



Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





PENSA COME MANGI

Nel percorso educativo proposto, la classe terza ha svolto un'attività di rilevazione delle proprie abitudini alimentari, distinguendo tra comportamenti corretti e scorretti, con l'obiettivo di promuovere una maggiore consapevolezza verso uno stile di vita sano. Le classi quarte sono state coinvolte in un'attività di storytelling con accompagnamento sonoro, basata sulla storia "The Very Hungry Caterpillar". La narrazione animata ha stimolato l'ascolto attivo e la riflessione sui temi della crescita e dell'alimentazione.

Destinatari: terza scuola primaria

Discipline coinvolte:

- TECNOLOGIA
- EDUCAZIONE CIVICA
- MATEMATICA

Attività progettata nell'a.s. 2024-2025 da:

Direzione Didattica Collodi Torino
insegnanti Cravero S. e Manna R.



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- Riconoscere e identificare dati sulle abitudini alimentari
- Spiegare, interpretare, analizzare e organizzare dati acquisiti attraverso grafici
- Argomentare, valutare e trovare soluzioni di cambiamento

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- abitudini alimentari corrette/scorrette
- metodi di visualizzazione e analisi dei dati
- metodi di raccolta dati

Posizione nel DigComp



Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale



Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione



Sicurezza

- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente



Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

posiziona il segnalino verde!



ANALISI SWOT

PUNTI DI FORZA

- Riflessione sulle abitudini alimentari
- Ricerca di una strategia di cambiamento

STRENGTHS

PUNTI DI DEBOLEZZA

- Gli alunni avranno detto la verità?
- Difficoltà di mantenere nel tempo le buone abitudini acquisite

WEAKNESSES

SWOT

OPPORTUNITIES

OPPORTUNITÀ

- Lavoro in piccolo gruppo
- Possibilità di interagire con alunni di un'altra classe
- Confronto

THREATS

MINACCE

- Possibili interferenze e resistenza da parte della famiglia

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> X Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input checked="" type="checkbox"/> X Didattica laboratoriale | <input type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input type="checkbox"/> Lezione frontale | <input type="checkbox"/> Project-based learning |

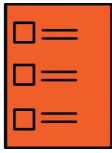
Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- capacità di collaborazione
- capacità di problem solving
- spirito di imprenditorialità
- prodotto finale

Puoi valutare l'attività mediante:

1. griglie di osservazione
2. griglie di autovalutazione



Preparazione

Durata

terza: 6- 8 ore

Setting d'aula

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali

Tecnologie e strumenti

- Materiale di cancelleria (pennarelli, post-it colorati, cartelloni)

Cosa è necessario fare prima dell'attività

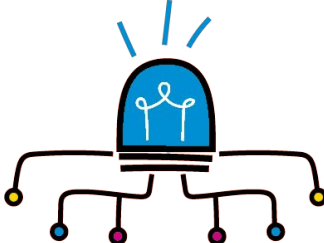
Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- Coordinare il lavoro coi colleghi (interventi in altre classi, eventuali presenze per osservazione e valutazione)
- preparare i materiali
- preparare eventuale presentazione di supporto alla spiegazione



Scaletta 3[^] *PENSA COME MANGI!*

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
1 ora	Brainstorming: abitudini dei bambini sulle abitudini alimentari ES: Cosa mangi di più a colazione/pranzo/cena? Quali bevande consumi si più oltre l'acqua?	Lim & lavagna
1 ora	Creare domande per intervista ad un'altra classe. Associazione risposta colore/simbolo (oracolo infografico)	Cartelloni / LIM
1 ora	intervista e raccolta dati	fogli o pc se raccolta digitale
2 ore	Elaborazione e rappresentazione grafica dei dati su eventuale cartellone	cartelloni, pennarelli, disegni
1 ora	Lettura dei dati e confronto con piramide alimentare	/
1 ora	Riflessione e proposta di cambiamento (es. giornata della merenda frutta)	/



Condivisione di materiali prodotti

- griglie di valutazione utilizzate
- raccolta di lavori prodotti dagli studenti
- foto significative
- video dell'attività



Attenzione: non è possibile caricare immagini che raffigurino persone riconoscibili, i contenuti che non rispettano questa condizione verranno rimossi.



Consigli e note

Scrivi qui i consigli che daresti ai tuoi colleghi. Puoi anche indicare idee, libri, siti web e app che consiglieresti per rendere l'attività incredibile.

DOPO la sperimentazione



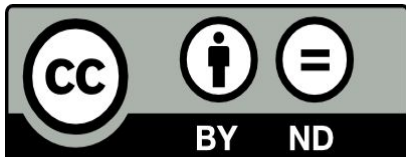
POST-IT

Licenze

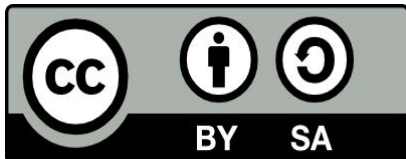
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



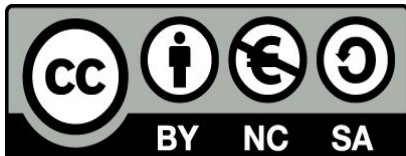
CC BY
Attribuzione



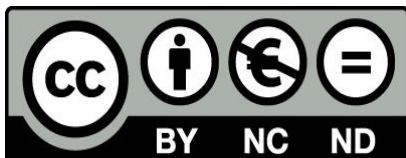
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND
Attribuzione - Non Commerciale - Non
Opere Derivate