

DIGIGREEN

SCHEDE DI MODELLIZZAZIONE DEL CURRICULUM

Istituto Comprensivo di Sarzana
Liceo M. Buratti di Viterbo

30.06.2022



SALVIAMO IL MONDO A PRANZO E A CENA

Il digitale per una cultura del cibo come chiave di sostenibilità

	SCUOLE PARTNER	GRUPPO DI LAVORO
	<p>IC Sarzana, Liguria Referente: Maria Teresa Iesce</p>	<p>Referente: Maria Teresa Iesce</p> <p>Infanzia: Alessi Marina, Bernardini Silvia, Pugnana Michela. Primaria: Grimaldi Carla, Miroballo Paola, Novelli Paola (A.D.), Priolo Maria Elena, Ranaldo Marzia, Scolozzi Maria Antonietta (FS), Sindaco Monica. Secondaria: Bertella Emiliano (Tecnologia), Simona Coassin (matematica e scienze), Galli Beatrice (Inglese), Iesce Maria Teresa, Lombardi Massimiliano (matematica e scienze), Tartarini Olga (Lettere - A.D.), Tavarini Silvia (Lettere e ref. ED. Civica)</p>
	<p>Liceo M. Buratti, Viterbo Referente: Claudia Palazzetti</p>	<p>Referente: Claudia Palazzetti</p> <p>Team: M. Casagrande, C. Chiari, T. Paolini, M. Pacetti, O. Caporali, C. Pinti, A. Tomassini, F. Pandimiglio, M.D. Canu, I. Capobianco</p>
<h1>FASE 4 e 5</h1>	<p>Il lavoro poggia sul presupposto che le scelte alimentari di ognuno siano una delle più potenti chiavi di contrasto alla crisi planetaria e sceglie di declinare il tema del cibo secondo prospettive diverse e in differenti chiavi espressive per sollecitare riflessioni ampie sulle sue implicazioni e nuove consapevolezze nel consumo. Il percorso didattico è stato sviluppato in tre momenti: ricerca/sperimentazione, rielaborazione/elaborazione dei contenuti di base relativi ai due SDG's assegnati e trasformazione dei contenuti in prodotti digitali fruibili da tutti.</p> <p>Il cibo e il benessere sono stati i focus delle attività svolte; lo sviluppo di queste tematiche è stato approcciato nei percorsi curriculari di tutti gli ordini di scuola, in particolare nelle ore dell'Educazione Civica, in laboratori extracurriculari e, per il triennio della scuola secondaria di secondo grado, nelle ore dei PCTO. Le attività programmate nelle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado sono confluite nella realizzazione di episodi podcast pubblicati nella pagina Spotify dedicata al progetto; mentre le attività della secondaria di secondo grado hanno portato alla realizzazione di una piattaforma digitale rivolta alle scuole e al territorio, per la diffusione di una cultura del cibo sostenibile e solidale.</p>	

MATRICE DEL CURRICOLO INIZIALE - Competenze e obiettivi

(giugno 2021)

COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ Ispirate al Manuale Unesco	OBIETTIVI DISCIPLINARI O TRASVERSALI Specifici rispetto alle competenze di sostenibilità	COMPETENZE DIGITALI
<p>COGNITIVE - Scuola dell'infanzia Fame zero 1. Il discente è informato sulla fame e la malnutrizione e il loro principali effetti fisici e psicologici 4. Il discente comprende la necessità dell'agricoltura sostenibile nella lotta contro la fame e la malnutrizione in tutto il mondo, e conosce altre strategie per combattere la fame, la malnutrizione e le diete povere</p> <p>Salute e benessere 1. Il discente, relativamente alla sua età, possiede gli elementi conoscitivi relativi a salute, igiene e benessere e può criticamente riflettere su di essi, inclusa la comprensione dell'importanza delle questioni di genere in questo campo. 5. Il discente, relativamente alla sua età, conosce strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale, ..., l'allerta precoce e la riduzione dei rischi.</p> <p>COGNITIVE - Scuola primaria Fame zero 1. Il discente è informato sulla fame e la malnutrizione e i loro principali effetti fisici e psicologici sulla vita umana. 3. Il discente conosce i fattori principali e le cause profonde della fame a livello individuale, locale, nazionale e globale. 4. Il discente conosce i principi dell'agricoltura sostenibile. 5. Il discente comprende la necessità dell'agricoltura sostenibile nella lotta contro la fame e la malnutrizione.</p> <p>Salute e benessere 1. Il discente possiede gli elementi conoscitivi relativi a salute, igiene e benessere e può criticamente riflettere su di essi. 5. Il discente conosce strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale</p> <p>COGNITIVE - Scuola secondaria di I grado Fame zero</p>	<p>COGNITIVI - Scuola dell'infanzia 1. Comprendere parole e discorsi, facendo ipotesi di significati. 2. Esprimere per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, sentimenti e esperienze. 3. Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi. 4. Osservare, formulare ipotesi, previsioni, spiegare.</p> <p>COGNITIVI - Scuola primaria Linguistica: 1. Rielaborare ed esporre su un argomento specifico. 2. Scrivere testi di forma diversa sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato, in vista della registrazione dei Podcast. 3. Produrre testi di forma diversa adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario. 4. Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista delle trasmissioni Podcast.</p> <p>Matematiche, scientifiche e tecnologiche 1. Conoscere le parti di una pianta e il ciclo di sviluppo, la riproduzione e la semina. 2. Saper descrivere, argomentare, ascoltare; saper riconoscere e mettere in relazione semi, piante, fiori, frutti; saper porre problemi e formulare ipotesi e soluzioni; saper utilizzare un linguaggio specifico. 3. Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta e sostenibile alimentazione.</p>	<p>Scuola dell'infanzia 1. Conoscere diversi dispositivi e utilizzarne alcune funzionalità con la supervisione dell'insegnante. 2. Usare uno strumento tecnologico per catturare voci, rumori suoni (microfono, tablet e smartphone) 3. Digital storytelling: costruirei storie, racconti e rappresentazioni per le trasmissioni in Podcast 4. Comunicare e condividere con gli altri la propria esperienza</p> <p>Scuola primaria 1. Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e presentazioni. 2. Costruire testi e racconti per le registrazioni in Podcast. 3. Usare strumenti tecnologici per catturare voci, rumori suoni (microfono, tablet e smartphone). 4. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca 5. Presentare le attività svolte a compagni e genitori, attraverso piattaforme Podcast, sito web e pagine social dell'istituto.</p>

<p>1. Il discente è informato sulla fame e la malnutrizione e i loro principali effetti fisici e psicologici sulla vita umana, e sugli specifici gruppi vulnerabili.</p> <p>3. Il discente conosce i fattori principali e le cause profonde della fame a livello individuale, locale, nazionale e globale.</p> <p>4. Il discente conosce i principi dell'agricoltura sostenibile e comprende il bisogno di diritti legali che assicurino il possesso della terra e la proprietà quali condizioni necessarie per promuoverla.</p> <p>5. Il discente comprende la necessità dell'agricoltura sostenibile nella lotta contro la fame e la malnutrizione in tutto il mondo e conosce altre strategie per combattere la fame, la malnutrizione e le diete povere.</p> <p>Salute e benessere</p> <p>1. Il discente possiede gli elementi conoscitivi relativi a salute, igiene e benessere e può criticamente riflettere su di essi, inclusa la comprensione dell'importanza delle questioni di genere in questo campo.</p> <p>3. Il discente comprende le dimensioni socio-politico-economiche della salute e del benessere, conosce gli effetti della pubblicità e le strategie per promuovere la salute e il benessere.</p> <p>4. Il discente comprende l'importanza della salute mentale. Egli capisce gli impatti negativi di comportamenti come la xenofobia, la discriminazione e il bullismo sulla salute mentale e sul benessere emotivo e come causino danni alla salute e al benessere le dipendenze da alcool, tabacco o da altre droghe.</p> <p>5. Il discente conosce strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale, inclusa la salute sessuale e riproduttiva, l'informazione, l'allerta precoce e la riduzione dei rischi.</p> <p>COGNITIVE - Scuola secondaria di II grado</p> <p>1. Competenza di pensiero sistemico. Riconoscere il rapporto tra sistemi di produzione agricola e zootecnica, conservazione del territorio e sicurezza alimentare. Essere consapevoli del rapporto tra economie del cibo, ecosistemi e prosperità. Riconoscere risorse e elementi di rischio ambientale del proprio territorio. Saper comparare i valori della tradizione e quelli dell'innovazione. Riconoscere le relazioni tra economie del cibo e criminalità. Riconoscere le relazioni tra economie del cibo e danno ambientale</p>	<p>4. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili; rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.</p> <p>COGNITIVI - Scuola secondaria di I grado</p> <p>Linguistica:</p> <p>1. Ricavare informazioni esplicite e implicite da diverse fonti in lingua italiana o in una lingua straniera, per documentarsi su un argomento specifico.</p> <p>2. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale per creare tracce audio.</p> <p>3. Produrre testi di forma diversa, orali o scritti, sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.</p> <p>4. Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista della trasmissione Podcast.</p> <p>5. Utilizzare la lingua straniera per scrivere scambi dialogici in una sceneggiatura o /sceneggiatura di un podcast a partendo da input fornito</p> <p>Matematiche, scientifiche e tecnologiche</p> <p>1. Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta e sostenibile alimentazione attuando scelte per affrontare i rischi connessi.</p> <p>2. Evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.</p> <p>3. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili; rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.</p> <p>4. Conoscere tematiche e problematiche relative alla tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale, e progettare azioni di valorizzazione.</p> <p>5. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>COGNITIVI - Scuola secondaria di II grado</p> <p>1. Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano, nelle sue diverse potenzialità espressive e comunicative, compresa l'intervista, lo storytelling, la scrittura giornalistica di approfondimento, la scrittura di copioni per podcast.</p> <p>2. Riconoscere e rappresentare i valori culturali incardinati nel territorio.</p> <p>3. Riconoscere e utilizzare correttamente il potenziale informativo, espressivo e comunicativo delle immagini.</p>	<p>Secondaria di I grado</p> <p>1. Sa utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e presentazioni.</p> <p>2. Conosce e usa applicazioni per documentare la lettura e analisi delle questioni trattate</p> <p>3. Sa navigare, ricercare, filtrare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali;</p> <p>4. Sa utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca;</p> <p>5. Sa integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>6. Sa collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>7. Sa utilizzare dei software necessari alla realizzazione di prodotti multimediali richiesti: registrazione con applicativi specifici per la cattura audio di incontri con esperti esterni, interviste, indagini e rilevazioni.</p> <p>8. È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>9. Presenta un prodotto multimediale a compagni e genitori, all'intera comunità scolastica attraverso piattaforme Podcast, sito web e pagine social dell'istituto.</p> <p>Secondaria di II grado</p> <p>1. Potenziare la competenza informativa (accedere alle fonti digitali appropriate e valutarle)</p> <p>2. Ricercare, analizzare e valutare in modo critico le fonti digitali a supporto di un'indagine.</p> <p>3. Utilizzare il digitale come veicolo di idee.</p> <p>4. Utilizzare il digitale in modo collaborativo e per risolvere problemi su scala sociale.</p> <p>5. Utilizzare in modo creativo ed espressivo i linguaggi digitali</p>
---	---	--

<p>2. Competenza di previsione. Identificare e sostenere imprese agroalimentari innovative, etiche e sostenibili sul territorio.</p> <p>3. Competenza normativa. Saper risalire ai principi giuridici che tutelano il lavoro, l'ambiente, la salute, la sicurezza alimentare.</p> <p>4. Competenza di pensiero critico. Difendersi da messaggi di pubblicità ingannevole.</p> <p>5. Competenza di problem-solving integrato. Competenza di ipotizzare e valutare azioni di promozione culturale con impatto economico e sociale partendo dall'analisi dei bisogni su scala locale.</p>	<p>4. Progettare e condurre un'indagine critica su problemi globali e sulle loro proiezioni su scala locale individuando cause, conseguenze e possibili azioni da intraprendere.</p> <p>5. Condurre ricerche e indagini in autonomia e in gruppo.</p> <p>6. Riconoscere i legami tra cibo, salute e benessere.</p> <p>7. Riconoscere i rapporti tra cibo, economia e sostenibilità ambientale.</p> <p>8. Potenziamiento delle competenze informative (accedere alle fonti appropriate e valutarle)</p> <p>9. Progettare e pianificare</p> <p>10. Comparare, valutare e uniformare contributi di diversa origine</p> <p>11. Costruire un progetto di comunicazione culturale ad alto impatto sociale</p> <p>12. Gestire in modo efficace la lingua orale e scritta, attuando un confronto continuo finalizzato ad una produzione idonea alla radiofonia</p> <p>13. Rielaborare conoscenze in modo critico, comunicativo e creativo</p> <p>14. Gestire in modo efficace la lingua orale e scritta, attuando un confronto continuo finalizzato ad una produzione idonea al digital storytelling</p>	<p>selezionando strategie adatte a obiettivi di fruizione e comunicazione prefissati.</p> <p>6. Conoscere i rischi delle tecnologie digitali.</p> <p>7. Utilizzare in modo critico, etico e consapevole gli strumenti digitali.</p> <p>8. Utilizzare le potenzialità artistiche ed espressive dei devices ordinariamente in uso.</p> <p>9. Costruire una piattaforma digitale multimediale.</p> <p>11. Utilizzare la fotografia per documentare, per interpretare, per raccontare, operando in una poetica ed estetica di riferimento.</p> <p>12. Utilizzare strumenti digitali per produrre testi, video, presentazioni, siti web</p> <p>13. Utilizzare software per elaborare testi, immagini, montare video, registrare audio per podcast, creare siti web.</p> <p>14. Valutare l'efficacia e la correttezza comunicativa degli interfaccia digitali</p> <p>15. Selezionare e aggregare contenuti in modo comunicativo</p> <p>16. Rielaborare in modo originale materiali di ricerca, diventando autori ed editori di contenuti multimediali</p> <p>17. Utilizzare software per realizzare e implementare prodotti digitali</p> <p>18. Organizzare contenuti digitali in modo comunicativo</p>
<p>SOCIO-EMOTIVE- scuola dell'infanzia</p> <p>Fame zero</p> <p>1. il discente è in grado di parlare dei problemi e delle connessioni tra lotta alla fame e la promozione dell'agricoltura sostenibile e di una nutrizione migliore</p> <p>3. il discente è in grado di immaginare la prospettiva di un mondo senza fame e senza malnutrizione.</p> <p>Salute e benessere</p> <p>2 e 3. il discente è in grado di comunicare e incoraggiare altre persone (soprattutto i pari) a decidere di agire per promuovere la salute e il benessere di tutti</p> <p>SOCIO-EMOTIVE - scuola primaria</p> <p>Fame zero</p> <p>1. Il discente è in grado di parlare dei problemi e delle connessioni tra la lotta alla fame e la promozione dell'agricoltura sostenibile e di una nutrizione migliore.</p> <p>3. Il discente è capace di immaginare la prospettiva di un mondo senza fame e senza malnutrizione.</p> <p>5. Il discente è capace di provare empatia, responsabilità e solidarietà riguardo alle persone che patiscono la fame e la malnutrizione.</p> <p>Salute e benessere</p> <p>2. Il discente è capace di comunicare in materia di salute, e di benessere, specialmente è capace di argomentare in favore di strategie di prevenzione per promuovere la salute e il benessere alimentare.</p>	<p>SOCIO EMOTIVI - Scuola dell'infanzia</p> <p>1. Acquisire e interpretare le informazioni</p> <p>2. Porre domande sui temi esistenziali, su ciò che è bene e ciò che è male</p> <p>3. Riflettere sui propri diritti e su quelli degli altri</p> <p>4. Riflettere, si confronta, ascolta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista</p> <p>SOCIO EMOTIVI - Scuola Primaria</p> <p>1. Rispettare persone, cose, opinioni.</p> <p>2. Confrontarsi democraticamente.</p> <p>3. Saper collaborare e lavorare con coetanei e adulti.</p> <p>4. Saper autoregolare il proprio comportamento relazionale ed emotivo.</p> <p>5. Prendere parte alle decisioni.</p> <p>6. Assumersi le responsabilità delle decisioni.</p> <p>7. Utilizzare e trasferire le diverse competenze acquisite.</p> <p>8. Risolvere problemi.</p>	

