaging e l'imballaggio.
- ☒ Target di riferimento
- ☒ Tecniche di lettura di grafici, tabelle e diagrammi.

FASI REALIZZATIVE E MODALITÀ ORGANIZZATIVE

Fase 1: coinvolgimento, motivazione del gruppo, approccio al tema

Fase 2: divisione in gruppi ed analisi dei vari settori di mercato

Fase 3: scelta del prodotto da confezionare e studio dei processi di realizzazione del prodotto

Fase 5: studio dell'impatto ambientale dell'attuale packaging e valutazione delle possibili alternative

Fase 6: realizzazione del prodotto finale

Fase 7: debriefing

METODOLOGIE:

Peer education: per favorire la comunicazione riattivando scambio di informazioni ed esperienze interni al gruppo dei pari;
 Cooperative learning: per apprendere in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili delle attività; Action learning: per imparare da e insieme con gli altri, lavorando su progetti definiti e reali; Learning by doing: imparare facendo e coinvolgendo; l'alunno sarà stimolato a ricercare soluzioni lavorando in maniera attiva e collaborativa con i compagni. Le attività proposte, supportata dall'utilizzo di strumenti digitali, amplia gli scenari di apprendimento, poiché consente ai ragazzi di usare la propria esperienza e creatività all'interno del curriculum di studio. Con l'attività laboratoriale, l'allievo diviene protagonista del proprio processo di apprendimento e mette a frutto le proprie conoscenze.

RISULTATI ATTESI:

Al termine del percorso progettuale, l'alunno:

- Acquisisce competenze dal punto di vista grafico, tecnologico, educazione ambientale e scientifico
- Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia
- Procede in autonomia nell'esecuzione di un lavoro
- Mostra curiosità e voglia di sperimentare
- Motiva le proprie azioni
- Riesce a collaborare con i compagni

VERIFICA

Al fine di monitorare la rispondenza del progetto unitario (e dei singoli progetti) alle esigenze dell'utenza, si prenderanno in esame i seguenti criteri di verifica (indicatori di qualità/efficacia):

- Gradimento: livello di soddisfazione rispetto al bisogno formativo/alle aspettative.
- Partecipazione: coinvolgimento personale e interazione nel gruppo.
- Apprendimento: modificazione significativa degli atteggiamenti/delle conoscenze/delle condotte in ingresso.
- Trasferimento: Impiego delle acquisizioni in altri contesti operativi

VALUTAZIONE

- Monitoraggio delle attività - Osservazioni sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali...); - Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto...)
- Raccolta dati (prodotti elaborati, griglie per la raccolta dati ...)
- Scheda per la rilevazione degli apprendimenti -per controllare in itinere il processo di insegnamento/apprendimento e verificarne gli esiti alla fine del percorso.

DESCRIZIONE MODULO

TITOLO MODULO: L'ATLETICA VA A SCUOLA CLASSI PRIME SCUOLA SECONDARIA I GRADO

L'attività sportiva svolge un ruolo fondamentale nella vita di un ragazzo che grazie ad essa sviluppa capacità motorie e di coordinazione e rafforza l'autostima migliorando l'immagine che ha di sé. La possibilità di praticare sport permette di confrontarsi con gli altri e di sperimentare i propri limiti oltre ad arricchire il percorso di crescita ed a valorizzare le innate capacità motorie, appartenenti a ciascuna persona. Il modulo "L'atletica va a scuola" prevede la formazione di una squadra di atletica scolastica dove l'attività motoria è associata ad un percorso alimentare per migliorare lo stile di vita degli allievi. Il modulo darà la possibilità agli alunni di esprimersi attraverso il movimento e lo sport, imparando a conoscere sé stessi, mettendo in primo piano il benessere personale. E' attraverso lo sport che si sviluppano le capacità motorie, sensoriali, socio-affettive, espressive, intellettuali e queste, associate ad una corretta alimentazione, permettono di determinare uno stile di vita più sano.

