

Scuola	IC Salsomaggiore
Gruppo	Docenti di Scuola Primaria e di Scuola Secondaria di 1° grado Gruppo 8
Materia	Interdisciplinare (inglese, scienze, lettere, matematica)
Titolo unità di apprendimento	Una mela al giorno - An Apple a Day (alimentarsi in modo sano e sostenibile per il pianeta)
Obiettivo dell'unità didattica	<p>Obiettivo generale: sensibilizzare i ragazzi sulla necessità di alimentarsi in modo sano ed equilibrato, senza dimenticare l'impatto ambientale del nostro stile alimentare.</p> <p>Obiettivi disciplinari: INGLESE "An Apple a Day": consolidamento/potenziamento del lessico riguardante il cibo; potenziamento delle abilità di produzione scritta in lingua. SCIENZE/MATEMATICA: conoscenze del fabbisogno nutrizionale giornaliero e suddivisione corretta dello stesso nei cinque gruppi di alimenti. Conoscenza della stagionalità dei vari tipi di verdura e frutta presenti sul mercato. Conoscenza della relazione tra la scelta del cibo e l'impatto ambientale (conoscenza dei prodotti autoctoni della nostra zona). (solo per le seconde e le terze): conoscere le caratteristiche del cibo rispetto alla collocazione geografica dei vari paesi; conoscere i processi, sia anatomici che chimici, che permettono al cibo di diventare alimento. LETTERE: approfondire contenuti di studio; trasferire ed applicare conoscenze storiche a contesti nuovi e contemporanei; confrontare epoche, abitudini ed usi; creare schemi e tabelle, rispettando precise consegne; verificare le capacità di sintesi e la conoscenza del lessico della disciplina attraverso il gioco (cruciverba); apprendere ed operare in modo collaborativo in tempi stabiliti;</p>
Tempi previsti	Progettazione: gennaio-febbraio-marzo Sperimentazione: aprile-maggio (6 settimane) Revisione e sperimentazione: aprile-maggio
Strategia adottata (gioco originale creato dagli insegnanti, giochi esistenti on-line, mix...)	Mix di attività e giochi realizzati dagli insegnanti e giochi esistenti on-line
Modalità di gioco/lavoro (quiz, caccia al tesoro, video...)	Gioco a squadre (primavera, estate, autunno, inverno) a tappe con punti mela
Strumenti utilizzati	Pc, LIM, video, materiale cartaceo
Applicazioni/software utilizzati	Prezi, Google Drive, Google Map, Google Immagini, Power Point, Smart notebook 14, Active Inspire, Quizz Faber, Createst, Gnowledge, Mimio Studio, Quiz Bean
Descrizione del gioco/attività (come si svolge, quali sono gli obiettivi del gioco, quali gli eventuali premi...)	Le classi pilota vengono divise in quattro squadre; le squadre si sfidano in un percorso a tappe caratterizzato da due macroargomenti (alimentazione sana e alimentazione sostenibile per il pianeta) con 5 tappe ciascuno: gruppi di alimenti, che cosa mangiare, quanto mangiare, quando mangiare, attività fisica; impatto ambientale degli alimenti, stagionalità, provenienza, agricoltura biologica, quale dieta per il pianeta.

Attenzioni didattico/educative (aspetti critici o da considerare, presenza disabilità...)	Apprendimento cooperativo; imparare facendo Criticità: è possibile che, nel suo complesso, il percorso realizzato possa risultare disomogeneo e che ogni tappa del gioco possa apparire non perfettamente collegata alla precedente e alla successiva: d'altra parte questa “varietà” è il frutto di un lavoro che ha visto collaborare, ma non annullarsi, 8 diverse personalità e, inoltre, non è detto che non possa risultare gradita e stimolante per i ragazzi.
Sitografia utile	www.prezi.com ; www.esl.com www.jigsawplanet.com , www.questbase.com ; www.etutoreditor.com http://www.wondershare.net/ www.QuizCreator.com http://atozteacherstuff.com http://www.gnowledge.com/ http://www.lucagalli.net/quizfaber/index.php/it/quizfaber-italiano www.passatempi.brianzaest.it/contiene/ENIGM.htm
NOTE	.