<p>3. Il discente è in grado di incoraggiare altre persone a decidere di agire per promuovere la salute e il benessere per tutti.</p> <p>SOCIO-EMOTIVE - scuola secondaria di I grado Fame zero 1. Il discente è in grado di parlare dei problemi e delle connessioni tra la lotta alla fame e la promozione dell'agricoltura sostenibile e di una nutrizione migliore. 3. Il discente è capace di immaginare la prospettiva di un mondo senza fame e senza malnutrizione. Salute e benessere 2. Il discente è capace di comunicare in materia di salute, inclusa la salute sessuale e riproduttiva, e di benessere, specialmente è capace di argomentare in favore di strategie di prevenzione per promuovere la salute e il benessere. 3. Il discente è in grado di incoraggiare altre persone a decidere di agire per promuovere la salute e il benessere per tutti.</p> <p>SOCIO-EMOTIVE - scuola secondaria di II grado 1.Competenza strategica. 2.Competenza collaborativa. 3.Competenza di consapevolezza e auto-consapevolezza. 4.Correlare la lotta alla fame, la promozione dell'agricoltura sostenibile e una nutrizione migliore. 5.Promuovere l'agricoltura sostenibile e una migliore nutrizione. 6.Contrastare lo spreco alimentare. 7.Riflettere sulla rete di valori materiali e immateriali legati al cibo. 8.Comprendere la trama di relazioni che legano ambiente, cibo e salute. 9. Riconoscere i legami tra cibo, salute e benessere fisico e psicologico 10.Riconoscere e interrelare elementi identitari e elementi interculturali nella cultura del cibo 11.Essere consapevoli del valore sociale e rituale del cibo 12. Riconoscere le diversità, nell'equilibrio generato dalle reciproche relazioni degli elementi di un sistema, come principio di ricchezza biologica, culturale, sociale 13. Sostenere il principio della solidarietà alimentare</p>	<p>SOCIO EMOTIVI - Scuola secondaria di I grado 1. Assumere incarichi e svolgere compiti. 2. Contribuire al lavoro collettivo. 3. Proporre alcune strategie per la soluzione di problemi. 4. Rispettare il proprio materiale e le attrezzature comuni 5. Entrare in connessione emotiva con l'interlocutore.</p> <p>SOCIO EMOTIVI - Scuola secondaria di II grado 1. Interagire con i pari e con i docenti in modo collaborativo. 2.Contribuire ad uno scopo comune e a risultati condivisi in un progetto di gruppo. 3.Selezionare ed introdurre questioni importanti, evidenze e prospettive con chiarezza e in modo strutturato. 4.Rispettare con puntualità le fasi di esecuzione di un lavoro. 5.Trovare soluzioni creative a problemi comuni. 6. Riconoscere le coordinate culturali e psicologiche del proprio rapporto con il cibo, nel contesto in cui si vive. 7. Essere creativi, efficienti, rispettosi e flessibili nel lavoro cooperativo 8. Gestire l'espressività della comunicazione, l'intonazione, la dizione 9. Gestire l'emotività. 10. Entrare in connessione emotiva con l'interlocutore.</p>	
<p>COMPORTAMENTALI - scuola dell'infanzia Fame zero 1. il discente è in grado di valutare e implementare personalmente e localmente le azioni di contrasto alla fame e di promuovere un'agricoltura sostenibile 5.il discente è in grado di cambiare le proprie pratiche di produzione e consumo al fine di contribuire alla lotta alla contro fame e allo sviluppo di un'agricoltura sostenibile Salute e benessere</p>	<p>COMPORTAMENTALI - Scuola dell'infanzia 1.Acquisire e interpretare informazioni, individuare collegamenti e relazioni e li trasferire in altri contesti 2.Organizzare e progettare il proprio lavoro 3.Adottare strategie di problem solving 4.Valutare soluzioni alternative</p>	

1. il discente è capace di includere comportamenti che promuovano la salute nella routine quotidiana

COMPORAMENTALI - scuola primaria

Fame zero

1. Il discente è in grado di valutare e implementare personalmente e localmente le azioni di contrasto alla fame e di promuovere un'agricoltura sostenibile.

5. Il discente è in grado di cambiare le proprie pratiche di produzione e consumo al fine di contribuire alla lotta contro la fame e allo sviluppo di un'agricoltura sostenibile.

Salute e benessere

1. Il discente è capace di includere comportamenti che promuovano la salute nella routine quotidiana.

2. Il discente è capace di pianificare, strategie che promuovano la salute, e il benessere per se stesso, la propria famiglia e gli altri.

COMPORAMENTALI - scuola secondaria di I grado

Fame zero

1. Il discente è in grado di valutare e implementare personalmente e localmente le azioni di contrasto alla fame e di promuovere un'agricoltura sostenibile.

5. Il discente è in grado di cambiare le proprie pratiche di produzione e consumo al fine di contribuire alla lotta contro la fame e allo sviluppo di un'agricoltura sostenibile.

Salute e benessere

1. Il discente è capace di includere comportamenti che promuovano la salute nella routine quotidiana.

2. Il discente è capace di pianificare, implementare, valutare e replicare strategie che promuovano la salute, inclusa la salute sessuale e riproduttiva, e il benessere per se stesso, la propria famiglia e gli altri.

COMPORAMENTALI - scuola secondaria di II grado

Ricoprire criticamente il proprio ruolo di cittadino nella sfida della lotta alla fame;

Gestire le proprie scelte di consumo valutandone l'impatto sul sistema territoriale;

Cambiare le proprie abitudini di alimentazione e consumo al fine di contribuire al contrasto delle logiche insostenibili del mercato agro-alimentare globale.

Decodificare le informazioni relative a origine e qualità degli alimenti

Scegliere prodotti alimentari in base a considerazioni etiche e di qualità.

Pianificare, implementare, valutare e replicare scelte alimentari nella loro relazione con la nostra vita e con la nostra salute.

COMPORAMENTALI - Scuola primaria

1. Saper lavorare in gruppo.

2. Saper comunicare con gli altri.

3. Saper organizzare il proprio lavoro.

COMPORAMENTALI - Scuola secondaria di I grado

1. Saper rispettare le regole della civile convivenza

2. Saper rispettare persone, cose, opinioni

3. Sapersi confrontare democraticamente

4. Saper collaborare e lavorare in gruppo con coetanei e adulti

5. Saper autoregolare il proprio comportamento relazionale ed emotivo

6. Saper prendere parte alle decisioni

7. Saper assumersi le responsabilità delle decisioni

COMPORAMENTALI - Scuola secondaria di II grado

1. Assumere responsabilità in chiave di cittadinanza attiva.

2. Acquisire la centralità del contributo individuale nel contesto sociale.

3. Ricorrere alla mediazione e alla negoziazione per contemperare prospettive divergenti.

4. Manifestare proposte e perseguire iniziative "imprenditoriali".

5. Saper scegliere, valutare e controllare la propria alimentazione in base a criteri di salute, benessere e sostenibilità.

Gestire la propria nutrizione con attenzione verso i valori materiali, immateriali e di socializzazione del cibo.		
---	--	--

PROGETTI/ESPERIENZE	ISA 13	GRUPPI TARGET
Laboratori sulla salute alimentare: <ol style="list-style-type: none"> 1. Piramide alimentare 2. Acqua 3. Frutta e verdura 4. Carboidrati 5. Proteine 6. Grassi 	Percorso sulla piramide alimentare e le caratteristiche nutritive degli alimenti. Manipolazione diretta degli stessi come strumento di indagine. Attività ludico pratiche per comprendere l'importanza di un'alimentazione sana, che valorizzi la stagionalità e la produzione locale. Prodotti finali: Filastrocche e canzoni per il Podcast DIGIGREEN	sezioni 5 anni
Vivere green: dall'orto al ben-essere nel piatto <ol style="list-style-type: none"> 1. Interviste agli esperti agronomi e nutrizionisti 2. Inchieste sul cibo salutare 3. Ricette preparate dai bambini 4. Laboratorio erbe aromatiche 5. L'orto 6. Ritratti fruttuosi 	Percorso educativo–didattico nel quale i bambini hanno modo di conoscere e classificare le diverse varietà di vegetali che la natura ci offre. Finalizzato alla conoscenza dei processi legati alla semina, alla costruzione di piccoli orti in piccole serre al fine di valorizzare, attraverso “la cura della terra”, l'origine dei prodotti vegetali che concorrono ad una buona e sana nutrizione, la costruzione di un legame con la terra che dà cibo e nutrimento. Manipolazione e realizzazioni piatti tipici, angoli di aromatiche, interviste ad esperti e ricerche in rete. Prodotti finali: Interviste ad esperti, inchieste, audio ricette e freddure per il Podcast DIGIGREEN	Classi quarte scuole primarie
Angolo del Benessere Consigli alimentari	Attività disciplinari, esperienziali e tecnologiche sulla tematica “Salute e benessere” e “Lotta allo spreco”. Prodotti finali: inchieste e consigli per il Podcast DIGIGREEN	Classe 1E scuola secondaria di I Grado
Fresh Food Riddles	Le caratteristiche del cibo salutare e i benefici di una dieta sana utilizzando la lingua inglese come veicolo e incoraggiamento. Lavori di gruppo al fine di creare dei riddles in lingua con cui inframmezzare le altre puntate realizzate in italiano. Tali riddles hanno lo scopo di giocare con la lingua inglese per promuovere i contenuti appresi. Prodotti finali: Riddles per il Podcast DIGIGREEN	Classe 1E scuola secondaria di I Grado
Peer green: sport alimentazione e benessere	Attività disciplinari, esperienziali e tecnologici sulla tematica “Salute e benessere” e “Lotta alla sedentarietà”. Prodotto finale: Intervista al medico dello sport per il Podcast DIGIGREEN	Classe 1M scuola secondaria di I Grado

<p>Gli adolescenti sono in sovrappeso?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Edolescenza 2. Siamo quello che mangiamo 	<p>Attività disciplinari, esperienziali e tecnologiche sulla tematica “Salute e benessere” e “Lotta allo spreco”.</p> <p>Prodotti finali: inchieste, statistiche a scuola e canzoni rap per il Podcast DIGIGREEN</p>	<p>Classe 2E scuola secondaria di I Grado</p>
<p>Peer green: alimentazione e benessere</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ricetta Baccalà 2. intervista nutrizionista 	<p>Attività disciplinari, esperienziali e tecnologici sulla tematica “Salute e benessere” .</p> <p>Prodotti finali: Ricette piatti tipici ed interviste al nutrizionista per il Podcast DIGIGREEN</p>	<p>Classe 2M scuola secondaria di I Grado</p>
<p>Le dipendenze e i disturbi alimentari</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I disturbi alimentari 2. Non è un caso di autolesionismo 	<p>Attività di prevenzione e riflessione consapevole sulle cause e le condizioni scatenanti</p> <p>Prodotti finali: inchieste per il Podcast DIGIGREEN</p>	<p>Classe 3M scuola secondaria di I Grado</p>
<p>Peer green: le dipendenze</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ricerca: come è fatto il nostro SNC 2. Inchiesta: come mantenere sano il nostro cervello 3. I dati ISTAT sulle dipendenze e i giovani 4. Intervista al comandante dei carabinieri 5. Intervista ai soccorritori della Pubblica assistenza 	<p>Informazione/formazione per la prevenzione delle dipendenze, quali il fumo, l'alcool, il cibo e le tecnologie, partendo dai dubbi e dalle domande dei ragazzi, dalla loro disinformazione, dalle loro costruzioni razionali che giustificano l'uso di sostanze e, non ultimo, dalla necessità di affrontare una prima riflessione sulle cause, o meglio gli ambiti nei quali essa si radica e si espande.</p> <p>Prodotti finali: inchieste, statistiche, drammatizzazioni, interviste per il Podcast DIGIGREEN</p>	<p>Classe 3E scuola secondaria di I Grado</p>

PROGETTI	LICEO M. BURATTI VITERBO	GRUPPI TARGET
CIBO 2030	Educazione civica: il cibo come chiave di sostenibilità	15 CLASSI (rappresentative di tutte le annualità e tutti gli indirizzi della scuola)
LE VIE DEL GUSTO	Laboratorio Podcast	Gruppo misto costituito da 1 o 2 studenti di ciascuna delle classi target

VEDERE NEL CIBO (IL VALORE DELLA DIVERSITA')	Laboratorio di fotografia	2 classi terze del gruppo target
STORIE DI CIBO E TERRITORIO	Laboratorio di Digital Storytelling	2 classi quarte del gruppo target
"SALVIAMO IL MONDO A PRANZO E A CENA"	Laboratorio piattaforma digitale	Gruppo misto costituito da 1 o 2 studenti di ciascuna delle classi target

I.C. SARZANA

Scuola dell'infanzia

Laboratori sulla salute alimentare	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Laboratori sulla salute alimentare Sottotitolo: I 5 colori del benessere; Filastrocca dell'alimentazione Descrizione breve dell'esperienza: Percorso sulla piramide alimentare e le caratteristiche nutritive degli alimenti. Manipolazione diretta degli stessi come strumento di indagine. Attività ludico-pratiche per comprendere l'importanza di un'alimentazione sana, che valorizzi la stagionalità e la produzione locale. Descrizione del prodotto finale: Filastrocche e canzoni per il Podcast DIGIGREEN Gruppi target: sezione 5 anni - scuola dell'infanzia</p>

MODELLO EDUCATIVO	
<p>Learning by doing, Dialogico-Brainstorming, Gioco-esplorazione Circle time, drammatizzazione delle storie, cooperative learning, lavoro in piccolo gruppo, peer education, dibattito</p>	<p>Le attività svolte con i bambini sono state diverse e adattate ai vari temi proposti. Alcune di esse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzazione di schede e cartelloni sui benefici effetti sulla salute derivanti dal consumo di frutta e verdura, mediante l'utilizzo di tecniche grafico pittoriche e plastico manipolative con materiale vario; - esperienze sensoriali di cucina: assaggi, degustazioni, manipolazioni di alimenti; - classificazione ed ordinamento di immagini a contenuto alimentare ritagliate da riviste, giornali; - poesie, filastrocche e canzoni sul cibo; - laboratori di cucina; - attività di giardinaggio; - laboratori di attività motoria; - musical ed attività di drammatizzazione. <p>Durante tutto lo svolgimento del percorso didattico sono stati osservati: il comportamento esplorativo di ogni bambino, nonché la curiosità verso il nuovo, annotando fatti, episodi e dialoghi significativi che, unitamente agli elaborati sono stati elementi essenziali per la valutazione delle abilità acquisite.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Il discente è informato sulla fame e la malnutrizione e il loro principali effetti fisici e psicologici Il discente comprende la necessità dell'agricoltura sostenibile nella lotta contro la fame e la malnutrizione</p>	<p>Conoscere diversi dispositivi e utilizzarne alcune funzionalità con la supervisione dell'insegnante. Usare uno strumento tecnologico per catturare voci, rumori suoni (microfono, tablet e smartphone)</p>	<p>Comprendere parole e discorsi, facendo ipotesi di significati. Esprimere per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, sentimenti e esperienze. Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi.</p>

	<p>Il discente, relativamente alla sua età, possiede gli elementi conoscitivi relativi a salute, igiene e benessere</p> <p>Il discente, relativamente alla sua età, conosce strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale,..., l'allerta precoce e la riduzione dei rischi.</p>	<p>Digital storytelling: costruire storie, racconti e rappresentazioni per le trasmissioni in Podcast</p> <p>Comunicare e condividere con gli altri la propria esperienza</p>	<p>Osservare, formulare ipotesi, previsioni, spiegare.</p>
--	---	---	--

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE

Considerazione critica sull'esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata

Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale

Scelta dei gruppi target: per poter sviluppare il curriculum verticale sostenibile e poterlo inserire anche nel curriculum di istituto per l'educazione civica, è stato individuato il gruppo dei bambini di 5 anni

Docenti coinvolti: Docenti di sezione della scuola dell'Infanzia

Temi, competenze, discipline di insegnamento:

Il tema progettuale ha avuto come fulcro la piramide alimentare. Partendo da uno schema di piramide alimentare vuoto, i bambini hanno gradualmente scoperto gli alimenti che la compongono. Ogni alimento è stato presentato partendo dalla manipolazione diretta dello stesso, per poi associare l'attività grafico-pittorica che ha portato alla costruzione dell'elaborato. L'esperienza diretta è stata fondamentale per i bambini dell'infanzia favorendo un apprendimento spontaneo ed efficace. Il tema dell'alimentazione ha attraversato trasversalmente tutti i campi di esperienza e le competenze base previste nella scuola dell'infanzia. Una sana alimentazione rappresenta un obiettivo prioritario della scuola, soprattutto dell'infanzia, poiché le buone pratiche si acquisiscono in tenera età e si consolidano con la crescita. Il tema del cibo e degli alimenti sani è stato anche fonte di cultura, conoscenza, piacere nelle interazioni sociali, ma soprattutto fonte di esperienza multidisciplinare per lo sviluppo della personalità, autonomia e competenze di cittadinanza

Programmazione e tempi di svolgimento:

Il progetto è stato svolto da ottobre a giugno: inizialmente inserendo attività in due giornate settimanali; poi una volta avviata la programmazione, le attività sono diventate routine per almeno una giornata a settimana. Il percorso è stato attuato nelle ore curricolari del tempo scuola; mentre la progettazione e la programmazione delle attività ha visto impegnate le insegnanti fuori dall'orario scolastico.

Prospettive civiche: una maggiore consapevolezza su quali siano i cibi sani e quelli da evitare, portando alla riflessione sugli comportamenti corretti per il benessere e la salute. Inoltre la scoperta che ogni alimento ha una funzione specifica per una crescita equilibrata. Spunti di riflessione sullo spreco.