DESCRIZIONE

L'attività motoria in età giovanile ha un'importanza fondamentale sullo sviluppo organico. Le esercitazioni finalizzate all'incremento delle capacità motorie (forza, velocità, resistenza, coordinazione) svolgono un'azione decisiva sui grandi apparati (cardiocircolatorio, respiratorio, muscolare) e sul sistema nervoso. Prevengono i danni legati alla sedentarietà e favoriscono la pratica sportiva nella vita adulta: rappresentano, insomma, un antidoto contro molte patologie legate alla sedentarietà, nonché fattore importante di qualità

della vita. Ricerche autorevoli evidenziano come un'attività motoria precoce contribuisca a prevenire, nell'adulto, obesità, malattie del sistema cardiocircolatorio e del ricambio. Il presupposto indispensabile per il corretto sviluppo motorio è la presenza di un ambiente ricco di stimoli, anche se da solo non è sufficiente. E' quindi necessario che l'attività sia impegnativa anche sotto il profilo energetico e porti allo sviluppo di requisiti minimi di forza e resistenza. Un'attività fisica regolarmente praticata per mantenersi in buona salute brucia molte calorie e deve ovviamente essere accompagnata da un'alimentazione adeguata. Occorrerà aumentare proporzionalmente il consumo dei carboidrati, la "benzina" dei nostri muscoli, ed anche delle proteine, per far fronte alle necessità di riparazione e ripristino dei sistemi biologici che vanno incontro ad usura. Il modulo "L'atletica va scuola" prevede la realizzazione di una squadra di atletica scolastica: il gruppo formato, da 20 alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado, sarà diviso in 2 sezioni, quella femminile e quella maschile. L'idea è quella di avvicinare i giovani ad una serie di discipline (corsa, salto in alto, salto in lungo...) che rafforzano il senso di gruppo, ma che permettono al singolo individuo di essere protagonista e di mettersi alla prova in prima persona. La scelta di creare due sezioni è dettata dal desiderio di dare pari opportunità ad un gruppo di atleti maschili e femminili. Il modulo sarà sviluppato considerando non solo l'attività motoria, ma anche l'aspetto alimentare, in modo da migliorare lo stile di vita dei giovani atleti. L'attività motoria sarà monitorata attraverso un'applicazione che permetterà di registrare vari indicatori che permetteranno di valutare le prestazioni. L'applicazione potrà tenere conto di diverse variabili come la durata delle sessioni di allenamento, la distanza, le calorie bruciate e via dicendo, con un monitoraggio continuo e in tempo reale dei movimenti degli atleti. Questa attività sarà associata a delle lezioni effettuate da un esperto in nutrizione che valuterà i dati prodotti dall'app, il tipo di attività fisica e le caratteristiche degli atleti, così da dare dei suggerimenti su una dieta idonea. Inoltre saranno spiegati i processi biologici principalmente coinvolti nell'attività fisica.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Favorire l'apprendimento attraverso l'attività motoria
- Favorire lo sviluppo sociale ed emotivo
- Sviluppare lo spirito di squadra, la cooperazione nei soggetti coinvolti
- Favorire corretti stili di vita

FASI REALIZZATIVE E MODALITA' ORGANIZZATIVE:

- Fase 1: programmazione e scansione delle attività; coinvolgimento, motivazione del gruppo
- Fase 2: divisione in gruppi e prove preliminari
- Fase 3: attività motoria
- Fase 4: lezioni con il nutrizionista
- Fase 5: debriefing finale con verifica e giornata finale dello sport

METODOLOGIE:

Affinché gli obiettivi di apprendimento formulati siano agevolmente raggiungibili, risulta essenziale applicare e utilizzare nella prassi didattica alcuni importanti principi metodologici che consentano di facilitare e ottimizzare i processi di apprendimento motorio. Un approccio metodologico ottimale deve permettere di ricondurre la pratica motoria (corpo e movimento) all'interno di un contesto educativo in cui le esperienze del ragazzo non risentano di interventi metodologico-didattici casuali, occasionali ed estemporanei, ma prevedano l'utilizzo di procedure consapevoli e attentamente programmate. Pertanto l'assunzione di determinate strategie didattiche dovranno tener presente che l'esperienza motoria deve connotarsi come "vissuto positivo", mettere in risalto la "capacità di fare" dell'alunno, rendendolo costantemente 'protagonista' e progressivamente 'consapevole' nell'acquisizione delle proprie competenze motorie. Più il soggetto sperimenta il successo della propria azione, più acquisisce fiducia in sé, più sente di essere capace, più è disponibile a sperimentare e "mettersi in gioco". Nell'ottica dell'attività motoria, ogni metodologia che mette in risalto 'la capacità di fare' dell'alunno, inevitabilmente provocherà una grande produzione; questa, adeguatamente valorizzata, farà sentire il ragazzo capace di 'ideare' creando così una serie di azioni e conquiste che condurranno il ragazzo oltre al possesso di competenze disciplinari anche alla formazione di un'immagine di sé positiva. Pertanto è importante che nell'attività motoria l'alunno maturi esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive significative. E' anche necessario considerare

- Le modalità di attuazione delle attività motorie, all'interno del singolo intervento;
- Le modalità di organizzazione del lavoro (attività per gruppi, collettive o individuali);
- Il modo di proporsi dell'insegnante nei confronti degli alunni, che ricalca i vari stili di insegnamento/apprendimento: gli induttivi (per libera esplorazione, per scoperta guidata, per problem solving);
- I deduttivi (metodo prescrittivo-direttivo e quello per assegnazione dei compiti).

RISULTATI ATTESI :

- Acquisizione di atteggiamenti "sportivi" di lealtà, correttezza, socializzazione
- Acquisizione dell'esperienza del confronto che può offrire a tutti uguali opportunità nel rispetto della dignità e delle possibilità;
- Acquisizione di una corretta cultura dell'alimentazione sia durante le attività fisiche e mentali di tutti i giorni sia durante le attività sportive.

VALUTAZIONE

Al fine di monitorare la rispondenza del progetto unitario (e dei singoli progetti) alle esigenze dell'utenza, si prenderanno in esame i seguenti criteri di verifica (indicatori di qualità/efficacia):

- Gradimento - livello di soddisfazione rispetto al bisogno formativo/alle aspettative.
- Partecipazione - coinvolgimento personale e interazione nel gruppo.
- Apprendimento - modificazione significativa degli atteggiamenti/delle conoscenze/delle condotte in ingresso.
- Trasferimento - Impiego delle acquisizioni in altri contesti operativi
- Monitoraggio delle attività - Osservazioni sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali...); - Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte

pertinenti, interventi coerenti al contesto...)

- Raccolta dati (prodotti elaborati, griglie per la raccolta dati ...)
- Scheda per la rilevazione degli apprendimenti -per controllare in itinere il processo di insegnamento/apprendimento e verificarne gli esiti alla fine del percorso.

DESCRIZIONE MODULO

TITOLO MODULO: PROMUOVIAMO IL BENESSERE CLASSI PRIME SCUOLA SECONDARIA I GRADO

ABSTRACT

In questo modulo “Promuoviamo il benessere” saranno impegnati 20 alunni delle classi prime della scuola secondaria di primo grado. La scelta di coinvolgerli in questo progetto questa fascia d’età è legata ai contenuti del progetto (alimentazione, sani stili di vita, dieta mediterranea) che sono attualissimi e di sicuro interesse delle nuove generazioni.

DESCRIZIONE

L’alimentazione influenza la crescita e lo sviluppo fisico e mentale dei ragazzi in fase adolescenziale. Contribuisce al miglioramento del benessere dei giovani, della loro capacità di apprendimento con una ricaduta positiva sulle prestazioni scolastiche. La promozione di una dieta salutare non solo ristabilisce lo stato fisico e mentale, ma è la base per una vita più lunga e di migliore qualità. Oltre a comprendere e informarsi su un’alimentazione consapevole, gli studenti realizzeranno uno storytelling delle conoscenze tecniche acquisite durante il percorso. Attraverso suoni, immagini e supporti digitali “racconteranno” l’alimentazione e realizzeranno uno spot pubblicitario che riassumerà questo percorso. Gli output realizzati saranno diffusi agli altri studenti e alle famiglie per sensibilizzare un corretto stile di vita.

