

SCHEMA DI SINTESI PER L'ANALISI DELLE RISORSE DIDATTICHE

#	ELEMENTO	OPZIONI
1	Titolo della risorsa*:	Ma cosa mangi? <i>Multinazionali, se le conosci le eviti: Montana</i>
2	Autore (o nome dell'ente o organizzazione)*	CVM
3	Anno di pubblicazione/creazione*	2014-15
4	Lingua/e*	Italiana
5	Tipologia di risorsa educativa	Scelta singola fra: Attività di classe <b>X Unità d'apprendimento</b> Kit di strumenti educativi Altro (per favore specificare)
6	Temi legati all'educazione alla cittadinanza globale*  (quelli da noi selezionati come elementi centrali dell'educazione alla cittadinanza globale)	Scelta multipla fra: pace diversità <b>X diritti umani</b> giustizia economica e sociale ambiente
7	Specifiche aree sotto- tematiche	Scriverne al massimo 3: Giustizia sociale Ambiente Pace
8	Parola/e chiave in inglese*	Scriverne al massimo 5: Alimentazione Salute Impronta ecologica Consumo critico Interdipendenza
9	Materia/e scolastica/he o campi di studio nei quali la risorsa educativa può essere usata*	Scienze, geografia, italiano, arte e immagine, tecnologia, storia, cittadinanza e costituzione.
10	Competenze disciplinari che la risorsa mira a sviluppare nell'alunno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha cura della propria salute dal punto di vista</li> <li>• alimentare</li> <li>• Assume comportamenti e scelte personali</li> <li>• ecologicamente sostenibili</li> <li>• Osserva la realtà naturale e riconosce nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità</li> </ul>
11	Competenze di educazione alla cittadinanza globale che la risorsa mira a sviluppare nell'alunno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa riconoscere le interdipendenze</li> <li>• Individua trasformazioni</li> <li>• Sa decentrarsi e assumere altri punti di vista</li> <li>• Espone un pensiero critico e divergente</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programma in modo responsabile il proprio stile di vita nel rispetto della natura e degli altri.</li> </ul>
12	Obiettivi dell'attività*:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motivare l'interesse per un consumo responsabile dei cibi</li> <li>2. Analizzare una pubblicità alimentare</li> <li>3. Diventare consapevole dell'iter produttivo di un cibo-oggetto</li> <li>4. Prendere coscienza dei rischi dovuti al consumo di snack preconfezionati legati a messaggi pubblicitari</li> <li>5. Prendere coscienza dei costi sociali e ambientali delle trasformazioni legate alla commercializzazione e vendita delle Multinazionali Alimentari.</li> <li>6. Prendere coscienza dell'interdipendenza tra gruppi umani e dell'ineguaglianza di accesso alle risorse</li> <li>7. Ripercorre l'itinerario didattico e auto valutare il proprio incremento affettivo, relazionale e cognitivo</li> <li>8. Verificare la competenza acquisita circa il consumo critico e responsabile</li> </ol>
13	Breve descrizione dell'attività*:	<p>Dopo aver rilevato le conoscenze spontanee degli allievi circa il proprio stile alimentare, si attiva il gioco "Carte da jess CO<sub>2</sub>" in cui in un mazzo di carte è annotata l'emissione di "CO<sub>2</sub>" degli alimenti. Dopo il gioco si promuove un de briefing per far riflettere gli allievi sul grado di impronta ecologica apportata dalle loro scelte alimentari. Successivamente si invita gli allievi a decodificare il messaggio della pubblicità alimentare dei <i>sandwich con gamberetti</i> prodotti dalla multinazionale Montana per assumerne una lettura critica e consapevole. Di seguito si presenta la filiera produttiva legate alle Multinazionali del cibo-oggetto facendo notare fasi e interdipendenze. La riflessione sul sandwich con gamberetti della Montana si trasferire per analogia agli snack preconfezionati che i ragazzi mangiano giornalmente per favorire la presa di coscienza critica nei confronti dei loro stessi consumi. L'approfondimento della filiera produttiva esemplificato dal caso dei sandwich con gamberetti della Montana porta a riflettere sui costi sociali ed ambientali provocati dalle vasche di allevamento dei gamberetti installate in 'India. Queste danneggiano la biodiversità presente nelle coste indiane in cui gli impianti di acquacoltura non solo causano l'estinzioni di</p>