Riferimenti culturali:

Le buone pratiche su alimentazione/benessere si possono ritrovare ovunque: libri, libri-gioco, attività didattiche accreditate e progetti. I libri sono uno strumento prezioso nel far comprendere ai bambini l'importanza di una buona alimentazione e l'acquisizione di buone pratiche in merito al cibo. Oltre ai manuali dove reperire informazioni sui vari alimenti, grande importanza si è data ai libri di narrativa: storie che parlano della vita e che nutrendo l'immaginario dei bambini li aiutano ad amare il cibo fin dalle prime esperienze, scoprire i piaceri della tavola e la conoscenza dei vari cibi. Storie che parlano del piacere del ritrovarsi insieme a tavola o nei preparativi del piatto, storie che possono aiutare a prevenire i problemi di alimentazione che accompagnano la crescita.

Layer digitale:

Visione di video - documentari come introduzione o supporto di alcuni argomenti. Foto riassuntive, preparazione di materiale; realizzazione della registrazione per il podcast.

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orali, rituali, coreutiche.

Tutti gli argomenti trattati hanno coinvolto le modalità espressive elencate. I bambini hanno discusso, avanzato ipotesi, ricostruito sequenze di lavoro.

Tematizzazione (sostenibilità):

Il tema legato alla piramide alimentare ha permesso ai bambini non solo di conoscere la divisione degli alimenti in macro gruppi (vitamine-proteine-carboidrati ...) ma anche di capire quali siano da mangiare in maggior quantità.

Autoimprenditorialità:

Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.

Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Per collegarci agli obiettivi dell'Agenda a noi affidati, abbiamo re installato l'orto presso la scuola. Questo ha permesso di avere un rapporto diretto con una scuola superiore Sarzanese che si è occupata di predisporre le vasche, la terra e di consigliarci sulle piantine da mettere. Grazie a quest'esperienza i bambini hanno potuto ulteriormente allargare l'argomento sull'alimentazione, potendo assaggiare direttamente i prodotti da loro seminati.

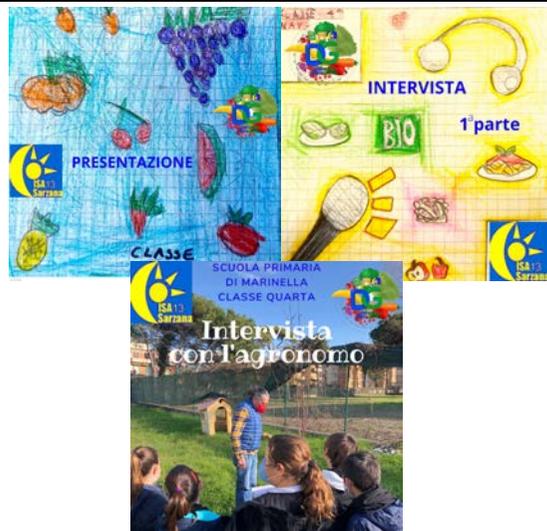
L'unico aspetto che è venuto meno è stato quello di poter condividere direttamente con le famiglie: far preparare a scuola gli alimenti per poi portarli a casa, sarebbe stato ancora più efficace a livello di apprendimento ma anche di motivazione da parte degli alunni.

Purtroppo il periodo storico non l'ha permesso.

Scuola primaria

Vivere green: dall'orto al ben-essere nel piatto

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE



Titolo: Vivere green: dall'orto al ben-essere nel piatto

Descrizione breve dell'esperienza / prodotto finale: Percorso educativo-didattico nel quale i bambini hanno modo di conoscere e classificare le diverse varietà di vegetali che la natura ci offre. Conoscenza dei processi legati alla semina, alla costruzione di piccoli orti in piccole serre. Manipolazione e realizzazioni piatti tipici, angoli di aromatiche, interviste ad esperti e ricerche in rete.
Prodotti finali: Interviste ad esperti, inchieste, audio ricette e freddure per il Podcast DIGIGREEN

Gruppi target: alunni delle tre classi quarta primaria

Modello comune adottato in tutte e tre le classi quarte della scuola primaria

Lezioni frontali

Le attività hanno avuto come obiettivo finale la creazione di puntate podcast, che raccontano un percorso interdisciplinare legato alla sostenibilità. Nella fase iniziale di lavoro, sono state proposte agli alunni alcune attività per valutare il grado di conoscenza sulle tematiche di sostenibilità relative ai due obiettivi dell'agenda 2030, "Fame zero" e "Salute e benessere", sviluppati nel progetto. Le

<p>Discussioni guidate (brainstorming) Cooperative learning Problem solving Attività laboratoriale Tinkering Debate</p>	<p>attività hanno riguardato test individuali, lavori di gruppo e Brainstorming su Padlet. Le valutazioni iniziali sono servite per programmare ed adeguare le successive attività da svolgere. È stata programmata un'unità d'apprendimento interdisciplinare, in cui le due tematiche principali sulla sostenibilità, sono state affrontate parallelamente e le varie fasi delle attività del progetto sono state inserite nella programmazione curricolare e settimanale delle varie discipline. Per lo sviluppo delle competenze individuali degli alunni, sono stati programmati e realizzati dei compiti autentici, in cui gli stessi hanno potuto mettere a disposizione le conoscenze acquisite nei vari momenti del progetto. Le metodologie didattiche utilizzate, tra cui circle time, problem solving, cooperative learning, tinkering, debate e didattica laboratoriale, hanno favorito un apprendimento attivo da parte degli studenti, anche attraverso l'uso di tecnologie digitali. Per i vari argomenti affrontati sono stati realizzati schemi, cartelloni, presentazioni google, padlet, realizzazioni di opere pittoriche, registrazioni di debate, registrazioni di interviste e podcast. Altri prodotti sono stati la realizzazione di un orto biologico, e la realizzazione di ricette e menù salutari.</p>
---	---

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Il discente è informato sulla fame e la malnutrizione e i loro principali effetti fisici e psicologici sulla vita umana. Il discente conosce i principi dell'agricoltura sostenibile. Salute e benessere Il discente conosce strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale</p>	<p>Utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazione per elaborare testi, comunicare; Utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante, organizzare le informazioni Costruire testi e racconti per le registrazioni in Podcast Usare strumenti tecnologici per catturare voci, rumori, suoni. Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e presentazioni</p>	<p>Linguistici: Rielaborare ed esporre su un argomento specifico. Intervenire in una conversazione in modo ordinato e con messaggi semplici, chiari e pertinenti. Ascoltare e comprendere il racconto delle tradizioni contadine. Scrivere testi di forma diversa sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato, in vista della registrazione dei Podcast. Produrre testi di forma diversa adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario. Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista della trasmissione Podcast. Matematiche, scientifiche e tecnologiche: Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato. Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, anche in riferimento a contesti reali. Utilizzare consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Individuare situazioni problematiche in contesti reali e proporre ipotesi di soluzione. Conoscere le parti di una pianta e il ciclo di sviluppo, la riproduzione e la semina.</p>

			Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta e sostenibile alimentazione.
--	--	--	---

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE

Considerazione critica sull'esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata
Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curricolo scolastico verticale

Scelta dei gruppi target: i gruppi target della scuola primaria sono stati scelti in base alla disponibilità dei docenti che hanno aderito. Si tratta di tre classi quarte in plessi scolastici diversi.

Docenti coinvolti: insegnanti di classe (italiano, matematica, scienze, tecnologia, geografia, arte e inglese)

Temi, competenze, discipline di insegnamento: il team docenti che ha aderito al progetto, ha collaborato e condiviso tutte le fasi di progettazione, di valutazione e di adeguamento delle attività, rivolte allo sviluppo delle competenze, relative alla due tematica della sostenibilità.

Partendo dalla matrice del curricolo, hanno progettato un'unità di apprendimento interdisciplinare che hanno inserito nella programmazione annuale di classe. Nell'unità di apprendimento, le prime fasi sono state rivolte alla ricerca delle informazioni utili per affrontare le successive attività, si sono susseguite fasi di didattica laboratorio, brainstorming e realizzazioni di compiti di realtà (interviste ad esperti, menù salutari, opere artistiche, presentazioni google debate, spazio verde, creazione di podcast) finalizzati allo sviluppo delle competenze.

Competenza alfabetico funzionale: intervenire in una conversazione in modo ordinato e con messaggi semplici, chiari e pertinenti, ascoltare e comprendere il racconto delle tradizioni contadine, raccontare il testo narrato secondo un ordine logico e cronologico, riconoscere le principali caratteristiche linguistiche e comunicative del testo, ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche e attività di interazione orale e di lettura, rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e risorse digitali.

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato, utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, anche in riferimento a contesti reali, utilizzare consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo, individuare situazioni problematiche in contesti reali e proporre ipotesi di soluzione).

Competenza digitale: utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazione per elaborare testi, comunicare, utilizzare la rete per reperire e organizzare informazioni, costruire testi e racconti per le registrazioni in Podcast, usare strumenti tecnologici per catturare voci, rumori, suoni.

Competenza personale sociale e capacità di imparare ad imparare a imparare: acquisire, interpretare e rielaborare le informazioni apprese.

Competenza civica in materia di cittadinanza: assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

Il percorso educativo didattico è stato rivolto alla realizzazione di un orto biologico e alla creazione di ricette salutari.

Gli alunni hanno avuto a disposizione una piccola serra per poter coltivare piantine con verdure di stagione.

Hanno seminato e curato le piantine in tutte le fasi, fino alla raccolta, avendo modo di sperimentare in prima persona quali sono le caratteristiche di un'agricoltura sostenibile. Conoscere le verdure di stagione a Km0, il colore, il sapore, il profumo della terra e dei suoi frutti.

Hanno realizzato menù giornalieri con ricette salutari e green, imparando che i colori della frutta e degli ortaggi aiutano a variare l'assunzione di sostanze preziose, che sono le principali fonti di vitamine e minerali, di cui l'organismo ha bisogno per vivere e per mantenersi in salute.

Programmazione e tempi di svolgimento: le prime settimane di ottobre sono state rivolte alla progettazione del percorso educativo didattico, successivamente è stata definita l'unità di apprendimento che è stata inserita nella programmazione annuale. Le attività trasversali alle varie discipline sono state svolte durante il tempo scuola da ottobre a maggio.

Prospettive civiche

Conoscere il rapporto tra alimentazione e benessere fisico. Consapevolezza dell'importanza delle regole per vivere meglio, anche in armonia con la natura. Comprendere l'importanza del mangiar sano come atteggiamento fondamentale per la salute
A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare autocoscienza e senso critico nel rapporto con l'alimentazione. Essere in grado di valutare le proprie azioni e quelle degli altri i per promuovere un'agricoltura sostenibile. Essere in grado di cambiare le proprie pratiche di consumo al fine di contribuire allo sviluppo di un'agricoltura sostenibile. Essere in grado di includere comportamenti che promuovano la salute nella routine quotidiana.

Riferimenti culturali: la strutturazione di un orto biologico scolastico in serra, la manipolazione dei prodotti, la creazione di ricette salutari, hanno dato modo agli alunni di ricercare e conoscere le caratteristiche e le informazioni relative al proprio territorio: tipi di coltivazioni, prodotti tipici, alimenti autoctoni, tradizioni culinarie e stili di vita. Trasversalmente la presentazione di pittori come Caravaggio e Arcimboldo, la realizzazione di prodotti artistici hanno dato modo ai bambini di osservare come il cibo sia fulcro di opere d'arte nella pittura e nella scultura.

Layer digitale

Durante il percorso didattico gli alunni hanno utilizzato strumenti e piattaforme digitali.

Programmi di videoscrittura.

Utilizzo della rete per reperire informazioni, organizzazione delle informazioni su padlet e presentazioni google.

Costruzione di testi e racconti per le registrazioni in Podcast.

Utilizzo di programmi per registrare Podcast.

Utilizzo di strumenti tecnologici per catturare voci, rumori, suoni.

Utilizzo di strumenti informatici per produrre testi, immagini e presentazioni.

utilizzo della piattaforma Gsuite

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.

Gli alunni hanno svolto dei compiti autentici con obiettivi trasversali alle discipline (progettare e fare interviste ad esperti, realizzare menù salutari, produrre elaborati artistici, strutturare e curare un orto biologico), le attività hanno permesso permettendo l'utilizzo varie pratiche espressive, linguistiche, visuali e multimediali.

Stimolati dallo studio sull'alimentazione, dalla creazione e cura dell'orto, hanno individuato anche gli usi creativi del cibo e sperimentato tecniche artistiche varie. Hanno imparato a guardare e osservare con consapevolezza un'immagine, un messaggio multimediale, gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali e cogliendone il significato globale.

La realizzazione di un podcast da parte degli alunni è stata un'attività creativa che li ha entusiasmati e ha sviluppato in loro un approccio curioso all'uso di nuove tecnologie nella comunicazione e diffusione di idee e messaggi.

Tematizzazione (sostenibilità): le due tematiche, relative agli obiettivi dell'Agenda 2030, Fame zero e Salute e benessere, sono state affrontate in due percorsi paralleli e trasversali (orto biologico e le sue stagioni e i colori del benessere).

I bambini hanno avuto a disposizione una piccola serra per poter coltivare piantine con verdure di stagione, hanno seminato e curato le piantine in tutte le fasi, fino alla raccolta. Le diverse fasi hanno permesso loro di riconoscere le caratteristiche di un'agricoltura sostenibile, riconoscere le verdure di stagione a KM 0, il colore, il sapore, il profumo della terra e dei suoi frutti; realizzare e gustare ricette salutari. Hanno imparato che i colori della frutta e degli ortaggi aiutano a variare l'assunzione di sostanze preziose e che sono le principali fonti di vitamine e minerali, di cui l'organismo ha bisogno per vivere e per mantenersi in salute.

L'attivazione di percorsi educativi attraverso lo brainstorming e ricerche ha dato agli alunni l'opportunità di essere sensibilizzati e più consapevoli su argomenti come la povertà, la fame nel mondo, l'agricoltura sostenibile e su tematiche relative alla crescita, alla maturazione affettiva, al benessere fisico e mentale, agli stili di vita e all'educazione alimentare.

Autoimprenditorialità: le esperienze svolte durante l'anno scolastico hanno stimolato i bambini coinvolti a ricercare e a progettare nuove attività da svolgere insieme. Gli alunni sono stati protagonisti delle loro scelte nei lavori di gruppo e hanno mostrato capacità di collaborazione e pianificazione per arrivare ad un fine comune

Costruzioni di reti di interesse territoriale: gli alunni hanno avuto l'opportunità di conoscere meglio il proprio territorio(tipi di coltivazioni, prodotti tipici, alimenti autoctoni, tradizioni culinarie), effettuando ricerche e intervistando esperti.

Scuola secondaria di I grado - Classi prime

Angolo del Benessere e Consigli alimentari

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE



Titolo: Angolo del Benessere e Consigli alimentari/Fresh Food Riddles

Descrizione breve dell'esperienza: Attività disciplinari, esperienziali e tecnologiche sulla tematica "Salute e benessere" e "Lotta allo spreco". Lavori di gruppo al fine di creare dei riddles in lingua con cui inframmezzare le altre puntate realizzate in italiano. Tali riddles hanno lo scopo di giocare con la lingua inglese per promuovere i contenuti appresi.