FINALITÀ

Il modulo vuole essere uno strumento per la diffusione tra i giovani di una cultura dell’alimentazione e di corretti stili di vita. È finalizzato a:

- tutelare il benessere fisico e mentale in età preadolescenziale e adolescenziale;
- valorizzare i prodotti agro-alimentari locali, rispettando la stagionalità;
- promuovere una dieta equilibrata;
- riscoprire e diffondere le tradizioni enogastronomiche locali;
- lotta e prevenzione ad una alimentazione sbagliata, a stili di vita scorretti;
- educare ad un corretto e sano sviluppo psico - fisico.

CONTENUTI

Il progetto pone l’attenzione sull’importanza di conoscere ciò che mangiamo e beviamo consentendo di riflettere, al di là della sensazione piacevole che può dare il cibo, su quale sia il suo reale valore nutritivo per individuare le scelte da operare per alimentarsi correttamente. La conoscenza dei principi nutritivi contenuti nel cibo e le quantità corrette da assumere diventa cruciale ai fini della corretta alimentazione.

Le tematiche trattate saranno principalmente:

- la dieta mediterranea e la piramide alimentare;
- etichette, pubblicità, consumi sicuri a tavola;
- sport e attività motoria;
- cibo e cultura, corsi e ricorsi storici;
- corretti stili per una vita salutare;
- enogastronomia, tipicità e territorio.

La “Dieta Mediterranea” è stata dichiarata dall’UNESCO patrimonio culturale immateriale dell’umanità. Non è un semplice regime alimentare, ma un insieme di competenze, conoscenze, pratiche e tradizioni che vanno dal paesaggio alla tavola, includendo le colture, la raccolta, la pesca, la conservazione, la trasformazione, la preparazione e, in particolare, il consumo di cibo. La Dieta Mediterranea è caratterizzata da un modello nutrizionale rimasto costante nel tempo e nello spazio, costituito principalmente da olio di oliva, cereali, frutta fresca o secca, verdure, una moderata quantità di pesce, latticini, carne, uova, diversi condimenti e spezie. Numerosi studi hanno dimostrato come questo modello alimentare sia valido, equilibrato, adatto a qualsiasi età ed in grado di diminuire il rischio delle cosiddette malattie del benessere (obesità, diabete, ipertensione, disturbi digestivi) e diversi tipi di tumore sia nella popolazione sana che in quella già malata.

OBIETTIVI GENERALI:

- promuovere sani stili di vita basati sulla dieta mediterranea come modello di corretta alimentazione, in chiave di prevenzione delle malattie legate alla nutrizione;
- realizzare interventi di sensibilizzazione e formazione nelle giovani generazioni puntando all’acquisizione di nuove competenze per la promozione di comportamenti responsabili;
- favorire l’acquisizione di sane abitudini alimentari prediligendo il tradizionale modello alimentare mediterraneo;
- incoraggiare lo sviluppo delle relazioni interpersonali attraverso la creazione di un clima sereno, di apprendimento e gioco.

OBIETTIVI SPECIFICI:

- conoscere i principi base della dieta mediterranea quale modello per una sana alimentazione;
- informazione e formazione diretta sulle pratiche di corretta alimentazione come prevenzione per patologie legate a disturbi alimentari, valorizzando le tematiche relative all’educazione alimentare ed al rapporto cibo – benessere;

● diffondere il concetto di dieta mediterranea come dieta sana e salutare attraverso interventi di carattere informativo, didattico, culturale e ricreativo.

COMPETENZE TRASVERSALI:

- team working;
- problem solving;
- affrontare in modo critico problematiche che coinvolgono individuo e società;
- valorizzare l'unicità e la singolarità dell'identità culturale di ogni studente.