		<p>specie vegetali quali le mangrovie ma recano danno anche le popolazioni locali (tamilnadu) a cui sono state sottratte aree per la coltivazione del riso e per la pesca. Un gioco di ruolo sotto forma di "Talk-show" apre la discussione sui vari interessi in gioco aiutando gli allievi a decentrarsi e ad assumere i vari punti di vista così da cogliere la complessità delle questioni su cui riflettere nell'ottica del problem -posing L'inversione dei ruoli all'interno del gioco aiuta a ragionare con prospettive sempre più ampie. Nella parte conclusiva delle attività si seguono tre momenti: la sistematizzazione delle conoscenze con lo studio di testi autorevoli sulla questione oggetto di studio; la meta cognizione che aiuta a ripercorrere l'itinerario formativo e ad esprimere una valutazione sullo stesso; la verifica di competenza con il ricorso al service learning che impegna l'allievo ad azioni responsabili nei confronti della natura e della specie umana attraverso un'assunzione di stili alimentari del consumatore critico che agisce per un cambiamento non solo di se stesso ma anche dei soggetti del proprio ambiente familiare, scolastico, territoriale.</p>
14	Metodologia * <sup>1</sup> :	<p><u>Scelta multipla fra:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>x cooperative –l earning</li> <li>x apprendimento basato su problemi input-orientation</li> <li>filosofia per bambini</li> <li>dibattito (competizione)</li> <li>x simulazione</li> <li>x collegamento con il mondo</li> <li>x imparare a vivere insieme</li> <li>altro : applicazione di             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) mediatori didattici attivi, iconici, analogici e simbolici in armonia con un insegnamento individualizzato e rispettoso delle istanze formative dei diversi allievi.</li> <li>2) Repertorio ORM quale strumento che rende trasparente il tipo di <b>Operazioni</b> svolte in classe, le modalità di <b>Raggruppamento</b> degli allievi e i <b>Media</b> – strumenti adottati .</li> </ol> </li> </ul>

<sup>11</sup> Questa voce potrebbe essere sostituita da :

<b>Operazioni/metodologia</b>	
<b>Raggruppamento alunni</b>	
<b>Media/strumenti</b>	

15	Età*	<u>Scelta multipla fra:</u> 6-8 <b>X 9-11</b> 12-14
16	Durata	<u>Se esplicitamente indicata:</u> <u>14 h a scuola</u> ( da dividere tra docenti delle diverse discipline interessate) <u>6 h a casa</u>
17	Riferimenti pedagogici	<p>L'UDA ha come riferimento principale il modello del cognitivismo – costruttivista della Didattica per Concetti del professor Elio Damiano, che nell'esperienza d'aula è stato integrato con il ciclo di apprendimento esperienziale di Pfeiffer e Jones. Questo filone di pensiero evidenzia la necessità di collegare il concetto "oggetto di studio" al mondo esperienziale degli allievi così da rappresentare un concetto – problema – caldo. In tal modo si rafforza teoria e pratica, studio dei saperi e applicazione degli stessi collegando scuola e territorio. In questa cornice di riferimento si tiene conto anche degli input che provengono dalla didattica del "service learning" diffusa in Italia dal professor Italo Fiorin. Il cui metodo consiste nella predisposizione di situazioni didattiche nelle quali gli studenti possono ulteriormente sviluppare le loro competenze professionali, metodologiche e sociali impegnandosi in un servizio alla comunità e quindi attivando "compiti autentici" in una scelta di servizio al territorio in ottica globale.</p>
18	Collegamento al sito*:	<a href="http://scuola.cvm.an.it/wp-content/uploads/2016/01/Montana.pdf">http://scuola.cvm.an.it/wp-content/uploads/2016/01/Montana.pdf</a>