Descrizione del prodotto finale: Prodotti finali: inchieste e consigli per il Podcast DIGIGREEN
Gruppi target: Classe 1E secondaria I grado

Peer green: sport alimentazione e benessere	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Peer green: sport alimentazione e benessere</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Attività disciplinari, esperienziali e tecnologici sulla tematica "Salute e benessere" e "Lotta alla sedentarietà".</p> <p>Descrizione del prodotto finale: Prodotto finale: Intervista al medico dello sport, con una serie di consigli in inglese per una giornata ben bilanciata per il Podcast DIGIGREEN</p> <p>Gruppi target: Classe 1M secondaria I grado</p>

Scuola secondaria di I grado - Classi seconde

Gli adolescenti sono in sovrappeso?	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Gli adolescenti sono in sovrappeso?</p> <p>Sottotitoli secondo i prodotti finali: Edolescenza e Siamo quello che mangiamo</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Attività disciplinari, esperienziali e tecnologiche sulla tematica "Salute e benessere" e "Lotta allo spreco".</p> <p>Descrizione del prodotto finale: inchieste, statistiche a scuola e canzoni rap per il Podcast DIGIGREEN</p> <p>Gruppi target: Classe 2E secondaria I grado</p>

Peer green: alimentazione e benessere	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Peer green: alimentazione e benessere</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Attività disciplinari, esperienziali e tecnologici sulla tematica "Salute e benessere".</p> <p>Descrizione del prodotto finale: Ricette piatti tipici ed interviste al nutrizionista per il Podcast DIGIGREEN</p> <p>Gruppi target: Classe 2M secondaria I grado</p>

Scuola secondaria di I grado - Classi terze

Peer green: le dipendenze	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Peer green: le dipendenze</p> <p>Sottotitoli secondo i prodotti finali: ricerca: come è fatto il nostro SNC; inchiesta: come mantenere sano il nostro cervello; inchiesta: i dati ISTAT sulle dipendenze e i giovani; Intervista al comandante dei carabinieri di Sarzana; intervista ai soccorritori della Pubblica Assistenza di Sarzana</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Informazione/formazione per la prevenzione delle dipendenze, quali il fumo, l'alcool, il cibo e le tecnologie, partendo dai dubbi e dalle domande dei ragazzi, dalla loro disinformazione, dalle loro costruzioni razionali che giustificano l'uso di sostanze e, non ultimo, dalla necessità di affrontare una prima riflessione sulle cause, o meglio gli ambiti nei quali essa si radica e si espande.</p> <p>Descrizione dei prodotti finali: inchieste, statistiche, drammatizzazioni, interviste per il Podcast DIGIGREEN</p> <p>Gruppi target: Classe 3E secondaria I grado</p>

Le dipendenze e i disturbi alimentari	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Le dipendenze e i disturbi alimentari Sottotitoli secondo i prodotti finali: I disturbi alimentari; Non è un caso di autolesionismo</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Attività di prevenzione e riflessione consapevole sulle cause e le condizioni scatenanti</p> <p>Descrizione del prodotto finale: inchieste e interviste per il Podcast DIGIGREEN</p> <p>Gruppi target: Classe 3M secondaria I grado</p>

MODELLO EDUCATIVO	Metodo adottato in comune a tutte le classi della scuola secondaria di I grado
<p>Lezioni frontali Discussioni guidate (brainstorming e web quest) Cooperative learning Problem solving Learning by doing Role playing Attività laboratoriale Tutoring tra pari Flipped classroom Lavoro individualizzato e/o semplificato per alunni in difficoltà di apprendimento Jigsaw Service learning</p>	<p>L'attività ha avuto come obiettivo principale la creazione di puntate podcast, che legasse idealmente l'approccio ai contenuti alla pratica della scrittura e della disseminazione.</p> <p>Nella fase propedeutica di lavoro è stata effettuata un'indagine preliminare per valutare il grado di diffusione e conoscenza dei contenuti/temi di sostenibilità assegnati. L'indagine è stata posta sotto forma di intervista individuale/gruppo e di test (Brainstorming su Padlet e test su Moduli di Google). I dati raccolti sono stati poi utilizzati per programmare le attività da svolgere ed adeguare al livello degli alunni coinvolti nel progetto. Gli alunni hanno lavorato prevalentemente a piccolo gruppo; affiancando alunni meno esperti ad alunni più esperti per favorire il lavoro cooperativo e lo scambio di conoscenze. Per l'analisi e lo sviluppo delle capacità individuali, sono stati alternati momenti teorici trasmissivi e pratici (didattica laboratoriale) utilizzando diverse metodologie: apprendimento collaborativo, cooperativo, peer-teaching (o peer tutoring), Ricerca Azione, problem solving. Il layout delle varie fasi è comune a tutte le classi della scuola secondaria di I grado:</p> <p>Discussioni guidate sulle preconcoscenze. Brainstorming/Debate su Padlet - test su moduli o sondaggi con Mentimeter</p> <p>Organizzazione dei contenuti attraverso Google Classroom.</p> <p>Definizione dei gruppi di lavoro e dei ruoli, anche in jigsaw</p> <p>Avvio del webquest: ricerca guidata sul web</p> <p>Studio e approfondimento del media (Podcast), per apprendere la struttura, le caratteristiche, le capacità comunicative. Analisi del testo mediatico-cartaceo, conoscenza e riconoscimento dei suoi codici espressivi, tecniche del linguaggio giornalistico, strategie di persuasione nei confronti del fruitore...ecc...</p> <p>Formulazione di un modello di puntata Podcast per verificare l'efficacia della comunicazione e preparazione del percorso di realizzazione; tale passaggio è stato presentato al resto della classe e ai docenti, attraverso presentazioni multimediali, raccolte fotografiche o video, cartelloni o mp3 di prova.</p> <p>Letture degli interventi ed eventuali suggerimenti per le ultime correzioni. Strutturazione della scaletta dell'episodio partendo da introduzione e conclusione. Prova generale e registrazione dell'episodio</p> <p>Scrittura e selezione dei testi definitivi (storytelling, inchieste, interviste, sceneggiature/drammatizzazioni, canzoni e slogan, pubblicità, ecc.)</p> <p>Incontri con esperti individuati (documentazione registrazione audio/video)</p> <p>Visita ai luoghi di indagine e di approfondimento (documentazione registrazione audio/video)</p>

Creazione della traccia audio con musiche ed effetti sonori (Adobe Premiere e Audacity). Durante questa fase è stata predisposta la preparazione dei formati grafici per l'inserimento di testi e di Cover (Canva) nella piattaforma di pubblicazione PODCAST.
 Ascolto dell'episodio completo ed eventuali modifiche nel montaggio audio.
 pubblicazione della traccia su Podomatic
 disseminazione (spotify, sito web scolastico e pagine social ISA 13)

Scuola secondaria di I grado - Classi prime e seconde - traguardi di competenza

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Il discente possiede gli elementi conoscitivi relativi a salute, igiene e benessere Il discente è capace di comunicare in materia di salute e di benessere. Il discente è in grado di incoraggiare altre persone a decidere di agire per promuovere la salute e il benessere per tutti. Il discente è capace di includere comportamenti che promuovano la salute nella routine quotidiana. Il discente è capace di pianificare, implementare, valutare e replicare strategie che promuovano la salute</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e presentazioni. Integrare e rielaborare contenuti digitali Collaborare attraverso le tecnologie digitali Utilizzare dei software necessari alla realizzazione di prodotti multimediali richiesti: registrazione con applicativi specifici per la cattura audio di produzioni personali Elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video) Presentare un prodotto multimediale a compagni e genitori, all'intera comunità scolastica attraverso piattaforme Podcast, sito web e pagine social dell'istituto. Prendere decisioni appropriate di fronte a diverse opzioni di comunicazione digitale; Organizzare il proprio apprendimento attraverso l'uso di ambienti didattici digitali Integrare analogico e digitale ampliando la scelta delle risorse disponibili.</p>	<p>Linguistici: Ricavare informazioni esplicite e implicite da diverse fonti in lingua italiana o in una lingua straniera, per documentarsi su un argomento specifico. Riformulare le informazioni selezionate e riorganizzare in modo personale per creare tracce audio. Produrre testi di forma diversa, orali o scritti, sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. incrementare il coinvolgimento attivo del soggetto nel processo formativo. sviluppare competenze; favorire in tutti gli alunni un accesso consapevole alle tecnologie; imparare ad apprendere nella società digitale. Assumere incarichi e svolgere compiti. Contribuire al lavoro collettivo. Proporre alcune strategie per la soluzione di problemi. Rispettare il proprio materiale e le attrezzature comuni Entrare in connessione emotiva con l'interlocutore. incentivare la motivazione attraverso l'assunzione di impegni; Saper collaborare e lavorare in gruppo con coetanei e adulti</p>

Scuola secondaria di I grado - Classi terze - traguardi di competenza

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Il discente possiede gli elementi conoscitivi relativi a salute, igiene e benessere e può criticamente riflettere su di essi, inclusa la comprensione dell'importanza delle questioni di genere in questo campo.</p> <p>Il discente comprende le dimensioni socio-politico-economiche della salute e del benessere, conosce gli effetti della pubblicità e le strategie per promuovere la salute e il benessere.</p> <p>Il discente comprende l'importanza della salute mentale. Egli capisce gli impatti negativi di comportamenti che causano danni alla salute e al benessere: le dipendenze da alcol, tabacco o da altre droghe.</p> <p>Il discente è capace di comunicare in materia di salute, è capace di argomentare in favore di strategie di prevenzione per promuovere la salute e il benessere.</p> <p>Il discente è in grado di incoraggiare altre persone a decidere di agire per promuovere la salute e il benessere per tutti.</p> <p>Il discente è capace di includere comportamenti che promuovano la salute nella routine quotidiana.</p> <p>Il discente è capace di pianificare, implementare, valutare e replicare strategie che promuovano la salute, ..., e il benessere per se stesso, la propria famiglia e gli altri.</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e presentazioni.</p> <p>Conoscere e usare applicazioni per documentare la lettura e analisi delle questioni trattate</p> <p>Navigare, ricercare, filtrare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali;</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca;</p> <p>Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Utilizzare dei software necessari alla realizzazione di prodotti multimediali richiesti: registrazione con applicativi specifici per la cattura audio di incontri con esperti esterni, interviste, indagini e rilevazioni.</p> <p>Elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>Presentare un prodotto multimediale a compagni e genitori, all'intera comunità scolastica attraverso piattaforme Podcast, sito web e pagine social dell'istituto</p>	<p>Linguistici:</p> <p>Ricavare informazioni esplicite e implicite da diverse fonti in lingua italiana o in una lingua straniera, per documentarsi su un argomento specifico.</p> <p>Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale per creare tracce audio.</p> <p>Produrre testi di forma diversa, orali o scritti, sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.</p> <p>Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista della trasmissione Podcast.</p> <p>Utilizzare la lingua straniera per scrivere scambi dialogici in una sceneggiatura o /sceneggiatura di un podcast a partendo da input fornito</p> <p>Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.</p> <p>Matematiche, scientifiche e tecnologiche:</p> <p>Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta e sostenibile alimentazione attuando scelte per affrontare i rischi connessi.</p> <p>Evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.</p> <p>1. Assumere incarichi e svolgere compiti. Contribuire al lavoro collettivo.</p> <p>Proporre alcune strategie per la soluzione di problemi.</p> <p>Rispettare il proprio materiale e le attrezzature comuni</p> <p>Entrare in connessione emotiva con l'interlocutore.</p> <p>Saper rispettare le regole della civile convivenza</p> <p>Saper rispettare persone, cose, opinioni</p> <p>Saper collaborare e lavorare in gruppo con coetanei e adulti</p>

			Saper autoregolare il proprio comportamento relazionale ed emotivo Saper prendere parte alle decisioni Saper assumersi le responsabilità delle decisioni
--	--	--	--

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE

Considerazione critica sulla esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata
Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale

Scelta dei gruppi target: i gruppi target della scuola secondaria di I grado sono stati scelti in base alla disponibilità dei docenti che hanno partecipato alla sperimentazione. Si tratta di due sezioni complete della scuola secondaria di I grado; alcuni docenti dei due corsi fanno parte del gruppo di lavoro sul curriculum di educazione civica e del team digitale.

Docenti coinvolti: i docenti coinvolti sono quelli di lettere, matematica e scienze, tecnologia e inglese.

Temi, competenze, discipline di insegnamento:

la matrice di curriculum realizzata è stata possibile grazie al lavoro curato e condiviso dei docenti che vi hanno aderito. L'iter intrapreso da questo team di lavoro è stato quello di creare innanzitutto un percorso di ricerca - azione che ha consentito di coniugare la teoria, indispensabile per i riferimenti concettuali, con la pratica, frutto dell'esperienza di tutti docenti; di riflettere sul modo di fare scuola; di passare dalla programmazione per obiettivi, ad una progettazione per competenze e di individuare contenuti e metodologie che facilitassero quei processi cognitivi che permettono l'acquisizione progressiva, dinamica delle competenze, in rapporto alla definizione degli standard di apprendimento.

Per costruire il curriculum è stato necessario individuare innanzitutto quali competenze-obiettivo promuovere e valutare attraverso le UdA progettate. Successivamente gli obiettivi curricolari d'istituto sono stati riorganizzati, accorpendo quelli dei singoli insegnamenti, e verificandone l'attuabilità secondo i goals 2030 assegnati. Sono state individuate le convergenze a livello di competenze, di temi, di saperi o di obiettivi formativi per progettare delle UdA oppure per introdurre dei compiti di realtà all'interno del progetto. In sintesi la progettazione è stata strutturata partendo dai pre requisiti accertati, poi individuando gli obiettivi in termini di competenze meta-cognitive e cognitive, di sostenibilità, disciplinari convergenti e trasversali, definendo i tempi di apprendimento della classe e dei singoli discenti, costruendo e realizzando l'unità di apprendimento e relativa valutazione e verifica.

Programmazione e tempi di svolgimento: La prima parte della progettazione curricolare è stata elaborata solo dopo qualche settimana dall'avvio dell'anno scolastico (settembre/ottobre); essa ha incluso una descrizione accurata dei gruppi target (numero allievi/e, caratteristiche - maschi/femmine, eventuali altre differenze di cui tener conto ecc. -, dinamiche relazionali, studenti che presentano bisogni specifici di apprendimento, studenti con particolari propensioni o attitudini ecc.), e gli esiti di rilevazioni attuate attraverso l'utilizzo di strumenti diagnostici vari che hanno fornito indicazioni non solo sui livelli di apprendimento (prove di ingresso) ma anche sugli atteggiamenti di fondo nei confronti dei contenuti da proporre, che spesso dipendono da come sono state vissute le esperienze pregresse. Questa analisi è stata poi condivisa nei Consigli di Classe di ottobre. In questa sede sono state fatte ipotesi riguardo alle macro aree tematiche attorno a cui bisognava organizzare il curriculum degli obiettivi 2030 assegnati. Si trattava di individuare quelle big ideas che potevano diventare gli elementi aggregatori dei saperi degli ambiti disciplinari e delle attività di insegnamento e apprendimento che si volevano proporre. All'inizio del mese di novembre sono state sviluppate le varie Unità di apprendimento (Uda), come blocco di lezioni e attività unite appunto dal comune riferimento tematico. Si è trattato poi di fare una prima ipotesi di distribuzione delle Uda nei vari momenti dell'anno articolando tra le varie discipline e in orario extra curricolare. L'articolazione del curriculum in Uda interdisciplinare è stata molto variabile in termini di tempistica. Per ogni Uda sono state poi individuate le competenze da attivare e per fine novembre siamo partiti con l'attuazione dei primi percorsi curricolari. Le attività proposte sono state le più varie. Il fine di ogni percorso/proposta è stato la realizzazione di una traccia audio completa per la pubblicazione Podcast, ma lezione per lezione ci sono state consegnate parziali (ricerche, documentazioni, presentazioni, debate, ecc.), che hanno portato gradualmente alla realizzazione del compito finale. Le Uda sono state attivate e concluse nei due periodi scolastici: primo e secondo quadrimestre.

Prospettive civiche: Salute e benessere: conoscere e promuovere atteggiamenti corretti per il benessere e la salute personale, il disagio, i pericoli e la prevenzione dalle dipendenze; promuovere lo sviluppo di atteggiamenti consapevoli nella scelta dei prodotti alimentari; conoscere le problematiche e gli squilibri alimentari; attivare e promuovere lo sviluppo di atteggiamenti consapevoli nella cura del proprio corpo e della propria alimentazione.

Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto? Life Skills e Peer Education (nel nostro caso attraverso Podcast) nel contesto europeo ed italiano - i giovani protagonisti nell'educazione alla salute a scuola: ...la peer education costituisce una delle strategie particolarmente efficaci per l'educazione alle life skills in ambiente scolastico poiché è uno strumento pedagogico innovativo ed alternativo che può rivoluzionare il rapporto tradizionale insegnante/allievo, "trasformando" gli studenti in agenti di cambiamento. Essi infatti assumendo varie iniziative appositamente predisposte per coinvolgere i coetanei diventano veri e propri agenti di cambiamento delle conoscenze, degli atteggiamenti, delle credenze e dei comportamenti all'interno di un determinato gruppo target (Boda 2001). In tal modo viene implementata la comunicazione mirata fra 'coetaneo e coetaneo' che nasce dall'incontro tra le dinamiche relazionali spontanee del gruppo e l'azione educativa dei coetanei opportunamente formati; la peer education promuove l'instaurarsi di un rapporto di educazione reciproca, riduce la differenza fra sé e gli altri mediante modalità relazionali dirette e l'uso di un linguaggio comune, soddisfa la necessità di adeguare le informazioni alla specificità e alle necessità del gruppo, consente il passaggio da una comunicazione unidirezionale e centrata sul ricorso all'esperto ad una comunicazione bidirezionale e caratterizzata dal libero accesso alle informazioni. La peer education valorizza il gruppo classe e lo trasforma in una risorsa insostituibile per lo sviluppo e l'apprendimento delle life skills (Svenson-Tripp 2001).
L'ascolto di podcast è un'attività piuttosto diffusa tra i giovani: sono facilmente disponibili online e possono essere utilizzati come sottofondo nello studio, nel disegno e nelle attività sportive; tutto ciò ha infatti attirato molti ragazzi, anche più grandi.

Layer digitale: con il podcasting gli alunni apprendono l'uso di strumentazioni come il microfono e il mixer, nonché alcune tecniche di registrazione e di manipolazione dei file audio; imparano a realizzare una trasmissione radiofonica con i suoi registri e i suoi tempi tecnici; apprendono come ricercare nella rete e pubblicare ai Podcast. Le puntate prodotte sono state realizzate anche in lingua inglese o francese, arricchite da brani musicali autoprodotti dagli alunni del corso musicale.

Il layer digitale di tutte le attività finalizzate poi al podcasting si può così sintetizzare:

Discussioni guidate sulle pre-conoscenze. Brainstorming/Debate su Padlet - test su moduli o sondaggi con Mentimeter

Organizzazione dei contenuti attraverso Google Classroom.