METODOLOGIE, STRUMENTI, INNOVAZIONE DIDATTICHE UTILIZZATE:

L'azione didattica fa perno sul Learning by Doing, calibrato sulle competenze dei partecipanti, rivolto al rafforzamento delle loro motivazioni ad apprendere, inteso a favorire la riflessione e la partecipazione attiva e costruendo e potenziando capacità, conoscenze e abilità. Punto di forza dell'intervento, il dato esperienziale scaturito dall'analisi di situazioni concrete, in cui i contenuti formativi trasmessi vengono vissuti, sperimentati, attuati consentendo alle conoscenze ed alle competenze teoriche di divenire operative. Metodologia privilegiata dell'intervento, il Cooperative learning, essenziale alla condivisione, alla fattiva intesa, alla proficua socializzazione tra studenti e insegnanti, alla maturazione dell'autonomia e dello spirito di iniziativa. La Peer Education, prevedendo una stretta integrazione tra adulti e ragazzi, tra informazione verticale e orizzontale, promuove un dialogo costruttivo tra le diverse generazioni. Attivare processi di peer education significa favorire lo sviluppo di competenze tra i giovani allo scopo di ridefinire ruoli e relazioni all'interno della scuola e anche nella comunità, ricercando nuove forme di partecipazione giovanile. Action learning è una strategia di apprendimento basata sull'esperienza attraverso la quale gli studenti imparano da e insieme con gli altri.

COMPETENZE ACQUISITE ATTRAVERSO IL MODULO:

Il progetto, nasce e viene sviluppato con il proposito di educare gli utenti diretti della scuola, gli alunni, e gli utenti indiretti, le famiglie.

- comprendere l'importanza di una corretta alimentazione;
- sensibilizzare le famiglie sul valore del ruolo genitoriale nell'alimentazione dei propri figli, curando sia l'aspetto nutrizionale che affettivo;
- promuovere la trasversalità dell'educazione alimentare (aspetti storico-scientifici, geografici, culturali e antropologici legati al rapporto con il cibo);
- acquisire comportamenti "sostenibili" al fine di salvaguardare l'ambiente.

VERIFICA

Al fine di monitorare la rispondenza del progetto unitario (e dei singoli progetti) alle esigenze dell'utenza, si prenderanno in esame i seguenti criteri di verifica (indicatori di qualità/efficacia):

- Gradimento - livello di soddisfazione rispetto al bisogno formativo/alle aspettative.
- Partecipazione - coinvolgimento personale e interazione nel gruppo.
- Apprendimento - modificazione significativa degli atteggiamenti/delle conoscenze/delle condotte in ingresso.
- Trasferimento - Impiego delle acquisizioni in altri contesti operativi

VALUTAZIONE

- Monitoraggio delle attività - Osservazioni sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali...); - Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto...)
- Raccolta dati (prodotti elaborati, griglie per la raccolta dati ...)
- Scheda per la rilevazione degli apprendimenti -per controllare in itinere il processo di insegnamento/apprendimento e verificarne gli esiti alla fine del percorso.

DESCRIZIONE MODULO

**TITOLO MODULO: LA MIA IMPRONTA È UN PO' GREEN
CLASSI TERZE SCUOLA SECONDARIA I GRADO**

ABSTRACT

Ognuno di noi contribuisce, attraverso le proprie attività, ad inquinare il nostro Pianeta. Questo modulo vuole rendere consapevoli gli alunni che qualunque azione noi compiamo, anche la più semplice, ha un impatto ambientale e che in base alle scelte che si effettuano questo impatto può diminuire o aumentare. A tale scopo si analizzerà lo spostamento quotidiano, in un determinato periodo, degli studenti e si calcolerà l'impatto ambientale per quel tipo di azione. In seguito si cercherà di diminuire tale impatto adottando delle semplici soluzioni facilmente praticabili.

DESCRIZIONE

Per Sostenibilità Ambientale si intende una filosofia di vita che riesce a soddisfare i bisogni del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare a loro volta i propri bisogni. Questo concetto è di forte attualità e il presentarlo agli alunni attraverso un progetto, nel quale si calcolerà la loro carbon footprint e si cercherà di definire e mettere in atto delle azioni che possano diminuire l'impronta di ogni alunno.

