

Macrostruttura

UdA n°.....*Un viaggio per il Mondo*

Destinatari: *Alunni Classi Seconde/Terze*

Tempi: *Sette giorni*

Obiettivo Generale

Ricostruire le esperienze vissute dai bambini nei momenti di gioco, di incontro e di apprendimento, in elementi significativi della loro crescita civile.

Obiettivo Formativo

Conoscere e apprezzare le qualità degli alimenti; acquisire i principi di cura e igiene della propria persona, al fine di salvaguardarne la salute.

UDA

Un viaggio per il Mondo

PORTFOLIO

Discipline interessate

- Italiano
- Arte e Immagine
- Storia
- Geografia
- Scienze
- Matematica
- Inglese
- Musica
- Scienze motorie e sportive
- Convivenza civile
- Religione
- Informatica

Laboratorio
LA CULTURA CHE NUTRE
9^a Settimana
Educazione Alimentare

COMPETENZA

Esplora la realtà circostante traendo da essa conoscenze utili per la salute personale e spendibili nella vita sociale, e valorizza le tradizioni gastronomiche e culturali del proprio territorio.

Microstruttura

UdA n°..... *Un viaggio per il Mondo* Destinatari: *Alunni Classi Seconde/Terze* Tempi: *Sette giorni*

Italiano

OSA

Conoscenze

Grammatica e sintassi.

Abilità

Raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione.

Pianificare semplici testi scritti.

Informatica

OSA

Conoscenze

La videoscrittura e la videografica.

Abilità

Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura.
Inserire nei testi le immagini realizzate.

Musica

OSA

Conoscenze

Brani musicali di differenti repertori.

Abilità

Eseguire per imitazione semplici canti e brani in gruppo.
Riconoscere, descrivere, analizzare e classificare eventi sonori.

Scienze

OSA

Conoscenze

Il fenomeno della combustione.
Le principali forme di cottura.

Abilità

Trasformare oggetti e materiali.

Obiettivo Formativo

Conoscere e apprezzare le qualità degli alimenti; acquisire i principi di cura e igiene della propria persona, al fine di salvaguardarne la salute

Religione

OSA

Abilità

Descrivere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani e sociali.

Arte e Immagine

OSA

Conoscenze

Le forme di arte (foto, dipinto).

Gli elementi della differenziazione del linguaggio visivo.

Abilità

Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche, manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi.

Scienze motorie e sportive

OSA

Conoscenze

Giochi di imitazione, di immaginazione, giochi organizzati sotto forma di gare.

Abilità

Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura e ritmo.

Geografia

OSA

Conoscenze

Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione.

Abilità

Leggere semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche, utilizzando le legende e i punti cardinali

Inglese

OSA

Conoscenze

Espressioni utili per semplici interazioni.

Abilità

Scoprire differenze di vita e di abitudini all'interno dei gruppi scolastici.

Convivenza Civile

Educazione Alimentare

OSA

Conoscenze

La tipologia degli alimenti e le relative funzioni.

La composizione nutritiva dei cibi preferiti.

Il dispendio energetico.

La tradizione culinaria locale.

Abilità

Descrivere la propria alimentazione e distinguere se ci si nutre o ci si alimenta.

Valutare la composizione nutritiva dei cibi preferiti.

A tavola, mantenere comportamenti corretti.

Realizzare proposte di menu equilibrati con cibi cucinati in maniera semplice.

Educazione alla Salute

OSA

Conoscenze

L'igiene della persona come prevenzione delle malattie personali e sociali e come agenti dell'integrazione sociale.

Abilità

Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita.

Storia classe II

OSA

Conoscenze

Trasformazioni di oggetti connessi al trascorrere del tempo.

Abilità

Osservare oggetti del passato con quelli di oggi.

Riordinare gli eventi in successione logica e cronologica.

Storia classe III

OSA

Conoscenze

Passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico nelle civiltà antiche.

Abilità

Riconoscere la differenza tra mito e racconto storico.

Matematica classe II

OSA

Conoscenze

Moltiplicazione tra numeri naturali.

Abilità

Acquisire e memorizzare le tabelline.

Matematica classe III

OSA

Conoscenze

Sistema di misura. Convenzionalità della misura.