Definizione dei gruppi di lavoro e dei ruoli, anche in jigsaw

Avvio del webquest: ricerca guidata sul web

Studio e approfondimento del media (Podcast), per apprendere la struttura, le caratteristiche, le capacità comunicative. Analisi del testo mediatico-cartaceo, conoscenza e riconoscimento dei suoi codici espressivi, tecniche del linguaggio giornalistico, strategie di persuasione nei confronti del fruitore...ecc...

Formulazione di un modello di puntata Podcast per verificare l'efficacia della comunicazione e preparazione del percorso di realizzazione; tale passaggio è stato presentato al resto della classe e ai docenti, attraverso presentazioni multimediali, raccolte fotografiche o video, cartelloni o mp3 di prova.

Letture degli interventi ed eventuali suggerimenti per le ultime correzioni. Strutturazione della scaletta dell'episodio partendo da introduzione e conclusione. Prova generale e registrazione dell'episodio

Scrittura e selezione dei testi definitivi (storytelling, inchieste, interviste, sceneggiature/drammatizzazioni, canzoni e slogan, pubblicità, ecc.)

Incontri con esperti individuati (documentazione registrazione audio/video)

Visita ai luoghi di indagine e di approfondimento (documentazione registrazione audio/video)

Creazione della traccia audio con musiche ed effetti sonori (Adobe Premiere e Audacity). Durante questa fase è stata predisposta la preparazione dei formati grafici per l'inserimento di testi e di Cover (Canva) nella piattaforma di pubblicazione PODCAST.

Ascolto dell'episodio completo ed eventuali modifiche nel montaggio audio.

pubblicazione della traccia su Podomatic

disseminazione (spotify, sito web scolastico e pagine social ISA 13)

Un podcast è un prodotto di facile realizzazione, ha costi minimi, poiché è sufficiente un computer, un microfono o una videocamera per la documentazione. Sul web si trovano strumenti gratuiti sia per la produzione che per la pubblicazione dei contenuti. AUDACITY (<http://audacity.sourceforge.net/download/?lang=it>) ottimo software, grazie alle sue innumerevoli e immediate funzioni. I file audio si possono arricchire con brani musicali prodotti dai ragazzi; si possono migliorare riducendo i rumori di fondo o eliminando i difetti di registrazione. PODOMATIC è invece un hosting gratuito per audio è Podomatic (<http://www.podomatic.com/featured>). Di facile gestione, una volta registrati nella piattaforma, si possono caricare facilmente i file audio delle puntate, i titoli, le descrizioni delle puntate, la cover e i tags. Podomatic creerà poi in automatico il file RSS che permette di inserire il podcast sulle maggiori app dedicate, come SPOTIFY.

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. La multicanalità del digitale applicata alla produzione delle tracce Podcast sfrutta appieno tutte le modalità di ricezione delle informazioni (testi, video, grafiche e audio) e contemporaneamente consente di produrre comunicazioni adattandole alle caratteristiche e alle capacità dell'alunno.

La realizzazione di un podcast dei ragazzi è nata come proposta di un'attività diversa e creativa che ha consentito di sviluppare i nuclei tematici con le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie, attraverso molteplici competenze: dalla ricerca critica delle fonti alla creazione di un contenuto multimediale, dall'uso consapevole del registro espressivo del parlato fino alla necessità di esporre in maniera chiara e accattivante gli argomenti. Le attività svolte hanno guidato gli alunni alla realizzazione, relativamente agli aspetti di scrittura e di registrazione, degli episodi di un podcast, oltre alla fase di montaggio audio; la pubblicazione dei contenuti online è stata realizzata dai docenti.

Tematizzazione (sostenibilità): Gli obiettivi di approfondimento (Fame zero e Salute e benessere) sono stati quelli di analizzare il tema del cibo in relazione alla salute. Le abitudini alimentari e gli stili di vita, infatti, sono in grado di influire significativamente sul benessere delle persone e sulla qualità della loro vita, fin dalla più giovane età. Alcuni percorsi hanno poi focalizzato l'attenzione sulla salute, non solo attraverso l'alimentazione, ma prendendo in considerazione anche la sfera emozionale dei ragazzi, con l'obiettivo di non trascurare e di integrare fra loro tutti gli aspetti più rilevanti per il raggiungimento di un rapporto equilibrato con il proprio essere al fine di prevenire obesità, disturbi dell'alimentazione e le dipendenze da alcol e droga (e non solo).

Autoimprenditorialità: le attività di ricerca/podcasting hanno stimolato i ragazzi coinvolti che hanno sempre mantenuto un atteggiamento curioso e positivo, sentendosi protagonisti insieme ai docenti; è stata osservata in alcuni di loro una forte motivazione ed energia rispetto al proprio lavoro, la volontà ed il coraggio di assumersi delle responsabilità e fare delle scelte; sono stati collaborativi ponendo fiducia anche nei compagni più deboli del gruppo; hanno mostrato capacità di riflettere, pianificare, darsi degli obiettivi ed esporre le proprie idee.

In sintesi, con il podcasting i ragazzi imparano a lavorare come in gruppo, ad interagire e ad autogestirsi, attribuendosi a vicenda ruoli e compiti da portare a termine; imparano a gestire parte di un progetto che deve rispettare i tempi di pubblicazione degli episodi; imparano a gestire la propria emotività e ad autocontrollarsi; sono più motivati ed interessati alle attività di apprendimento con forte propensione verso l'uso delle nuove tecnologie.

Costruzioni di reti di interesse territoriale: gli obiettivi del progetto sono stati quelli di affrontare con le giovanissime generazioni, temi sociali e di sostenibilità, stimolando approfondimenti e riflessioni sullo sfondo sociale, economico e ambientale del territorio sarzanese. Abbiamo focalizzato ed approfondito un fenomeno sociale specifico: con i carabinieri e con la Pubblica assistenza si è parlato di spaccio, uso e abuso di droghe e di alcol; si è parlato di malnutrizione (obesità e disturbi alimentari) con esperti nutrizionisti che operano sul territorio; sono stati coinvolti enti locali e territoriali, agronomi e produttori per lo studio delle produzioni primarie locali. Le puntate podcast sono state pubblicizzate in tutte le scuole del territorio e della provincia (SP), attraverso eventi dedicati, social network e articoli sui giornali locali

LICEO M. BURATTI

CIBO 2030



Titolo: Cibo 2030
Sottotitolo: Educazione civica: il cibo come chiave di sostenibilità

Descrizione breve dell'esperienza: I Consigli delle classi target sono stati coordinati nella progettazione di UdA interdisciplinari da svolgere nell'orario curricolare di Educazione civica per indagare, rappresentare e narrare il tema del cibo nel contesto globale e territoriale, seguendo la traccia del curricolo verticale d'Istituto per l'Educazione civica ispirato a 5 snodi dell'Agenda 2030: DIGNITÀ, Lotta alla povertà e alle disuguaglianze; PERSONE, Salute Conoscenza Inclusione; PIANETA, Protezione degli Ecosistemi; PROSPERITÀ, nuovi modelli economici; GIUSTIZIA. Istituzioni forti, società pacifiche, cooperazione internazionale. Rispetto ad ognuno di questi aspetti delle dinamiche globali, gli studenti hanno indagato come il cibo sia un motore potente della crisi planetaria quanto della sua possibile risoluzione. Ogni UdA è stata finalizzata alla creazione di prodotti digitali destinati alla piattaforma "Salviamo il mondo a pranzo e a cena". Gli studenti di ogni classe hanno lavorato in piccoli gruppi di 4 - 5 elementi realizzando 1 prodotto per gruppo, in alcuni casi raccordato in un unico prodotto finale dell'intera classe.

Descrizione del prodotto finale: Inchieste, indagini, storytelling, analisi statistiche, in produzioni digitali differenziate (e book, video, podcast, magazine, presentazioni di testo e immagini), tutte destinate alla piattaforma digitale "Salviamo il mondo a pranzo e a cena"
Gruppi target: 15 CLASSI (rappresentative di tutte le annualità e tutti gli indirizzi della scuola)

MODELLO EDUCATIVO

Metodologia ricettiva (lezione frontale, lezione partecipata o dialogica; lezione multimodale); Metodologia simulativa (studio di caso, role playing); Metodologia collaborativa (apprendimento cooperativo, peer tutoring, flipped classroom); Discussione (brainstorming, dibattito); Metodologia esplorativa (problem solving); Metodo investigativo (ricerca sperimentale, ricerca-azione, compito di realtà); Metodo operativo (laboratorio empirico-progettuale, learning by doing).

Innestata sul modello del nuovo insegnamento di Educazione, il progetto ha fornito alle classi un concreto e motivante obiettivo di realizzazione cooperativa, potenziando in tal modo la sperimentazione di metodologie innovative per la formazione di competenze di cittadinanza fondate su obiettivi di sostenibilità e sull'uso attivo e critico del digitale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
Traguardi di competenze praticate nella progettazione svolta	<ul style="list-style-type: none"> Correlare la lotta alla fame, la promozione dell'agricoltura sostenibile e una nutrizione migliore. Ricoprire criticamente il proprio ruolo di cittadino nella sfida della lotta alla fame. Saper risalire ai principi giuridici che tutelano il lavoro, l'ambiente, la salute, la sicurezza alimentare. Valutare le proprie scelte alimentari in una corretta cornice etica e giuridica Riflettere sulla rete di valori materiali e immateriali legati al cibo. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per produrre testi, video, presentazioni. Ricerca, analizzare e valutare in modo critico le fonti digitali a supporto di un'indagine. Utilizzare il digitale come veicolo di idee. Utilizzare il digitale in modo collaborativo e per risolvere problemi su scala sociale. Utilizzare in modo creativo ed 	<ul style="list-style-type: none"> Competenza informativa (accedere alle fonti informative appropriate e valutarle) Competenza nell'uso della lingua italiana nelle sue diverse potenzialità espressive e comunicative, compresa l'intervista, lo storytelling, la scrittura giornalistica di approfondimento, la scrittura di copioni per podcast. Riconoscere e rappresentare i valori culturali incardinati nel territorio. Sostenere principi di solidarietà nel

	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e interrelare elementi identitari e elementi interculturali nella cultura del cibo ● Essere consapevoli del valore culturale, sociale e rituale del cibo ● Gestire la propria nutrizione con attenzione verso i valori materiali, immateriali e di socializzazione del cibo. ● Riconoscere i legami tra cibo, salute e benessere fisico e psicologico ● Riconoscere i rapporti tra cibo, economia e sostenibilità ambientale ● Riconoscere il rapporto tra sistemi di produzione agricola e zootecnica, conservazione del territorio e sicurezza alimentare ● Gestire le proprie scelte di consumo valutandone l'impatto sul sistema territoriale; ● Cambiare le proprie abitudini di alimentazione e consumo al fine di contribuire al contrasto delle logiche insostenibili del mercato agro-alimentare globale. ● Essere consapevoli del rapporto tra economie del cibo, ecosistemi e prosperità ● Riconoscere risorse e elementi di rischio ambientale del proprio territorio ● Identificare e sostenere imprese agroalimentari innovative, etiche e sostenibili sul territorio ● Saper comparare i valori della tradizione e quelli dell'innovazione ● Scegliere prodotti alimentari in base a considerazioni etiche e di qualità ● Riconoscere le relazioni tra economie del cibo e criminalità ● Riconoscere le relazioni tra economie del cibo e danno ambientale ● Decodificare le informazioni relative a origine e qualità degli alimenti ● Difendersi da messaggi di pubblicità ingannevole ● Sostenere il principio della solidarietà alimentare ● Valutare le proprie scelte alimentari in una corretta cornice etica e giuridica 	<p>espressivo i linguaggi digitali selezionando strategie adatte a obiettivi di fruizione e comunicazione prefissati.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare software per elaborare testi, immagini, montare video, registrare audio per podcast, creare siti web. ● Valutare l'efficacia e la correttezza comunicativa degli interfaccia digitali ● Selezionare e aggregare contenuti in modo comunicativo ● Rielaborare in modo originale materiali di ricerca, diventando autori ed editori di contenuti multimediali ● Utilizzare software per realizzare e implementare prodotti digitali ● Organizzare contenuti digitali in modo comunicativo ● Valorizzare le potenzialità artistiche ed espressive dei devices ordinariamente in uso. 	<p>contesto-scuola o in altri contesti sociali</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Adottare strategie di problem solving ● Manifestare proposte e perseguire iniziative ● Lavorare in gruppo in modo cooperativo ● Progettare e pianificare ● Essere creativi, efficienti, rispettosi e flessibili nel lavoro cooperativo ● Rispettare con puntualità le fasi di esecuzione di un lavoro. ● Revisionare e uniformare contributi di diversa origine ● Costruire un progetto di comunicazione culturale ad alto impatto sociale ● Progettare e gestire un'intervista ● Adattare una storia a sceneggiatura radiofonica ● Gestire in modo efficace la lingua orale e scritta, attuando un confronto continuo finalizzato ad una produzione idonea alla radiofonia ● Gestire l'espressività della comunicazione, l'intonazione, la dizione ● Gestire l'emotività ● Rielaborare conoscenze in modo critico, comunicativo e creativo ● Progettare e gestire un'intervista finalizzata alla raccolta di una storia ● Entrare in connessione emotiva con l'interlocutore ● Riconoscere e utilizzare correttamente il potenziale informativo, espressivo e comunicativo delle immagini.
--	---	--	--

METARIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE

Considerazione critica sull'esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata. Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale.

Scelta dei gruppi target: Sono state scelte intere classi (15) a rappresentare tutte le annualità di tutti gli indirizzi, per sperimentare un possibile curriculum verticale innestato su quello dell'Educazione civica.

Docenti coinvolti: L'intero Consiglio di ciascuna classe target per un lavoro transdisciplinare sul tema dell'UdA.

Temi, competenze, discipline di insegnamento: Il lavoro ha consentito di testare la flessibilità ed efficacia del curriculum sperimentale d'Istituto per l'Educazione civica, proponendo il cibo come chiave interpretativa delle dinamiche globali valutate dall'Agenda 2030 nel definire gli obiettivi di sostenibilità. La finalità concreta del progetto, ovvero la realizzazione di una piattaforma digitale, ha dato un forte impulso ai Consigli di Classe; le UdA hanno voluto effettivamente valorizzare il ruolo attivo e produttivo degli studenti formando autentiche competenze di cittadinanza, obiettivo altrimenti non sempre pienamente raggiunto nonostante le indicazioni metodologiche a sostegno dell'Educazione civica. Il ricorso sistematico a metodi didattici innovativi ha sollecitato nuovi percorsi e posture anche all'interno delle materie d'insegnamento tradizionali e hanno indicato come elemento chiave didattico-relazionale il lavoro in team tanto degli studenti quanto dei docenti.

Programmazione e tempi di svolgimento: La progettazione è stata messa a punto prima dell'avvio dell'anno scolastico; a settembre è iniziata l'attività di informazione e coordinamento dei CdC delle classi coinvolte, ai quali sono state fornite indicazioni dettagliate per la progettazione delle UdA e materiali informativi di supporto attraverso Drive condiviso. A ottobre sono state progettate le UdA. Le attività hanno seguito i tempi della programmazione curricolare dell'Educazione civica. Gli studenti che all'interno di ciascuna classe hanno seguito i laboratori Podcast e Piattaforma digitale hanno disseminato tra i compagni le competenze acquisite che hanno in molti casi supportato la produzione finale in digitale.

Prospettive civiche: Il progetto nel suo complesso ha sollecitato un approccio determinante ovvero quello della cittadinanza attiva: ha valorizzato il contributo dei singoli all'interno dei gruppi, sviluppando un'azione corale e plurale per sostenere informazione e generare cambiamento.

Riferimenti culturali: Agenda 2030; S. Liberti, I signori del cibo, Minumum Fax 2016; W. Berry, Mangiare è un atto agricolo, Lindau 2015; RIGHT TO FOOD AND NUTRITION WATCH 2020; TRANSFORMING FOOD AND AGRICULTURE TO ACHIEVE THE SDGs, 20 interconnected actions to guide decision-makers, FOOD AND AGRICULTURE ORGANIZATION OF THE UNITED NATIONS, Rome, 2018; sito ASVIS; inchieste giornalistiche selezionate dalla testata "Internazionale" (2020-21).

Layer digitale: Il digitale è stato il veicolo dell'apprendimento per competenze: la fase produttiva digitale ha infatti accompagnato tutto il processo di apprendimento, dalla ricerca delle informazioni, alla loro elaborazione e condivisione, alla loro selezione e discussione, fino alla riappropriazione in chiave espressiva per una produzione originale e "attiva" destinata a parlare a molti attraverso la piattaforma digitale. Il concreto obiettivo di comunicazione e pubblicazione in piattaforma ha sollecitato e stimolato gli studenti ad assumere prospettive originali, competenti, consapevoli e "militanti".

