

## 3.11 Ambito 11: Cibo, Conoscere per scegliere [CCS]

Alla base del legame tra la salute alimentare e l'educazione troviamo la necessità di promuovere una Cultura Alimentare, con le sue valenze fisiologiche, psicologiche, sociali e culturali. Si intende attirare l'attenzione dei più giovani su questi temi, attraverso un approccio educativo attento non soltanto ai prodotti e alle risorse, ma anche ai saperi umanistici e scientifici e alle loro relazioni.

### 3.11.1 Caratteristiche dell'ambito

Utilizzando le possibilità offerte dalle tecnologie di stampa 3D (quando possibile con sostanze edibili) in unione con la dinamica del "mangiare" già presente in alcuni giochi (scacchi, dama, backgammon, ecc.), si potranno realizzare pezzi, pedine, ecc commestibili che abbiano le forme tradizionali. Questi oggetti essendo realizzati in alimenti il cui contenuto è equilibrato da un punto di vista nutrizionale, potranno essere utilizzati per insegnare agli alunni le regole dell'alimentazione attraverso il gioco.

### 3.11.2 Attività previste

Elenco non esaustivo di possibili attività da svolgere durante il laboratorio:

- Costruzione di percorsi con i giochi astratti (scacchi, dama, othello, backgammon...)
- Costruzione di percorsi con giochi di simulazione (Risiko, Battaglia navale, ecc.)
- Costruzione di percorsi con giochi di costruzione (Tangram, puzzles, scarabeo, ecc.)
- Preparazione modelli 3D
- Stampa di oggetti in 3D

### 3.11.3 Figure previste

Le attività prevedono l'interazione delle 3 figure seguenti:

- **L'insegnante tutor d'aula** avrà il compito di fornire supporto nella gestione dei laboratori, e in collaborazione con il tutor tecnologico, di accompagnare gli alunni durante tutte le fasi del progetto. A fine progetto, valuterà lo svolgimento delle attività.
- **Gli alunni** sono scelti dagli insegnanti in base alle indicazioni del bando e avranno come referente scolastico l'insegnante tutor d'aula.
- **I tutor tecnologici** sono le persone incaricate dagli operatori economici per condurre e gestire i laboratori. Dovranno curare la logistica per un corretto svolgimento delle attività. Per lo svolgimento delle attività laboratoriali deve essere garantita la presenza di almeno **2** tutor tecnologici per l'intera durata del laboratorio (60 ore). Inoltre, si richiedono nel team le competenze qui di seguito elencate:
  - Competenze pedagogiche
  - Competenze nei giochi e nell'animazione
  - Competenze nella modellazione e stampa 3D
  - Competenze in educazione alimentare

### 3.11.4 Approcci pedagogici

*Critical thinking, problem reasoning e problem solving, cooperative learning, learning by doing.*

### 3.11.5 Obiettivi generali

Le attività svolte all'interno di questo ambito intendono favorire, in particolare:

- L'attitudine a confrontarsi con i pari
- Le abilità necessarie per utilizzare correttamente i giochi
- Le conoscenze sull'alimentazione e la cultura alimentare
- Le competenze tecniche sugli strumenti utilizzati
- La consapevolezza del legame fra alimentazione sana e interessi della comunità

### 3.11.6 Destinatari del progetto

Alunni delle scuole superiori di I e II grado e, in una versione facilitata, della scuola primaria.

### 3.11.7 Tecnologie associate

- Modellazione 3D
- Stampa 3D

### 3.11.8 Capacità da stimolare negli alunni

#### 3.11.8.1 Capacità Cognitive/Metacognitive

- Conoscere le proprietà principali dei gruppi di alimenti
- Conoscere le possibili combinazioni alimentari per una sana alimentazione
- Conoscere le regole del gioco oggetto del laboratorio
- Conoscere le caratteristiche della stampante 3D
- Applicare le regole
- Seguire le fasi dello sviluppo procedurale sino alla stampa dei pezzi
- Creare gli asset alimentari del gioco (attribuzione delle proprietà alimentari e abbinamenti tra alimenti e pezzi del gioco)
- Pianificare la qualità e la quantità di pezzi da consumare
- Progettare un flusso di lavoro coerente
- Riflettere sulle azioni realizzate

#### 3.11.8.2 Capacità Attitudinali

- Collaborare con i pari
- Condividere le scelte
- Raccontare l'esperienza a terzi

#### 3.11.8.3 Capacità Tecnologiche/Tecnico-creative

- Acquisire dimestichezza con software per la modellazione e stampa 3D
- Utilizzare correttamente periferiche/stampanti 3D
- Sfruttare le funzionalità della stampante 3D per creare delle forme originali destinate a rappresentare i pezzi del gioco
- Inventare e/o proporre abbinamenti alimentari originali e corretti dal punto di vista dietetico
- Creare nuovi giochi o nuovi regolamenti

### 3.11.9 Tempistica

Le ore previste per i laboratori svolti ammontano a 60. Saranno dedicate non meno di tre ore alla fase introduttiva, nelle modalità descritte nel punto 2 “Raccomandazioni per lo svolgimento delle attività”.

### 3.11.10 Attrezzature tecnologiche necessarie alla realizzazione dei laboratori

Ogni proposta sottoposta dagli operatori economici dovrà necessariamente contenere un elenco del materiale indispensabile alla realizzazione dei laboratori, nel rispetto dei seguenti requisiti minimi:

- Postazioni con PC (Condizione minima: 1 pc ogni 4 alunni. Condizione ottimale: 1 pc ogni 2 alunni)
- Stampante 3D, se possibile per alimenti
- Materiale di consumo, anche alimentare

**Tali attrezzature dovranno essere messe a disposizione delle autonomie scolastiche a cura degli operatori economici per tutta la durata dei laboratori.**

Gli operatori tecnologici potranno, inoltre, guidare le scuole nell’acquisto del suddetto materiale all’inizio delle attività.