Abilità

Effettuare misure dirette ed indirette di grandezze.

CONTENUTI & ATTIVITÀ

- ♣ Iniziamo il lavoro dicendo ai bambini che il cibo, oltre che nutrimento, è sempre stato argomento di discussioni, dialoghi, ispirazioni artistiche. Sul cibo sono state inventate persino delle fiabe. Leggiamo in classe [LA RAGAZZA MELA](#), ad esempio. Dopo l'ascolto, procediamo ad analizzare i personaggi, il tempo, lo spazio e le sequenze, evidenziando la regola che sottende la stesura delle trame fiabesche. In seguito, proponiamo la creazione di una fiaba alternativa, scegliendo un personaggio legato al cibo.
I bambini di terza si possono cimentare nella creazione di una fiaba da trasformare in ipertesto sul modello del libro-game, con finale a scelta multipla. La scrittura della fiaba sarà iniziata dall'intera scolaresca, con il metodo del brainstorming; dopo gli alunni si divideranno in gruppi e stileranno diversi finali della fiaba. Il libro-game prevede una fase progettuale elaborata in classe ed una operativa, con l'uso del PC e del software Power Point, nel laboratorio di informatica. I disegni della fiaba potranno essere fatti con lo strumento "forme" o disegnati su foglioA4 e poi scannerizzati.
- ♣ Continuiamo a sottolineare il rapporto arte- cibo mostrando agli alunni alcuni celebri dipinti e moderne fotografie artistiche di "natura morta". [VISITA LA GALLERIA](#) Spieghiamo cos'è una natura morta e andiamo alla ricerca delle sensazioni trasmesse dal quadro. Sofferamoci sulle fotografie, che hanno maggiore "concretezza"; scegliamone una ed elaboriamo, insieme ai bambini, una tabella dei dati sensoriali visivi, tattili, olfattivi, uditivi e gustativi trasmessi dall'immagine. Utilizziamo i dati per scrivere un testo descrittivo. Usiamo parti del testo per creare una didascalia, anche con effetto pubblicitario per una corretta alimentazione.
- ♣ Tra le immagini da esaminare introduciamo anche celebri dipinti che raffigurano episodi salienti della vita di Gesù legati al cibo. Spieghiamo la simbologia di alcuni alimenti presso le antiche religioni e nel Cristianesimo. Creiamo dei cartelloni esplicativi.
Parliamo del senso della "convivialità" e di come anche l'esistenza terrena di Gesù ne sia ricca, dall'inizio della sua vita pubblica fino all'Ultima Cena e alla Cena in Emmaus. Leggiamo ai bambini alcuni passi evangelici, come l'episodio delle Nozze di Cana (Gv 2,11) o quello della moltiplicazione dei pani (Mc 6, 31-44 e Gv 6, 1-15). Facciamo notare le attenzioni e il riguardo mostrati da Gesù verso gli sposi e gli invitati, o verso la folla che si era radunata ad ascoltarLo. Sproniamo i bambini a cercare, nella loro vita quotidiana, analoghi esempi di educata e amorevole attenzione durante i pasti; facciamo loro disegnare piccoli quadri di armonia conviviale.
- ♣ (CLASSE 3^a) Anche la musica si è espressa in favore della convivialità. Possiamo far ascoltare ai bambini celebri pezzi operistici, da Rossini (Il barbiere di Siviglia) a Verdi (Il brindisi della Traviata o il Falstaff); andiamo a cena con Tosca, di Puccini. Oppure ascoltiamo le danze "gastronomiche" dall'opera di Pëter Il'ič Čajkovskij, *Lo schiaccianoci*. Lasciamo che i bambini ne traggano l'ispirazione per tracciare disegni a ritmo di musica o, come faceva Rossini stesso, per creare delle innovative pietanze, elaborando delle nuove ricette (poco importa se scarsamente commestibili, purché creative).
(CLASSE 2^a) Ai bambini più piccoli possiamo proporre l'analisi del testo di una canzone dello Zecchino D'Oro (27^a edizione, del 2004) dal titolo [DOLCE MATEMATICA](#): la musica è orecchiabile e il testo accattivante (anche se l'attinenza col cibo è un po' pretestuosa...). Dopo l'ascolto, il canto può essere facilmente memorizzato ed eseguito in gruppo.
- ♣ Dopo l'aspetto artistico e sociale del cibo, introduciamo il suo valore come nutrimento per il corpo. Mostriamo un'immagine della piramide alimentare e commentiamola: insegniamo a distinguere gli alimenti dai nutrimenti e la funzione di grassi, proteine, zuccheri, vitamine e sali minerali. Si può ricorrere ad una filastrocca per memorizzare i sani principi dell'alimentazione e costruire una piramide alimentare tridimensionale o a rilievo, su cartoncino.