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. L'obiettivo militante di conoscere per far conoscere e per cambiare, di scegliere e suggerire scelte più consapevoli per "salvare il mondo", ha sollecitato la ricerca di linguaggi espressivi che, oltre a veicolare informazione, potessero colpire l'immaginazione, attivare le emozioni e quindi un interesse più profondo nei fruitori; nello stesso momento, il complesso percorso di indagine svolto dagli studenti per supportare messaggi positivi e propositivi, ha consentito a questi stessi messaggi di radicarsi nella loro coscienza e competenza.

Tematizzazione (sostenibilità): Il tema del cibo si è rivelato una chiave completa di conoscenza del mondo e delle società nelle loro profonde e per molti versi drammatiche trasformazioni; ma si è rivelato anche strumento essenziale per la conoscenza di sé e del proprio rapporto con gli altri e con il mondo. La molteplicità dei registri in cui il tema è stato trattato suggerisce strade inesauribili di lavoro che la scuola ha programmato di continuare a percorrere nei prossimi anni.

Autoimprenditorialità: Rivolgersi a fruitori esterni, progettando sulla base di un ideale condiviso e di una motivazione etica, usando strumenti digitali in modo creativo e dando valore alla comunicazione, ha attivato l'iniziativa da parte degli studenti in chiave di autoimprenditorialità; hanno conosciuto molteplici profili delle professionalità legate al mondo della comunicazione digitale e si sono autonomamente organizzati per disseminarle all'interno della scuola predisponendo attività per i prossimi anni (RadioWeb, Redazione digitale, Laboratorio Digital Storytelling).

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Le attività molteplici hanno aperto collegamenti con molte realtà esterne alla scuola (Unitus, Asvis, aziende territoriali sostenibili, Enti di solidarietà, enti per la promozione di un turismo culturale e sostenibile) che si sono concretizzati in link digitali e nuove collaborazioni progettuali. La Rete Scuole GReen di Viterbo sarà poi l'interlocutore naturale per sfruttare a pieno e implementare le potenzialità didattiche della piattaforma.

LE VIE DEL GUSTO



Titolo: Le Vie del Gusto

Sottotitolo: Laboratorio podcast

Descrizione breve dell'esperienza / prodotto finale: Cos'è un podcast? Chi lo ascolta, quando e perché? Quali le finalità di intrattenimento e quali le possibili finalità educative? Il laboratorio con l'esperto esterno Elisa Spinelli ha introdotto studenti e docenti alla specificità di questa forma di storytelling che si ricollega alla storia della radio ma con declinazioni del tutto specifiche e attuali. Con l'obiettivo di raccontare il territorio attraverso la lente del cibo, le attività sono state complesse: inventare il format di una serie, trovare i soggetti giusti, documentarsi, scegliere un target di ascoltatori, utilizzare un linguaggio e un ritmo narrativo adeguati, imparare ad utilizzare la voce, a registrare, a montare le tracce audio con musiche ed effetti. Il risultato è stata la produzione di una prima serie di 7 podcast che ha tutto l'entusiasmo e le incertezze di un team di debuttanti... Le Vie del Gusto. Hanno lavorato alla realizzazione studenti, studentesse e docenti del Liceo Buratti. L'idea nasce in collaborazione con la DMO di Comuni dell'Alta Tuscia "La Francigena e le Vie del Gusto", in favore di un turismo enogastronomico e culturale sostenibile. Il format, originale, intende raccontare il territorio dal punto di vista "eccentrico" di personaggi illustri che nel tempo lo hanno attraversato (Pierpaolo Pasolini, Rodolfo Wilcoek, Donna Olimpia, il professore partigiano Mariano Buratti, Dickens, la principessa etrusca della Biga di Castro, la regista Alice Rorwacher), amandone i paesaggi, i centri storici, i sapori. Insegnanti e studenti, tra il serio e il faceto, il documentato e l'immaginario, fanno rivivere le voci di quei personaggi, per riscoprire con loro le nostre Vie del Gusto.

Gruppi target: Gruppo misto interclasse, costituito da 1 o 2 studenti di ciascuna delle classi target.

MODELLO EDUCATIVO

Lezione frontale, lezione partecipata o dialogica; flipped classroom, apprendimento cooperativo, lavoro in piccolo gruppo, brainstorming, dibattito, ricerca-azione, compito di realtà, laboratorio empirico-progettuale, learning by doing.

L'attività laboratoriale è stata condotta come uno studio di caso collettivo, invitando gli studenti comprendere le caratteristiche e le vocazioni culturali, agrarie e enogastronomiche di alcuni luoghi della provincia, invitandoli quindi a formulare proposte originali per una loro valorizzazione in chiave di sostenibilità. I ragazzi si sono quindi interrogati su quali potessero essere i loro fruitori, e hanno cercato chiavi narrative nuove e in grado di comprendere la complessità degli aspetti che caratterizzano la ricchezza di un territorio. Trovata la chiave, hanno iniziato ricerche più mirate che si sono saldate alla fase di reinvenzione narrativa e a quella espressiva. La creazione di un testo originale in cui si fondessero storia e immaginazione, intrattenimento e informazione, ha creato notevoli difficoltà che sono state risolte in funzione del desiderio di vedere realizzato il loro prodotto. Registrare e montare i podcast è stata in definitiva un'attività conclusiva trainante per quella di scrittura creativa; la migliore realizzazione dei prodotti avrebbe infatti richiesto più tempo e maggiore cura soprattutto negli aspetti legati alla lettura espressiva.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ

COMPETENZE DIGITALI

COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI

<p>Traguardi di competenze praticate nella progettazione svolta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere sulla rete di valori materiali e immateriali legati al cibo. ● Riconoscere e interrelare elementi identitari e elementi interculturali nella cultura del cibo ● Essere consapevoli del valore culturale, sociale e rituale del cibo ● Riconoscere i rapporti tra cibo, economia e sostenibilità ambientale ● Riconoscere il rapporto tra sistemi di produzione agricola e zootecnica, conservazione del territorio e sicurezza alimentare ● Gestire le proprie scelte di consumo valutandone l'impatto sul sistema territoriale; ● Cambiare le proprie abitudini di alimentazione e consumo al fine di contribuire al contrasto delle logiche insostenibili del mercato agro-alimentare globale. ● Essere consapevoli del rapporto tra economie del cibo, ecosistemi e prosperità ● Saper comparare i valori della tradizione e quelli dell'innovazione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rielaborare in modo originale materiali di ricerca, diventando autori ed editori di contenuti multimediali ● Utilizzare software per realizzare e implementare prodotti digitali (podcast) ● Organizzare contenuti digitali in modo comunicativo ● Ricercare, analizzare e valutare in modo critico le fonti digitali a supporto di un'indagine. ● Utilizzare il digitale come veicolo di idee. ● Utilizzare il digitale in modo collaborativo e per risolvere problemi su scala sociale. ● Utilizzare in modo creativo ed espressivo i linguaggi digitali selezionando strategie adatte a obiettivi di fruizione e comunicazione prefissati. ● Valutare l'efficacia e la correttezza comunicativa degli interfaccia digitali ● Selezionare e aggregare contenuti in modo comunicativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Costruire un progetto di comunicazione culturale ad alto impatto sociale ● Manifestare proposte e perseguire iniziative ● Progettare e gestire un'intervista ● Adattare una storia a sceneggiatura radiofonica ● Gestire in modo efficace la lingua orale e scritta, attuando un confronto continuo finalizzato ad una produzione idonea alla radiofonia ● Gestire l'espressività della comunicazione, l'intonazione, la dizione ● Gestire l'emotività ● Essere creativi, efficienti, rispettosi e flessibili nel lavoro cooperativo ● Competenza informativa (accedere alle fonti informative appropriate e valutarle) ● Competenza nell'uso della lingua italiana nelle sue diverse potenzialità espressive e comunicative, compresa l'intervista, lo storytelling, la scrittura giornalistica di approfondimento, la scrittura di copioni per podcast. ● Riconoscere e rappresentare i valori culturali incardinati nel territorio. ● Adottare strategie di problem solving ● Manifestare proposte e perseguire iniziative ● Lavorare in gruppo in modo cooperativo ● Progettare e pianificare ● Essere creativi, efficienti, rispettosi e flessibili nel lavoro cooperativo ● Rispettare con puntualità le fasi di esecuzione di un lavoro.
---	--	--	---

METARIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
<p>Considerazione critica sulla esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale</p>	<p>Scelta dei gruppi target: Il laboratorio interclasse (1 o 2 studenti per ciascuna delle 15 classi target) ha consentito di applicare un "correttivo" reticolare al criterio della verticalità utilizzato per Cibo 2030, favorendo la comunicazione tra diversi aspetti e approcci al problema e la disseminazione interna di competenze, con l'obiettivo di creare un team d'Istituto che nei prossimi anni possa autogestire una produzione Podcast e una Radio Web.</p> <p>Docenti coinvolti: Il laboratorio è stato guidato da un tutor esterno (Elisa Spinelli, Unitus) in stretta collaborazione con la referente di progetto e con i docenti del team Digigreen, con i tutor del Laboratorio Piattaforma digitale e con il referente esterno di Promotuscia per garantire il rispetto stringente delle esigenze previste dal progetto, di quelle della DMO dei Comuni della Francigena e il raccordo con le esigenze di comunicazione della piattaforma.</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: Numerose le competenze e conoscenze disciplinari e extradisciplinari attivamente coinvolte: storia, storia del cinema, storia della letteratura, lingua italiana, storia dell'arte, storia e tradizioni del territorio, economia locale... Il concreto obiettivo di realizzazione, il coinvolgimento personale ed emotivo attivato dalla registrazione della propria voce,</p>

l'appassionante strumento del montaggio digitale con effetti, la storia rievocata come suggestiva narrazione concretamente calata nel proprio territorio hanno modellato negli studenti inedite consapevolezze ed intenzioni conoscitive ed espressive.

Programmazione e tempi di svolgimento: A seguito del bando per tutor esterno la progettazione di dettaglio ha richiesto circa 4 ore; 20 ore effettive sono state impiegate nel laboratorio con gli studenti e a queste si sono aggiunte alcune ore autonome di lavoro dei ragazzi per la messa a punto dei testi e la registrazione. È stata creata una Classroom di supporto. Il laboratorio è stato pensato inizialmente come extracurricolare ma alcune difficoltà sono nate a seguito dell'orario scaglionato imposto dalla pandemia: l'uscita delle classi alle 16 ha avuto evidenti aggravii organizzativi per gli studenti e per questa ragione alcune ore del laboratorio sono state svolte in di mattina e solo alcune in orario pomeridiano. L'interruzione della pratica curricolare mattutina ordinaria per alcuni studenti può in alcuni casi essere stata interpretata da docenti delle classi come un disturbo delle attività preordinate, ma ha tuttavia ottenuto il vantaggio indiretto di sottoporre all'attenzione di molti insegnanti le novità del progetto Digigreen e le sue positive ricadute sulle dinamiche delle classi e della scuola e la necessità di prevedere modelli didattici più fluidi.

Prospettive civiche: recuperare memoria storica e trasformarla, attraverso atti creativi e linguaggi espressivi moderni ed efficaci, in narrazione, consapevolezza, suggestione e quindi attualità, per valorizzare il territorio come trama di valori di cui il cibo può rappresentare il filo rosso per promuovere un turismo sostenibile.

Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto? "Interviste impossibili", trasmissione radiofonica RAI degli anni '70; Carlo Ginzburg e la microstoria; Roger Schank e Morson Gary Saul, Raccontami una storia: narrativa e intelligenza, Northwestern Press, 1995; il caso studio locale di Civita di Bagnoregio, in G. Attili, Civita, senza aggettivi e senza altre specificazioni, Quodlibet 2020 (per valutare gli effetti deleteri di un modello di turismo antinomico a quello diffuso e sostenibile).

Layer digitale: Il desiderio di ciascun gruppo di arrivare alla realizzazione finale del prodotto che li rappresentava (il podcast legato ad una figura storica di viaggiatore/frequentatore della Tuscia) è stato trainante. Registrare e montare i podcast sono stati gli obiettivi di realizzazione che hanno consentito di superare senza scoraggiamento la fase più difficoltosa che era quella della concreta ideazione del testo, quindi della ricerca e della scrittura creativa, per di più collettiva.

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. Le esperienze concrete del raccontare attraverso la scrittura creativa, della registrazione audio e del montaggio con effetti sonori di rinforzo narrativo, è stata vissuta in funzione della promozione di valori fortemente condivisi legati al proprio territorio e ha così determinato, anche grazie al lavoro di gruppo, iniziativa, responsabilità, consapevolezza, determinazione, investimento creativo, rivelando abilità e competenze dei singoli che non sempre erano emerse nella didattica ordinaria.

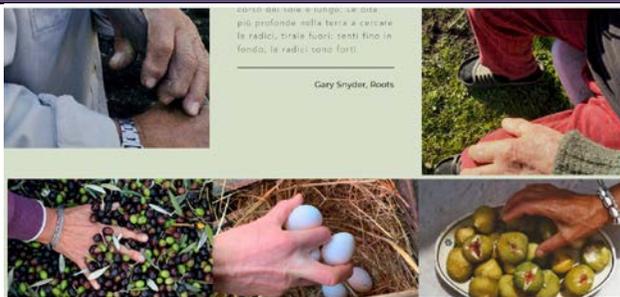
Tematizzazione (sostenibilità): La valorizzazione del territorio e del suo patrimonio culturale in senso lato, compresi i paesaggi agrari e le tradizioni enogastronomiche, è una chiave di sostenibilità fondamentale che invita a promuovere itinerari decentrati, conoscenza e riappropriazione di gusti offuscati dalla globalizzazione. Tema potenzialmente inesauribile attraverso l'approccio narrativo alle microstorie locali.

Autoimprenditorialità: Padroneggiare o perfezionare strumenti di progettazione, scrittura, registrazione e montaggio di podcast ha liberato alcune potenzialità progettuali, espressive e comunicative degli studenti che hanno. Hanno poi disseminato le competenze acquisite nelle loro classi e nella scuola; ne sono nate serie di podcast autoprodotti, ad esempio nell'ambito di Cibo 2030 (per esempio Gocce di Olio e di Giustizia della VE). Particolarmente significativo il caso degli studenti di una classe terza che, sostenuti da una compagna che ha frequentato il laboratorio podcast, hanno di loro iniziativa prodotto la miniserie "Forchettate di salute" in cui hanno in piena autonomia affrontato anche argomenti sensibili come quello dei disturbi dell'alimentazione. Dall'esperienza nascerà una redazione studentesca d'Istituto per la produzione di Podcast e una RadioWeb.

Costruzioni di reti di interesse territoriale: i percorsi narrativi della serie Le Vie del Gusto nascono in collaborazione con il progetto Via Francigena le vie del Gusto e con la DMO di Comuni che ne deriva. La scuola ha partecipato agli incontri e alle iniziative della DMO e ne

potenzia l'attività attraverso la piattaforma digitale. Nel prossimo anno scolastico è prevista, sempre in collaborazione con la DMO e con Promotuscia, una collaborazione che include trekking ecologici, disseminazione dei contenuti della piattaforma, creazione di podcast e videostorie legati alle botteghe artigiane.

VEDERE NEL CIBO (IL VALORE DELLA DIVERSITA')



Titolo: Vedere nel cibo (il valore della diversità)

Sottotitolo: Laboratorio fotografico

Descrizione breve dell'esperienza: Si può "vedere" la sostenibilità? Attraverso un percorso di PCTO, con la guida della tutor esterna Manuela Cannone, due classi terze hanno indagato il cibo e i suoi luoghi, imparando a riconoscere il valore della diversità come peculiarità di quei contesti in cui le logiche della produttività non hanno stravolto l'equilibrio tra uomo e natura. Dal momento che non è la qualità della macchina fotografica che garantisce la riuscita di una foto, il laboratorio si è concentrato sull'esercizio dello sguardo, utilizzando uno strumento alla portata di tutti: il telefono cellulare. Che è uscito dal suo ruolo ordinario e si è rivelato strumento imprevisto di analisi critica ed estetica.

Descrizione del prodotto finale: Dal laboratorio sono derivate quattro serie fotografiche, organizzate insieme a brevi testi suggestivi all'interno della piattaforma:

Cibo-Uomo-Natura. Equilibrio: i ragazzi sono stati guidati a guardare con occhi nuovi i loro luoghi del cibo, dalla dispensa al paesaggio, per scoprire l'equilibrio tra l'uomo e la natura.

Cibo-Uomo-Natura. Crisi: i ragazzi sono stati guidati a guardare con occhi nuovi i loro luoghi del cibo, dalla dispensa al paesaggio, per scoprire dove l'equilibrio tra uomo e natura entra in crisi e per capire come possiamo contribuire a riparare i danni fatti fino ad oggi.

Passeggiata: un trekking fotografico fuori città alla scoperta di come l'agricoltura modifica il paesaggio e in visita a due aziende con diversi approcci alla produzione sostenibile. Un esercizio dello sguardo per scardinare indifferenza e luoghi comuni, risvegliare consapevolezza e meraviglia e cercare di vedere cosa c'è dietro il cibo per ripensarlo in modo più sostenibile.

