



Congregazione Pie Operaie di San Giuseppe
Via de' Serragli 113 50124-Firenze – P.I. 01343890487
Scuola dell'Infanzia paritaria «San Giuseppe»
C.M. FG1A08000B
71121 Foggia via C. Marchesi, 48
tel. 0881-743467 fax 0881-719330
g.vignozzi@virgilio.it - istitutosangiuseppegf@pec.it
<http://www.scuolasangiuseppegfoggia.it/>

@istitutosangiuseppegfoggia

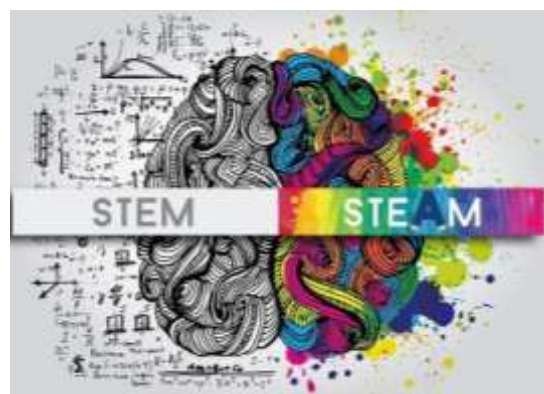
«Alimentazione e sostenibilità»

«Difendere il Pianeta con l'alimentazione»

*Progetto interdisciplinare di Educazione alimentare e ambientale
collegata all'Educazione civica*

Triennio 2022/25

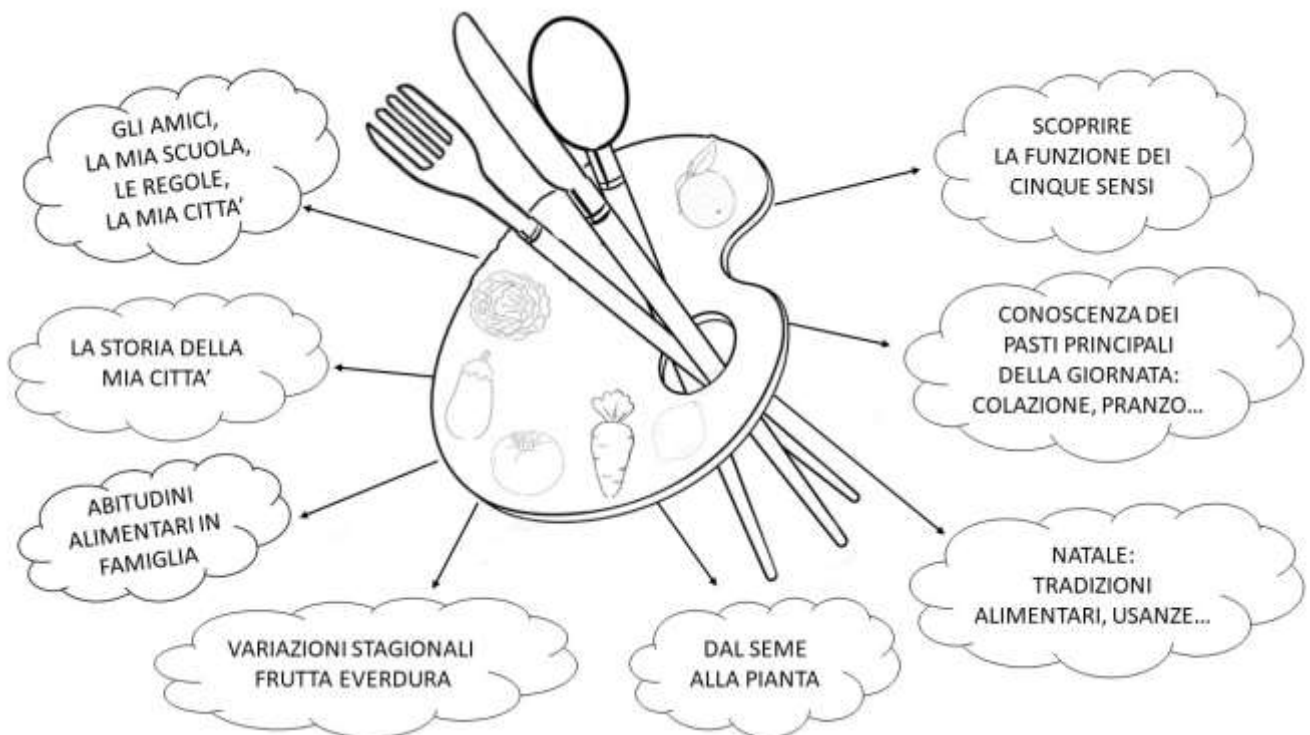
a.s. 2023/24



Il presente progetto triennale, dal corrente a.s. 2023/24, sarà realizzato nella prospettiva della massima valorizzazione delle discipline cosiddette STEM o STEAM, come meglio precisato in seguito.