La Carbon Footprint, o impronta di carbonio, è un indicatore ambientale che misura il contributo che le attività umane producono sull'effetto dei gas a effetto serra (Greenhouse Effect). Essa viene espressa in tonnellate di Biossido di Carbonio equivalente (CO2 eq) e può essere quantizzata considerando il numero di alberi necessari per consumare la CO2 prodotta.

Il modulo dal titolo "La mia impronta è un po' più green" prevederà il calcolo dell'impronta ecologica di ogni alunno partecipante, relativamente agli spostamenti effettuati per le loro attività in un determinato arco di tempo. Una volta annotate tutte le informazioni necessarie per calcolare la propria carbon footprint, si valuteranno gli spostamenti che essi potranno effettuare con un mezzo di trasporto più sostenibile quale la bicicletta. Si effettueranno nuovamente gli spostamenti con la bici e alla fine verrà ricalcolato la carbon footprint di ogni alunno e si valuterà di quanto è stato abbattuto il valore della propria impronta ecologica.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVO

- ☑ Favorire l'osservazione
- ☑ Migliorare il senso critico
- ☑ Migliorare le capacità cognitive e linguistiche
- ☑ Migliorare le capacità di comunicazione favorendo lo scambio di idee e l'implementazione di un linguaggio tecnico.
- ☑ Ipotizzare soluzioni concrete
- ☑ Sviluppare lo spirito di squadra e la cooperazione
- ☑ Comprendere l'importanza di uno sviluppo sostenibile

FASI REALIZZATIVE E MODALITÀ ORGANIZZATIVE

Fase 1: coinvolgimento, motivazione del gruppo, approccio al tema

Fase 2: studio dell'impatto ambientale delle attività quotidiane di un uomo e calcolo di carbon footprint ipotetico

Fase 3: selezione dei fattori da annotare nei diari

Fase 4: divisione in gruppi e calcolo del carbon footprint dei singoli componenti

Fase 5: analisi dei singoli risultati ed individuazione delle azioni che possono diminuire l'impronta

Fase 6: ricalcolo dell'impronta ecologica dopo aver effettuato i possibili spostamenti usando la bicicletta.

Fase 7: debriefing

METODOLOGIE:

Peer education: per favorire la comunicazione riattivando scambio di informazioni ed esperienze interni al gruppo dei pari; Cooperative learning: per apprendere in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili delle attività; Action learning: per imparare da e insieme con gli altri, lavorando su progetti definiti e reali; Learning by doing: imparare facendo e coinvolgendo; l'alunno sarà stimolato a ricercare soluzioni lavorando in maniera attiva e collaborativa con i compagni. Le attività proposte, supportate dall'utilizzo di strumenti digitali, ampliano gli scenari di apprendimento, poiché consentono ai ragazzi di usare la propria esperienza e creatività all'interno del curriculum di studio. Con l'attività laboratoriale, l'allievo diviene protagonista del proprio processo di apprendimento e mette a frutto le proprie conoscenze.

RISULTATI ATTESI:

Al termine del percorso progettuale, il ragazzo:

- Acquisisce competenze dal punto di vista della sostenibilità ambientale
- Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia
- Procede in autonomia nella esecuzione di un lavoro
- Mostra curiosità e voglia di sperimentare
- Motiva le proprie azioni
- Riesce a collaborare con i compagni

VERIFICA

Al fine di monitorare la rispondenza del progetto unitario (e dei singoli progetti) alle esigenze dell'utenza, si prenderanno in esame i seguenti criteri di verifica (indicatori di qualità/efficacia):

- Gradimento - livello di soddisfazione rispetto al bisogno formativo/alle aspettative.
- Partecipazione - coinvolgimento personale e interazione nel gruppo.
- Apprendimento - modificazione significativa degli atteggiamenti/delle conoscenze/delle condotte in ingresso.
- Trasferimento - Impiego delle acquisizioni in altri contesti operativi

VALUTAZIONE

• Monitoraggio delle attività - Osservazioni sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali...); - Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto...)

• Raccolta dati (prodotti elaborati, griglie per la raccolta dati ...)

• Scheda per la rilevazione degli apprendimenti - per controllare in itinere il processo di insegnamento/apprendimento e verificarne gli esiti alla fine del percorso-.