Art Fruit: Un esercizio creativo sulla distanza tra noi e il cibo. I ragazzi hanno riflettuto sull'autenticità di un prodotto, sulla sua stagionalità, si sono chiesti da dove arriva, quando è stato raccolto, quanto ha modificato il paesaggio naturale, quante mani hanno permesso che arrivasse alla nostra tavola. Sulla base di tutto questo hanno valutato quanto un alimento sia distante da loro e dal sistema-natura di cui tutti siamo parte. Partendo da queste riflessioni i ragazzi hanno collaborato con la fotografa alla creazione di un vero progetto artistico.

Gruppi target: Due classi terze del gruppo target.

MODELLO EDUCATIVO	
Lezione frontale, lezione partecipata o dialogica; apprendimento cooperativo, lavoro in piccolo gruppo, brainstorming, ricerca-azione, compito di realtà; laboratorio empirico-progettuale, learning by doing.	Il percorso esperienziale ha guidato i ragazzi a vedere con occhi nuovi i loro luoghi del cibo, dalla dispensa, al mercato, al supermercato, al paesaggio, sollecitando la pratica tanto della consapevolezza quanto della meraviglia; ha proposto il tema della scelte alimentari in chiave di sostenibilità non come assunti astratti ma come approdi empirici della pratica dello sguardo e della creatività. Ha rivelato le potenzialità espressive dei device comunemente in uso come i telefoni cellulari, in grado di risvegliare la nostra attenzione sui luoghi che abitualmente frequentiamo senza davvero vederli, sui cibi che mangiamo senza conoscerli.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
Traguardi di competenze praticate nella progettazione svolta	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere le diversità, nell'equilibrio generato dalle reciproche relazioni degli elementi di un sistema, come principio di ricchezza biologica, culturale, sociale ● Riflettere sulla rete di valori materiali e immateriali legati al cibo. ● Essere consapevoli del valore culturale, sociale e rituale del cibo ● Gestire la propria nutrizione con attenzione verso i valori materiali, immateriali e di socializzazione del cibo. ● Riconoscere i rapporti tra cibo, economia e sostenibilità ambientale ● Riconoscere il rapporto tra sistemi di produzione agricola e zootecnica, conservazione del territorio e sicurezza alimentare ● Gestire le proprie scelte di consumo valutandone l'impatto sul sistema territoriale; ● Cambiare le proprie abitudini di alimentazione e consumo al fine di contribuire al contrasto delle logiche insostenibili del mercato agro-alimentare globale. ● Essere consapevoli del rapporto tra economie del cibo, ecosistemi e prosperità ● Riconoscere risorse e elementi di rischio ambientale del proprio territorio ● Identificare e sostenere imprese agroalimentari innovative, etiche e sostenibili sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Valorizzare le potenzialità artistiche ed espressive dei devices ordinariamente in uso. ● Utilizzare la fotografia per documentare, interpretare, raccontare, operando in una poetica ed estetica di riferimento. ● Valutare la complessità semantica della comunicazione per immagini ● Valutare l'efficacia e la correttezza comunicativa degli interfaccia digitali ● Selezionare e aggregare contenuti in modo comunicativo ● Utilizzare il digitale come veicolo di idee. ● Utilizzare il digitale in modo collaborativo e per risolvere problemi su scala sociale. ● Utilizzare in modo creativo ed espressivo i linguaggi digitali selezionando strategie adatte a obiettivi di fruizione e comunicazione prefissati. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e utilizzare correttamente il potenziale informativo, espressivo e comunicativo delle immagini. ● Manifestare proposte e perseguire iniziative ● Lavorare in gruppo in modo cooperativo ● Essere creativi, efficienti, rispettosi e flessibili nel lavoro cooperativo ● Rispettare con puntualità le fasi di esecuzione di un lavoro. ● Revisionare e uniformare contributi di diversa origine ● Costruire un progetto di comunicazione culturale ad alto impatto sociale

	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper comparare i valori della tradizione e quelli dell'innovazione ● Scegliere prodotti alimentari in base a considerazioni etiche e di qualità ● Riconoscere le relazioni tra economie del cibo e danno ambientale ● Decodificare le informazioni relative a origine e qualità degli alimenti ● Difendersi da messaggi di pubblicità ingannevole ● Valutare le proprie scelte alimentari in una corretta cornice etica e giuridica 		
--	---	--	--

METARIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE

Considerazione critica sulla esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata
 Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curricolo scolastico verticale

Scelta dei gruppi target: Sono state scelte due classi terze del gruppo target per introdurre l'esperienza di PCTO come percorso di classe coeso con gli obiettivi dell'Educazione civica, con possibili espansioni nei prossimi due anni, come stimolo a percorsi professionali, di studio e autoimprenditoriali connessi con obiettivi di sostenibilità.

Docenti coinvolti: Il laboratorio è stato guidato da un tutor esterno (Manuela Cannone, fotografa) in stretta collaborazione con la referente di progetto e con i docenti del team Digigreen, con il tutor del Laboratorio Piattaforma digitale per garantire il rispetto stringente delle esigenze previste dal progetto e il raccordo con le esigenze di comunicazione della piattaforma; e in collaborazione con i docenti tutor PCTO e i docenti coordinatori dell'Educazione civica delle due classi coinvolte perché la classe svolgesse un percorso completo e coerente sui temi della relazione tra cibo e sostenibilità sia a scala globale e che sul loro territorio. Per l'Educazione civica infatti le due classi hanno affrontato UdA coerenti con i temi in oggetto realizzando prodotti finali connessi con il lavoro effettuato nel laboratorio di fotografia. Un gruppo della classe III AC ha partecipato al concorso interno Civica 2022 con un videoracconto della passeggiata fotografica.

Temi, competenze, discipline di insegnamento: Tutti i docenti e tutti gli approcci disciplinari hanno contribuito nelle due classi alle rispettive UdA, sostenendo un percorso coerente relativo alla relazione tra cibo e sostenibilità. La relazione stringente tra l'insegnamento di Educazione civica e il PCTO ha dato da un lato respiro teorico, pienamente formativo e culturale, all'esperienza di alternanza scuola lavoro, dall'altro ha rafforzato un autentico apprendimento per competenze a carattere laboratoriale nel percorso di Educazione civica, evitando sterili travasi di contenuti astratti.

Programmazione e tempi di svolgimento: A seguito del bando per tutor esterno sono state dedicate circa quattro ore alla progettazione di dettaglio del laboratorio; 20 ore effettive sono state impegnate con gli studenti, più tempi aggiuntivi individuali in cui i ragazzi hanno elaborato questionari di osservazione o autonome campagne fotografiche. E' stata creata una Classroom di supporto. Gli incontri e le attività sono state svolte nel tempo scuola fuorché per le ore aggiuntive a carico dei singoli studenti, computate comunque come ore di PCTO.

Prospettive civiche: Riconoscere nei sistemi di produzione, distribuzione e consumo del cibo le interrelazioni con la storia, l'aspetto e la salute del territorio.

Riferimenti culturali: Tito Vagni, Food (is not) porn. Le immagini del cibo e l'orizzonte della scomparsa, Libera Università di Lingue e Comunicazione – IULM 2017; pittore settecentesco Bartolomeo Bimbi; Joseph Beuys, arte e difesa della natura; W. Berry, Mangiare è un atto agricolo, Lindau 2015; Roland Barthes, L'alimentazione contemporanea, 1961; .

Layer digitale: Educare lo sguardo e scattare le foto non sono stati gli unici e definitivi, anche se già molto impegnativi, traguardi degli studenti-fotografi. Ordinare le immagini in gruppi e sequenze significative e/o narrative, associare ad esse brevi testi letterari o

esplicativi, e quindi pianificare il loro contenuto comunicativo in vista della condivisione su piattaforma sono state attività essenziali che hanno richiesto di dibattere, chiarire, consolidare nuclei concettuali determinanti relativi al rapporto tra cibo e sostenibilità.

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. La pratica espressiva fotografica ha affinato la capacità dei ragazzi di associare una pluralità di valori ai caratteri visivi dei luoghi che spesso con indifferenza attraversiamo e a ciò che con la stessa indifferenza generalmente consumiamo; e di riconoscere anche con gli occhi il valore della biodiversità e di altre “diversità” che, nell’equilibrio generato dalle loro reciproche relazioni, fanno la ricchezza del territorio. Per sostituire all’immaginario del food-porn (massificazione visiva che corrisponde e globalizzazione consumistica e omologazione del gusto) volti, mani, paesaggi, atmosfere, stagioni, odori, sapori, suoni, fatica, progetti, tradizioni, innovazioni....

Tematizzazione (sostenibilità): L’esplorazione del cibo e dei suoi luoghi e la costruzione di un’estetica della diversità antagonista a quella del food-porn che impera nel web, nella pubblicità e nei social sono attività potenzialmente inesauribili; campagne fotografiche come quelle elaborate per la piattaforma digitale si prestano a ulteriori iniziative di sensibilizzazione e disseminazione rivolte alla cittadinanza.

Autoimprenditorialità: Lavorare all’educazione dello sguardo e alla produzione di immagini focalizzate su obiettivi di sostenibilità contribuisce a trasformare giovani divoratori di immagini in ponderati e “oculati” osservatori e comunicatori visivi. Lo studio riflessivo del potere comunicativo delle immagini ha sollecitato forti interessi.

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Disseminazione attraverso la piattaforma e attraverso iniziative interattive in spazi cittadini, nei centri commerciali e nelle scuole. In piattaforma i link per far conoscere e promuovere aziende sostenibili, botteghe del commercio equo e solidale, enti di solidarietà.

STORIE DI CIBO E TERRITORIO



Titolo: Storie di cibo e territorio

Sottotitolo: Laboratorio di Digital Storytelling

Descrizione breve dell’esperienza: Come si può informare e allo stesso tempo coinvolgere? Come si inseriscono delle semplici interviste in una narrazione che le sappia contestualizzare e rendere più eloquenti? In che modo il ritmo delle voci e delle immagini può sostenere strategicamente la nostra comunicazione? Il laboratorio con l’esperto esterno Giacomo Nencioni ha guidato due classi quarte, attraverso un percorso di PCTO, alla scoperta delle strategie del digital storytelling, attraverso indagini, costruzione di testi, riprese, interviste, registrazioni e montaggio. Sono state ricostruite storie di identità, di solidarietà, di tradizione e di innovazione che hanno come chiave comune il cibo. Il digital storytelling consente di vedere ed ascoltare queste storie, di associare ad esse dei volti e di riconoscerne le tracce sul territorio.

Descrizione del prodotto finale: Il prodotto sono due serie di videostorie incentrate sul territorio viterbese: una che racconta le tradizioni agricole con le loro attuali trasformazioni e una dedicata alla solidarietà alimentare.

Gruppi target: Due classi quarte del gruppo target

MODELLO EDUCATIVO

Lezione frontale, lezione partecipata o dialogica; apprendimento cooperativo, lavoro in piccolo gruppo, brainstorming, dibattito,

Il percorso esperienziale ha guidato i ragazzi a vedere aspetti e valori del loro territorio incardinati sul cibo prima a loro invisibili: la dialettica tradizione-innovazione nella pratica agricola, il concetto di sostenibilità nei suoi aspetti ambientali, umani, sociali, il concetto di solidarietà alimentare non solo come pratica caritatevole ma come iniziativa imprenditoriale socialmente utile.

ricerca-azione, compito di realtà, laboratorio empirico-progettuale, learning by doing

Il cibo come chiave di sostenibilità non è stato presentato attraverso un travaso di assunti astratti ma è stato l'approdo empirico di ricerche-azione che hanno avvicinato i ragazzi a grandi temi attraverso il racconto di persone reali a loro prossime. Il laboratorio ha rivelato le potenzialità espressive dei device comunemente in uso come i telefoni cellulari

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate nella progettazione svolta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Correlare la lotta alla fame, la promozione dell'agricoltura sostenibile e una nutrizione migliore. ● Ricoprire criticamente il proprio ruolo di cittadino nella sfida della lotta alla fame. ● Saper risalire ai principi giuridici che tutelano il lavoro, l'ambiente, la salute, la sicurezza alimentare. ● Riflettere sulla rete di valori materiali e immateriali legati al cibo. ● Gestire la propria nutrizione con attenzione verso i valori materiali, immateriali e di socializzazione del cibo. ● Riconoscere i rapporti tra cibo, economia e sostenibilità ambientale ● Riconoscere il rapporto tra sistemi di produzione agricola e zootecnica, conservazione del territorio e sicurezza alimentare ● Gestire le proprie scelte di consumo valutandone l'impatto sul sistema territoriale; ● Cambiare le proprie abitudini di alimentazione e consumo al fine di contribuire al contrasto delle logiche insostenibili del mercato agro-alimentare globale. ● Essere consapevoli del rapporto tra economie del cibo, ecosistemi e prosperità ● Riconoscere risorse e elementi di rischio ambientale del proprio territorio ● Identificare e sostenere imprese agroalimentari innovative, etiche e sostenibili sul territorio ● Saper comparare i valori della tradizione e quelli dell'innovazione ● Riconoscere le relazioni tra economie del cibo e danno ambientale ● Sostenere il principio della solidarietà alimentare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strumenti digitali per produrre video. ● Ricercare, analizzare e valutare in modo critico le fonti digitali a supporto di un'indagine. ● Utilizzare il digitale come veicolo di idee. ● Utilizzare il digitale in modo collaborativo e per risolvere problemi su scala sociale. ● Utilizzare in modo creativo ed espressivo i linguaggi digitali selezionando strategie adatte a obiettivi di fruizione e comunicazione prefissati. ● Utilizzare software per elaborare testi, immagini, montare video. ● Valutare l'efficacia e la correttezza comunicativa degli interfaccia digitali ● Selezionare e aggregare contenuti in modo comunicativo ● Rielaborare in modo originale materiali di ricerca, diventando autori ed editori di contenuti multimediali ● Utilizzare software per realizzare e implementare prodotti digitali ● Organizzare contenuti digitali in modo comunicativo ● Valorizzare le potenzialità artistiche ed espressive dei devices ordinariamente in uso 	<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza informativa (accedere alle fonti informative appropriate e valutarle) ● Competenza nell'uso della lingua italiana nelle sue diverse potenzialità espressive e comunicative, compresa l'intervista, e lo storytelling. ● Riconoscere e rappresentare i valori culturali incardinati nel territorio. ● Sostenere principi di solidarietà nel contesto scuola o in altri contesti sociali ● Manifestare proposte e perseguire iniziative ● Lavorare in gruppo in modo cooperativo ● Progettare e pianificare ● Essere creativi, efficienti, rispettosi e flessibili nel lavoro cooperativo ● Rispettare con puntualità le fasi di esecuzione di un lavoro. ● Revisionare e uniformare contributi di diversa origine ● Costruire un progetto di comunicazione culturale ad alto impatto sociale ● Progettare e gestire un'intervista ● Gestire in modo efficace la lingua orale e scritta, attuando un confronto continuo finalizzato ad una produzione idonea al digital storytelling ● Gestire l'espressività della comunicazione, l'intonazione, la dizione ● Gestire l'emotività ● Rielaborare conoscenze in modo critico, comunicativo e creativo ● Progettare e gestire un'intervista finalizzata alla raccolta di una storia ● Entrare in connessione emotiva con l'interlocutore ● Riconoscere e utilizzare correttamente il potenziale informativo, espressivo e comunicativo delle immagini.

METARIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE

Considerazione critica sulla esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata
Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale

Scelta dei gruppi target: Sono state scelte due classi quarte del gruppo target; l'esperienza di PCTO è stata gestita come percorso di classe coeso con gli obiettivi dell'Educazione civica, con possibili espansioni nel prossimo anno, come stimolo a percorsi professionali, di studio e autoimprenditoriali connessi con obiettivi di sostenibilità.

Docenti coinvolti: Il laboratorio è stato guidato da un tutor esterno (Giacomo Nencioni, Unitus) in stretta collaborazione con la referente di progetto, con i docenti del team Digigreen e con il tutor del Laboratorio Piattaforma digitale per garantire il rispetto stringente delle esigenze previste dal progetto e il raccordo con le esigenze di comunicazione della piattaforma; e in stretta collaborazione con i docenti tutor PCTO e i docenti coordinatori dell'Educazione civica delle due classi coinvolte affinché la classe svolgesse un percorso completo e coerente sui temi della relazione tra cibo e sostenibilità con focus sul loro territorio. Per l'Educazione civica infatti le due classi hanno affrontato UdA coerenti con i temi in oggetto realizzando prodotti finali connessi con il lavoro effettuato nel laboratorio di digital storytelling.

Temi, competenze, discipline di insegnamento: Tutti i docenti e tutti gli approcci disciplinari hanno contribuito alle rispettive UdA di Educazione civica delle due classi in oggetto, in un percorso relativo alla relazione tra cibo e sostenibilità coerente con quello del PCTO. La relazione stringente tra l'insegnamento di Educazione civica e il PCTO ha dato da un lato respiro teorico, formativo e culturale all'esperienza di alternanza scuola lavoro, dall'altro ha rafforzato un autentico apprendimento per competenze a carattere laboratoriale nel percorso di educazione civica, evitando sterili travasi di contenuti astratti.