Pertanto, qui di seguito, nelle pagine da 2 a 4, si riporta il progetto integrale del triennio 2022/25; nelle pagine 5-6, si spiega l'importanza delle discipline STEM/STEAM nel curriculum di una scuola al passo con i tempi e si riportano le indicazioni metodologiche riportate nelle Linee Guida Steam pubblicate dal MIM con DM 184_2023.

Nel progetto del corrente anno scolastico, in relazione alle esperienze di apprendimento, il focus sarà incentrato su una metodologia che, nel rispetto dei contenuti inerenti al tema dell'alimentazione sostenibile, consenta di progettare percorsi attuativi che valorizzano discipline scientifiche e artistiche.



PREMESSA SPECIFICA

Nell'a.s. 2022/23 si è deciso di declinare il progetto triennale «Alimentazione e sostenibilità» in quello annuale «Mangiamo a colori».

L'educazione alimentare è importante a partire dalla più tenera età in quanto il bambino lascia la cerchia protetta dell'ambiente familiare con le sue abitudini alimentari ed entra nel più vasto ambiente scolastico nel quale sperimenta per la prima volta l'approccio al cibo insieme a coetanei genitori.

Partendo dal presupposto che l'educazione alimentare e ambientale coinvolge tutte le componenti della scuola a diverso titolo, il progetto si struttura nella progettazione di interventi e azioni che contribuiscono nell'insieme all'implementazione della cultura dell'alimentazione e di conseguenza al rispetto della natura da cui si attingono gli alimenti per nutrirsi.

L'alimentazione è diventata uno dei problemi della moderna società; molto spesso le scelte alimentari sono dettate da suggestioni che vengono dalla pubblicità, altre volte siamo proprio vittime di falsi bisogni e di luoghi comuni sul valore nutrizionale di alcuni cibi.

Questo progetto prende come riferimento "l'agenda 2030", per lo sviluppo sostenibile. La sostenibilità alimentare è un tema complesso che riguarda non solo tutta la catena di produzione del cibo ma anche e soprattutto la scelta e i comportamenti delle persone. Tra tutti i tipi di sostenibilità, quella alimentare è presente tutti i giorni nella vita di tutti noi: quando acquistiamo il cibo, quando lo prepariamo, quando ci nutriamo... Essere consapevoli di questo, è il primo passo da compiere per migliorare l'impatto delle nostre scelte nell'ambiente, nella società e nelle future generazioni, in accordo con gli obiettivi 23 e 12 dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

Inoltre, il riferimento fondamentale per la nostra scuola d'ispirazione cattolica non può non essere il PATTO EDUCATIVO GLOBALE, lanciato da papa Francesco il 12 settembre 2019, e il suo discorso, tenuto il 5 ottobre 2021, sintetizzabile nella frase: «*Se nel passato abbiamo tollerato lo sfruttamento*

e il saccheggio della nostra casa comune, oggi, più consapevoli del nostro ruolo di custodi del creato affidatoci da Dio, vogliamo essere voce della natura che grida per la sua sopravvivenza e formare noi stessi e le nuove generazioni a uno stile di vita più sobrio ed ecosostenibile»;

Metodologia

La nostra avventura didattica è caratterizzata dal gioco inteso come una altalena continua tra sicurezza e rischio, tra il riposo e la fatica. Giocando dentro la sua storia personale, il bambino imparerà a far ricorso alla propria audacia, al proprio spirito critico e analitico, alle proprie intuizioni, ai frammenti di conoscenza.

La nostra strategia educativa è quella di aiutare i bambini a essere capaci di ascoltare, di informarsi, pensare, rielaborare progetti, farsi aiutare coinvolgere senza per questo sottrarsi alla fatica per non privarli della prova di "avercela fatta".