SCHEDA PIRAMIDE ALIMENTARE

In seguito proponiamo un'indagine su quale tipo di vegetale è più gradito agli alunni presenti in classe; tra gli ortaggi sarà sicuramente molto votata, se non preferita in assoluto, la patata. Chiediamo ai bambini quanti modi conoscono per cuocere una patata; introduciamo le nozioni fondamentali che riguardano le principali forme di cottura degli alimenti. Proponiamo di scrivere alcune semplici ricette.

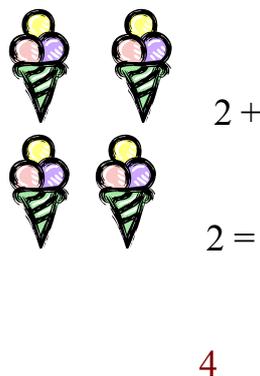
- ♣ (CLASSE 3^a) L'attività precedente, avendo utilizzato il linguaggio delle "ricette", solleverà certamente il problema dell'uso corretto dell'unità di misura relativa al peso e alla capacità. A livello propedeutico, proponiamo ai bambini giochi e attività ludiche utilizzando i contenitori degli alimenti abitualmente consumati; in seguito si proporranno esperienze di realizzazione di strumenti calibrati per misurare il litro e il chilogrammo, e tabelle riassuntive per l'acquisizione del linguaggio specifico e la memorizzazione dei concetti appresi.

(CLASSE 2^a) Utilizziamo il cibo in modo pretestuoso per fornire agli alunni la capacità di ricavare, da uno schieramento, addizioni e moltiplicazioni; facciamo costruire le tabelline. Proponiamo, ad esempio, la risoluzione di questo problema: "Dario chiede alla mamma, che sta andando al supermercato per fare la spesa per l'intera settimana, di comprargli i gelati. La mamma gli risponde che li comprerà, a patto che egli non ne mangi più di due al giorno. Quanti gelati deve comprare la mamma affinché Dario ne possa mangiare 2 al giorno per 7 giorni?" Proponiamo la composizione di una tabella pitto-numerica per comprendere il procedimento di risoluzione del problema:

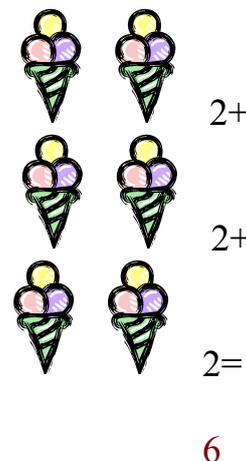
In un giorno ($2 \times 1 = 2$)



In due giorni ($2 \times 2 = 4$)



In tre giorni ($2 \times 3 = 6$) eccc



- ♣ (CLASSE 3^a) Dal punto di vista storico, il cibo ci offre la possibilità di analizzare fonti documentarie di vario tipo per individuare l'origine dell'agricoltura nelle civiltà preistoriche. Su tale argomento si possono leggere alcuni miti e confrontarli con le ipotesi degli storici sulla medesima problematica. In seguito, facciamo notare su quali basi scientifiche (reperti e testimonianze iconiche) gli storici e gli archeologi hanno tratto le loro conclusioni sull'origine dell'agricoltura. Ricostruiamo il percorso dell'uomo preistorico, dal nomadismo alla scoperta dell'agricoltura, in una tabella.

VEDI SCHEDA ORIGINE DELL'AGRICOLTURA

(CLASSE 2^a) Per i bambini di seconda è possibile proporre una serie di attività che evidenzino i processi di trasformazione degli alimenti, anche in rapporto agli utensili un tempo usati per la loro conservazione e cottura.

