

## UNITA' DI APPRENDIMENTO **A SCUOLA PER CAMBIARE LA REALTA!**

**“I nostri Menù salutari ”**: periodo di svolgimento

Maggio

Classi 5° A e B

Scuola Primaria“D.Tittarelli”

Insegnanti :Lucia Pavoni, Rita Tribuzi, Potì Sabrina, Cinzia Pellegrini,Parizia Menichelli

<b>Titolo UDA: “I nostri Menù salutari ”</b>	
<b>Motivazione della proposta</b> (sintetica descrizione)	Proponiamo ai ragazzi di realizzare in aula multimediale dei Menù salutari per bambini in età scolare, dopo aver interiorizzato le informazioni relative ad una corretta alimentazione, dopo aver svolto ricerche e riflettuto sui dati raccolti con un questionario alimentare da essi compilato.
<b>Competenza disciplinare di riferimento (max 2)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arte (utilizza il codice iconico con diverse tecniche per veicolare il messaggio )</li><li>• Tecnologia (usa materiali diversi per realizzare prodotti preventivamente progettati,riesce a traslare in campo informatico un progetto pensato sul foglio)</li><li>• Informatica (conosce e sa usare Paint, Word e Publisher per eseguire la pubblicazione richiesta e sa ricercare in rete elementi decorativi,immagini-simbolo,fotografie e decori adatti allo scopo )</li></ul>
<b>Obiettivi specifici di apprendimento</b>	(o in alternativa conoscenze e abilità) -Conoscere gli elementi compositivi di un Menù tipo -Utilizzare modelli grafici e di composizione scelti o pensati in forma originale e creativa -Combinare alimenti compatibili con un'equilibrata e sana alimentazione tenendo presente il valore nutrizionale degli stessi

*Modello della Dott.ssa Giuseppina Gentili  
coordinatrice gruppi I.M.A.S.  
formatrice centro Studi Erickson*

	- Comunicare con efficacia attraverso immagini e decori ,uso dei colori,disposizione di titoli testi e immagini.
<b>Competenze chiave europee</b> (barrare quelle più coinvolte)	<ul style="list-style-type: none"> <li>x Competenza nella madrelingua</li> <li>x Competenza in tecnologia</li> <li>x Competenza digitale</li> <li>x Competenze sociali e civiche</li> <li>x Imparare ad imparare</li> <li>x Spirito di iniziativa e imprenditorialità</li> <li>x Competenza scientifico/culturale</li> </ul>
<b>ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO</b>	
<b>Compito di realtà</b>	- Elaborare al computer un MENU', una pubblicazione da stampare e plastificare che abbia un effetto visivo immediato, di facile lettura e interpretazione con cura della grafica e dei contenuti, usando diverse soluzioni rappresentative e programmi, aderente allo scopo, propositivo dal punto di vista della alimentazione sana e corretta.
<b>Organizzazione della classe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1FASE :<b>Brainstorming</b> di riflessione e confronto in seguito alla raccolta dati( i bambini in assemblea dovranno socializzare i dati tabulati in forma grafica e commentare divisi in <b>due gruppi</b> le scelte corrette e quelle scorrette, motivandole)</li> <li>- 2 FASE : scelta collettiva coordinata dalle insegnanti ,delle migliori proposte elaborate da esperti e nutrizionisti, dopo un'attenta ricerca e selezione eseguita in <b>piccoli gruppi</b> su riviste specializzate e nel web</li> <li>- 3FASE : schizzo e composizione su carta ,elaborazione grafica al computer , plastificazione delle pubblicazioni effettuate(<b>lavoro a coppie</b> )</li> </ul>
<b>Organizzazione degli spazi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula (gruppo allargato, piccoli gruppi, coppie)</li> <li>- Laboratorio d'arte e Informatica</li> </ul>

*Modello della Dott.ssa Giuseppina Gentili  
coordinatrice gruppi I.M.A.S.  
formatrice centro Studi Erickson*

<b>Risorse esterne</b>	- Pediatra e nutrizionista	
<b>Tempi di applicazione</b>	- 2 ore per classe a settimana	
<b>SEQUENZA APPLICATIVA</b>		
<b>Titolo esperienza/attività</b>	<b>Materiali</b>	<b>Osservazioni</b>
<b>I NOSTRI MENU' SALUTARI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menù-tipo da analizzare osservare e utilizzare forniti dagli esperti, da riviste specifiche e altro;</li> <li>• Uso delle informazioni scientifiche apprese e ricercate, per effettuare scelte corrette relative agli alimenti;</li> <li>• Immagini scaricate da inserire negli spazi ad esse dedicati nella composizione, o disegni effettuati a mano e scannerizzati o fotografati, da importare ,disegni effettuati su Paint;</li> <li>• Termini specifici per titolare con Word Art, uso di forme e grafici di decorazione, uso di modelli da Publisher trasformati con fantasia, uso di combinazioni cromatiche differenti per ogni menù.</li> </ul>	In questa fase i bambini lavoreranno per piccoli gruppi di massimo 4 elementi ciascuno preparando cartelle da salvare
<b>DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITA'E DEL COMPITO DI PRESTAZIONE</b>		
	Gli alunni saranno motivati, facendo leva sul loro piacere nel lavorare insieme e al computer, e sulla loro naturale curiosità conoscitiva legata al cibo. Verranno messe	

*Modello della Dott.ssa Giuseppina Gentili  
 coordinatrice gruppi I.M.A.S.  
 formatrice centro Studi Erickson*

alla prova le loro competenze in materia di tecnologia, arte e informatica. Saranno pertanto coinvolti in forma attiva dall'ideazione all'esecuzione del prodotto e in modo paritario poiché lavorando a coppie avranno alternandosi, le stesse opportunità d'esercizio. Nel gruppo allargato tutti avranno la possibilità di esprimere le proprie proposte, di essere ascoltati e presi in considerazione in forma democratica. Nella fase ideativa e di pianificazione si darà largo spazio alla creatività di ognuno e si farà in modo che la circolazione delle idee sia di fermento per trovare soluzioni possibili e alternative, spunti da elaborare, suggerimento da sviluppare. La ricerca dei modelli, delle immagini, ma anche l'elaborazione dei disegni, è il momento della scoperta. Quindi, si passerà allo sviluppo dell'idea compositiva e alla sua esecuzione al computer, concordando a coppie le scelte. Si offrirà a tutti l'opportunità di provare le soluzioni che piacciono di più senza interferenze. Si inviteranno gli alunni ad esplorare comandi e strumenti dei vari programmi per trovare stili ed effetti di efficace comunicazione. Al computer c'è lo sviluppo per ognuno delle competenze sociali e civiche poiché gli alunni saranno continuamente sollecitati dalle insegnanti al rispetto del compagno di lavoro, dei tempi e dei turni di lavoro stessi. L'insegnante interverrà solo per coordinare ed organizzare il laboratorio e per stimolare la curiosità dando delle piccole dimostrazioni esemplificative sull'uso di alcuni strumenti, facendo effettuare poi tentativi individuali. Gli eventuali errori saranno occasione per riflettere su alcuni passaggi compiuti, rivederli e fare correttivi sperimentando modalità di soluzione.

#### VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

- Rubrica compito di realtà di un prodotto
- Osservazioni sulle dinamiche individuali e di gruppo

*Modello della Dott.ssa Giuseppina Gentili  
coordinatrice gruppi I.M.A.S.  
formatrice centro Studi Erickson*