Programmazione e tempi di svolgimento: A seguito del bando per tutor esterno sono state dedicate circa 4 ore alla progettazione di dettaglio del laboratorio; 20 ore sono state quelle effettive di laboratorio con gli studenti, più tempi aggiuntivi in cui ciascun gruppo ha fatto riprese, interviste, registrazioni, prove di montaggio. Gli incontri e le attività laboratoriali sono state svolte nel tempo scuola fuorché per le ore aggiuntive a carico dei gruppi di studenti, computate comunque come ore di PCTO.

Prospettive civiche: raccogliere storie, indagare le proprie realtà territoriali e civiche, costruire comunicazioni narrative efficaci per sensibilizzare altre persone, consente agli studenti di riconoscere e consolidare in loro valori come la solidarietà alimentare, la tradizione e l'innovazione che la presuppone, il rispetto dell'ambiente, il valore del lavoro e del cibo, il diritto al cibo, il contenimento dello spreco e la solidarietà alimentare.

Riferimenti culturali: Schank, Roger e Gary Saul Morson. Raccontami una storia: narrativa e intelligenza. Northwestern Press, 1995; Alice Rohrwacher, Omelia contadina, cortometraggio 2020 <https://youtu.be/QPc72k9rkL8>; Dallo spreco al dono, il modello italiano per il recupero delle eccedenze alimentari, a cura di P. Toia.

Layer digitale: Pianificare e costruire il contenuto comunicativo delle videostorie in vista della condivisione su piattaforma ha mobilitato gli studenti a dibattere, chiarire, consolidare nuclei concettuali determinanti relativi al rapporto tra cibo, sostenibilità, territorio, consumo, diritti.

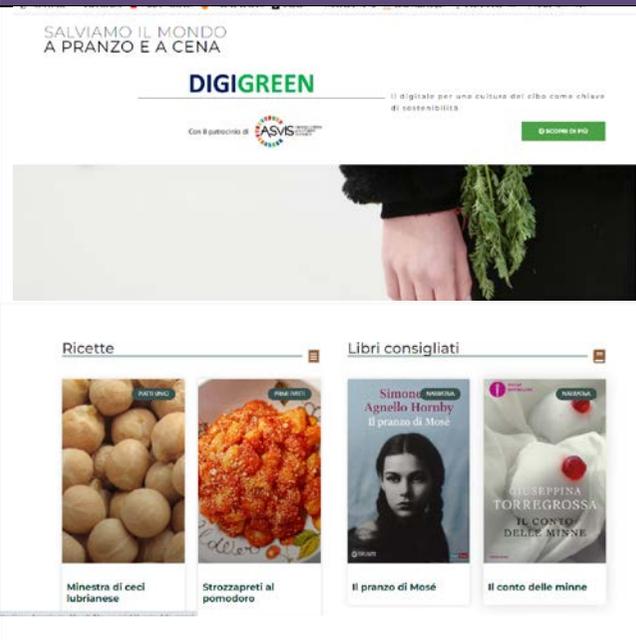
Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. La costruzione di una storia, recuperando valori di memoria, raccogliendo voci personali, registrando connettivi narrativi, è in grado non solo di informare ma anche di provocare empatia e quindi sollecitare interesse e cambiamento.

Tematizzazione (sostenibilità): Potenzialmente inesauribili le trame di racconto del territorio nella sua complessità attraverso la lente del cibo, recuperando memorie e tradizioni e raccontando contaminazioni e trasformazioni.

Autoimprenditorialità: "Un laboratorio che ci ha fatti immergere in una realtà vicina a noi e al contempo insegnato gli strumenti e le nozioni per montare e produrre video". Lo strumento è stato immediatamente disseminato dagli studenti nelle loro classi e utilizzato per produzioni autonome nell'ambito ad esempio dell'Educazione civica.

Costruzioni di reti di interesse territoriale: In piattaforma i link per far conoscere e promuovere aziende sostenibili, botteghe del commercio equo e solidale, enti di solidarietà.

SALVIAMO IL MONDO A PRANZO E A CENA



Titolo: Salviamo il mondo a pranzo e a cena
Sottotitolo: Laboratorio Piattaforma digitale

Descrizione breve dell'esperienza: Il laboratorio ha avuto come obiettivo la realizzazione della piattaforma digitale "Salviamo il mondo a pranzo e a cena", rivolta alle scuole e al territorio, per diffondere una cultura del cibo sostenibile e solidale. Un gruppo di circa 20 studenti di tutte le annualità, con la guida dell'esperto esterno Mirko Chiavari, ha progettato la struttura della piattaforma digitale adeguandola alle produzioni di tutti gli altri laboratori (Fotografia, Podcast, Cibo 2030, Digital Storytelling) e integrando con una sezione libri e una sezione di ricette e videoricette, anche create dai ragazzi, destinate a diventare luoghi di interazione con gli utenti. Il laboratorio ha quindi lavorato ogni prodotto creato dagli studenti degli altri laboratori perché fosse idoneo alla fruizione all'interno della piattaforma e ha studiato link interni ed esterni e connettivi di varia natura. La struttura reticolare della piattaforma ben rappresenta la struttura reticolare della tematica e si apre a interagire con vari soggetti: in primis la scuola partner IC Sarzana, le scuole della Rete Green, ma anche con aziende del territorio, con Promotuscia, Comuni, Associazioni ecc..

Descrizione del prodotto finale: Piattaforma digitale, visitabile all'indirizzo provvisorio <https://www.demosito.cloud/buratti/>. Il dominio definitivo BurattiLab sarà acquistato e lanciato a settembre 2022.

Sezioni: Home, Digigreen (progetto), Cibo 2030, VideoLab, AudioLab, FotoLab, Libri, Ricette, Aziende-Etni.

La piattaforma ha ottenuto il patrocinio di ASVIS:

<https://asvis.it/cal/3738/piattaforma-digitale-salviamo-il-mondo-a-pranzo-e-a-cena#.Yr2YYHZBzIU>

Gruppi target: Gruppo misto interclasse, costituito da 1 o 2 studenti di ciascuna delle classi target.

MODELLO EDUCATIVO

Lezione frontale, lezione partecipata o dialogica; Apprendimento cooperativo, lavoro in piccolo gruppo, brainstorming, dibattito, ricerca-azione, compito di realtà, laboratorio empirico-progettuale, learning by doing

Imparare a utilizzare software per progettare e gestire una piattaforma digitale non è stato un processo fine a se stesso, ma un catalizzatore di energie intellettuali, relazionali e culturali: strutturare la piattaforma è equivalso ad appropriarsi fino in fondo dei suoi contenuti ed obiettivi di sostenibilità e trovare per essi la giusta forma comunicativa. Il percorso esperienziale ha quindi insegnato ai ragazzi la duttilità e complessità dei linguaggi digitali e il valore della collaborazione per azioni educative ad ampio raggio. Il progetto è stato determinante nella riprogettazione interna della scuola, al punto da suggerire di riassorbirne le acquisizioni all'interno del curriculum, progettando una specifica curvatura destinata a valorizzare creatività e comunicazione digitale. Il modello didattico ha creato sinergie trasversali tra classi, annualità, indirizzi, docenti, instaurando collaborazioni ramificate che hanno generato catene di competenze e di produzioni; ne nasce un team d'Istituto composto da docenti e studenti fondato sul principio del peer tutoring che, nei prossimi anni, sosterrà una vera e propria redazione digitale. La piattaforma BurattiLab si espanderà in molteplici sezioni raccogliendo e comunicando all'esterno la progettualità della scuola; il progetto Digigreen assume pertanto il valore di segmento pilota di un Laboratorio digitale permanente.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ

COMPETENZE DIGITALI

COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI

<p>Traguardi di competenze praticate nella progettazione svolta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Correlare la lotta alla fame, la promozione dell'agricoltura sostenibile e una nutrizione migliore. ● Ricoprire criticamente il proprio ruolo di cittadino nella sfida della lotta alla fame. ● Saper risalire ai principi giuridici che tutelano il lavoro, l'ambiente, la salute, la sicurezza alimentare. ● Valutare le proprie scelte alimentari in una corretta cornice etica e giuridica ● Riflettere sulla rete di valori materiali e immateriali legati al cibo. ● Riconoscere e interrelare elementi identitari e elementi interculturali nella cultura del cibo ● Essere consapevoli del valore culturale, sociale e rituale del cibo ● Gestire la propria nutrizione con attenzione verso i valori materiali, immateriali e di socializzazione del cibo. ● Riconoscere i legami tra cibo, salute e benessere fisico e psicologico ● Riconoscere i rapporti tra cibo, economia e sostenibilità ambientale ● Riconoscere il rapporto tra sistemi di produzione agricola e zootecnica, conservazione del territorio e sicurezza alimentare ● Gestire le proprie scelte di consumo valutandone l'impatto sul sistema territoriale; ● Cambiare le proprie abitudini di alimentazione e consumo al fine di contribuire al contrasto delle logiche insostenibili del mercato agro-alimentare globale. ● Essere consapevoli del rapporto tra economie del cibo, ecosistemi e prosperità ● Riconoscere risorse e elementi di rischio ambientale del proprio territorio ● Identificare e sostenere imprese agroalimentari innovative, etiche e sostenibili sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare il digitale come veicolo di idee. ● Utilizzare il digitale in modo collaborativo e per risolvere problemi su scala sociale. ● Utilizzare in modo creativo ed espressivo i linguaggi digitali selezionando strategie adatte a obiettivi di fruizione e comunicazione prefissati. ● Utilizzare software per elaborare testi, immagini, montare video, registrare audio per podcast, creare siti web. ● Valutare l'efficacia e la correttezza comunicativa degli interfaccia digitali ● Selezionare e aggregare contenuti in modo comunicativo ● Rielaborare in modo originale materiali di ricerca, diventando autori ed editori di contenuti multimediali ● Utilizzare software per realizzare e implementare prodotti digitali ● Organizzare contenuti digitali in modo comunicativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza informativa (accedere alle fonti informative appropriate e valutarle) ● Competenza nell'uso della lingua italiana nelle sue diverse potenzialità espressive e comunicative, compresa l'intervista, lo storytelling, la scrittura giornalistica di approfondimento, la scrittura di copioni per podcast. ● Sostenere principi di solidarietà nel contesto-scuola o in altri contesti sociali ● Adottare strategie di problem solving ● Manifestare proposte e perseguire iniziative ● Lavorare in gruppo in modo cooperativo ● Progettare e pianificare ● Essere creativi, efficienti, rispettosi e flessibili nel lavoro cooperativo ● Rispettare con puntualità le fasi di esecuzione di un lavoro. ● Revisionare e uniformare contributi di diversa origine ● Costruire un progetto di comunicazione culturale ad alto impatto sociale ● Riconoscere e utilizzare correttamente il potenziale informativo, espressivo e comunicativo delle immagini.
---	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper comparare i valori della tradizione e quelli dell'innovazione ● Scegliere prodotti alimentari in base a considerazioni etiche e di qualità ● Riconoscere le relazioni tra economie del cibo e criminalità ● Riconoscere le relazioni tra economie del cibo e danno ambientale ● Decodificare le informazioni relative a origine e qualità degli alimenti ● Difendersi da messaggi di pubblicità ingannevole ● Sostenere il principio della solidarietà alimentare ● Valutare le proprie scelte alimentari in una corretta cornice etica e giuridica 		
--	--	--	--

METARIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE

Considerazione critica sulla esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata. Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale.

Scelta dei gruppi target: Il laboratorio interclasse (1 o 2 studenti per ciascuna delle 15 classi target) ha consentito di applicare un "correttivo" reticolare al criterio della verticalità utilizzato per Cibo 2030,, favorendo la comunicazione tra diversi aspetti e approcci al problema. Come quello podcast, è stato un laboratorio trasversale, con l'intento di disseminare competenze in tutte le classi e di puntare alla creazione di una vera redazione digitale stabile che possa vivere nel tempo secondo principi di peer tutoring.

Docenti coinvolti: il laboratorio è stato guidato da un tutor esterno (Mirko Chiavari, OpenSolution) in stretta collaborazione con la referente di progetto e con i docenti del team Digigreen, con i tutor dei Laboratori Digital Storytelling e Podcast e con i coordinatori dell'Educazione civica delle classi target per garantire il rispetto stringente delle esigenze previste dal progetto e il raccordo con le esigenze di comunicazione della piattaforma. Alcuni docenti del team e in particolare l'animatore digitale della scuola si sono interessati di seguire i criteri di progettazione e soprattutto di implementazione per costituire un futuro riferimento per gli studenti.

Temi, competenze, discipline di insegnamento: Il digitale si è dimostrato un indispensabile connettivo tra sezioni progettuali e ha fatto da impalcatura metodologica e legante tra gruppi classe e approcci didattici anche molto differenti - spesso del tutto incommunicanti - di docenti, studenti, discipline, registri e strumenti espressivi. Dimostrando il digitale usato in modo creativo può efficacemente rappresentare la complessità del sapere, dimostrando concretamente il concetto di trasversalità delle competenze per decodificare il presente attraverso la conoscenza del passato.

Programmazione e tempi di svolgimento: A seguito del reclutamento dell'esperto esterno, sono state investite 4 ore per impostare il progetto di dettaglio e preventivate 30 ore di formazione e laboratorio per docenti e studenti (che saranno completate tra settembre-ottobre), più circa 20 ore di collaborazione tra esperto esterno, referente di progetto e coordinatori degli altri laboratori. Il laboratorio è partito a febbraio e ha intensificato il lavoro nei mesi di aprile e maggio, quelli in cui gli altri laboratori e soprattutto l'insegnamento di Educazione civica (Cibo 2030) portavano a compimento e consegnavano le loro produzioni digitali da inserire in piattaforma. L'aspetto più delicato e complesso è stata proprio la dipendenza del laboratorio da tutti gli altri.

Prospettive civiche: usare il digitale per rivolgersi a fruitori esterni in una prospettiva etica e di servizio, progettando sulla base di un ideale condiviso e di un messaggio solido e documentato, usando strumenti creativi e dando valore alla comunicazione, è propulsore

nell'affinamento di strumenti efficaci e di iniziative determinate, ma soprattutto di un sentimento costruttivo del presente e di un sentimento di fiducia nei confronti del futuro di cui i ragazzi si sentono protagonisti attivi.

Riferimenti culturali: J.S. Foer, Possiamo salvare il mondo prima di cena, Guanda 2019; Amitav Ghosh, La grande cecità, Neri Pozza 2017 (il cibo è la chiave di volta per interpretare la crisi ambientale globale; noi con le nostre scelte alimentari possiamo fare ogni giorno qualcosa di concreto per arginarla).

Layer digitale: La piattaforma digitale ha fatto da cornice tanto progettuale quanto realizzativa. E' stata sia la fine - il prodotto ultimo di convergenza di tutte le attività - che l'inizio - il concreto obiettivo dell'intera progettualità. Il digitale si è dimostrato un indispensabile connettivo tra le altre sezioni progettuali e tra le varie attività di studenti e docenti; ha fatto da impalcatura metodologica legando approcci anche molto distanti, spesso del tutto incomunicanti.

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. La progettazione della piattaforma digitale ha dimostrato quanto forma e contenuto siano indispensabili l'uno all'altra e che il digitale può rispondere a criteri di efficacia espressiva, alternativi a quelli dei social che sono piuttosto di pseudoefficacia consumistica e parapornografica. Il progetto ha aiutato cioè a problematizzare ogni segmento della comunicazione, semplificando ma senza escludere la complessità, e modellando tutti i contenuti secondo criteri di rispetto, fondatezza, eticità e utilità.

Tematizzazione (sostenibilità): Il cibo si è rivelato una chiave inesauribile per rappresentare, in molteplici registri espressivi, gli snodi fondamentali della sostenibilità contemplati nell'Agenda 2030, ad esempio modelli economici tra tradizione e innovazione, economie locali e mercati globalizzati, equilibri ambientali del pianeta, cultura e identità, salute e benessere fisico e psicologico, sostenibilità della produzione e diritto del lavoro, diritto al cibo e diritto del consumatore, contrasto alla criminalità.

Autoimprenditorialità: Acquisiti o, nel caso di alcuni studenti, potenziati gli strumenti digitali e le conoscenze relative ai software, gli studenti si sentono mobilitati a gestire un Redazione digitale stabile interagendo con i loro pari (autori e fruitori) e con il territorio, implementando e rendendo interattiva la piattaforma e progettando nuove sezioni.

Costruzioni di reti di interesse territoriale: La piattaforma interagisce già con altri attori territoriali (aziende sostenibili, Enti di solidarietà alimentare, Commercio Equo e Solidale, Promotuscia e DMO dei Comuni delle Vie del Gusto). Aver ottenuto il patrocinio di Asvis apre importanti potenzialità dialogiche con il territorio nazionale. A settembre-ottobre è prevista una iniziativa di disseminazione e interazione con la Rete Scuole Green Viterbo (la piattaforma può rappresentare un serbatoio didattico importante e continuamente implementabile da più scuole) e con il territorio, con il probabile coinvolgimento di un ipermercato e di altri spazi urbani.