- ♣ (CLASSE 3^a) Si introduca il tema della cartografia, accennando brevemente la sua storia; insistiamo sulla necessità di produrre carte tematiche che possano servire a facilitare l'immediata conoscenza di un territorio in tutti i suoi aspetti, fisici, politici, economici,

gastronomici. L'attività così introdotta condurrà alla realizzazione di una carta tematica gastronomica della regione Lazio: con l'ausilio del computer e della connessione Internet, possiamo condurre una ricerca in rete, mirata alla raccolta di immagini, ricette, tradizioni e leggende legate ai piatti tipici regionali. Link utili :

<http://www.buonissimo.org/regionale/lazio.asp>

<http://www.lazio-web.com/gastronomia.htm>

<http://www.italfood.it/ricettar/regioni/lazio.htm>

(CLASSE 2^a) I bambini hanno già fatto esperienza teorica dei vari ambienti naturali: a questo punto dell'anno scolastico possiamo arricchire la connotazione dei vari paesaggi (mare, montagna, collina, pianura, vicino ai fiumi ecc) preparando dei cartelloni con i tipi di cibo che si possono trovare in natura, nei diversi ambienti. Lasciamo che i contenuti vengano fuori dagli alunni in modo spontaneo, in un brain storming, proponendo esplorazioni virtuali con l'ausilio di foto e cartoline.

- ♣ **Food!** Suscitiamo l'interesse dei bambini sui cibi preferiti dai loro coetanei inglesi parlando inizialmente della loro prima colazione (breakfast), che più di ogni pasto si discosta dal nostro. Proponiamo il lessico relativo ai vari cibi e poi facciamo disegnare delle tavole imbandite nei vari momenti della giornata: al mattino il **breakfast: cereals, milk, toast, jam, scrambled eggs, bacon**; a pranzo il **lunch: sandwich, apple, coca-cola o milk**; a cena il **diner: meat, fish, vegetables, cake**. Naturalmente i disegni dei cibi saranno accompagnati dalle didascalie con i relativi nomi. Proponiamo giochi di ruolo simulando di trovarsi in un **restaurant**: alcuni bambini saranno i camerieri, altri i clienti...
- ♣ **20 salti per un biscotto:** in palestra proponiamo un gioco dei mimi sulle buone abitudini igieniche che precedono o seguono i pasti. Proponiamo anche una serie di piccoli esercizi brucia-calorie, mettendo in evidenza come l'equilibrio tra entrate ed uscite permetta al nostro fisico di mantenersi sempre in forma; possiamo far preparare un cartellone con gli esercizi proposti e, accanto ad essi, l'equivalente in cibo bruciato.

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

Il laboratorio sarà condotto principalmente in classe, con lavori individuali o a piccoli gruppi, come indicato da alcune tipologie di attività. La mensa sarà il luogo privilegiato per l'apprendimento pratico, ma anche il banco di prova per la verifica e la valutazione degli apprendimenti. La collaborazione attiva e puntuale delle famiglie, sia per alcune iniziative scolastiche che per il consolidamento delle corrette abitudini propugnate a scuola, è indispensabile.

METODI

Le attività preconizzate sono piuttosto varie, ma si prestano certamente all'uso della conversazione guidata, come strumento per mettere in evidenza le conoscenze che si vogliono fornire e le abilità che si intendono sollecitare.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica sarà attuata a partire dalla competenza unitaria prospettata nell'impianto dell'UA e prenderà, come elementi valutabili delle conoscenze e abilità:

- attenzione e partecipazione;
- acquisizione di corrette abitudini igieniche riscontrabili a scuola;
- acquisizione di corrette abitudini alimentari riscontrabili a scuola;
- osservazione degli atteggiamenti dei bambini e dei loro comportamenti nello svolgimento dei lavori individuali e di gruppo;

- programmazione di momenti di riflessione e confronto fra bambini con la supervisione dell'insegnante.

Gli standard di competenza disciplinari dovranno essere individuati, a partire dagli OSA, dalle singole équipes che intenderanno avvalersi di questa UA; analogamente, saranno gli insegnanti ad approntare gli strumenti opportuni per la verifica e la valutazione delle competenze e delle abilità maturate.