Percorsi operativi

Come da mappa

Obiettivi formativi

Stimolare i bambini a scoprire il fascino della vita e a contemplarne la bellezza, e aiutarli ad esprimere le energie vitali del proprio fare.

Sviluppare il desiderio di conoscere e di osservare per acquisire competenze, abilità, valori e comportamenti adeguati nel proprio rapporto con l'ambiente fisico e sociale.

Comprendere che l'albero è un dono di Dio alla Natura e all'uomo e come tale va apprezzato e preservato.

Obiettivi generali di apprendimento

- Proporre una vasta gamma di sapori, colori e odori
- Utilizzare i sensi per ampliare le conoscenze e competenze dei bambini anche nel campo dell'alimentazione (caldo-freddo) (dolce-amaro)
- Avvicinare i bambini ad alimenti come frutta e verdura
- Distinguere e denominare la consistenza, la qualità e i colori degli ingredienti
- Sperimentare sensazioni e saperi nuovi, il sapore, la forma, il colore
- Educare bambini, insegnanti, genitori ad un consumo sano e sostenibile
- Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare l'alimentazione e promuovere l'agricoltura sostenibile
- Giocare con i colori della frutta, insegnare ai bambini ad apprezzare questi cibi fondamentali per la salute.

Obiettivi specifici di apprendimento

IL SÈ E L'ALTRO

Scoprire una realtà alla quale si è legati emotivamente

Rispettare tutte le forme di vita, in quanto ognuna ha una sua precisa funzione

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Prendere coscienza del proprio corpo e della propria persona rapportandola con l'amico albero

Utilizzare -il corpo per scoprire

IMMAGINI SUONI, COLORI

Costruire un percorso di osservazione e realizzare, in maniera simbolica, le conoscenze acquisite

Esprimere a livello grafico-pittorico e costruttivo gli aspetti dell'ambiente in esame

Utilizzare tecniche diverse per rappresentare e costruire

I DISCORSI E LE PAROLE

Descrivere le conoscenze acquisite con il proprio vissuto

Verbalizzare le informazioni acquisite

Arricchire il lessico

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Scoprire uno spazio più ampio e diverso dalla propria casa e dall'ambiente scolastico

Osservare, analizzare e organizzare le conoscenze

Acquisire una conoscenza più approfondita e dettagliata degli elementi dell'ambiente

Attività

Conversazioni libere e guidate

Uscite didattiche

Rappresentazioni grafico-pittoriche e plastiche

Rappresentazione simbolica dei percorsi effettuati

Lecture di storie

Verbalizzazione, da parte dei bambini, delle storie ascoltate

Drammatizzazione

Giochi di regole, giochi motori e di ruolo.

Esperienze culinarie

Poesie, filastrocche e canti

Giochi logico-matematici

Materiali

Materiali strutturati e non, sussidi audiovisivi

Tempi

Da settembre 2022 a giugno 2023

Spazi

Spazi interni ed esterni alla scuola, giardini pubblici, aree verdi

Destinatari

Tutti i bambini della scuola

Personale coinvolto

Tutte le docenti

Verifica e valutazione

Occasionalmente l'insegnante osserverà i comportamenti e i livelli di competenza dei bambini, adeguando man mano il percorso ipotizzato alle loro esigenze e alle loro risposte.

Documentazione

Prodotti dei bambini

Documentazione fotografica dell'esperienza

Raccolta di elaborati individuali

Libri e oggetti costruiti dai bambini

I momenti più significativi e pregnanti dell'iter progettuale saranno documentati e pubblicizzati per rivedere, riflettere, riappropriarsi del percorso e poterne concettualizzare i significati in una prospettiva di proiezione nel futuro.

INTEGRAZIONE STEM/STEAM

Premessa

Il Decreto n. 184 del 19/09/2023 del Ministero dell'Istruzione e del Merito, all'art. 2, ha disposto che:

«A decorrere dall'anno scolastico 2023/2024 le istituzioni scolastiche dell'infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione statali e paritarie aggiornano il piano triennale dell'offerta formativa e il curriculum di istituto prevedendo, sulla base delle Linee guida ..., azioni dedicate a rafforzare lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche, digitali e di innovazione legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM».

Il comma 1 del Decreto prevede l'adozione di specifiche **Linee Guida** a cui è necessario ispirarsi per la realizzazione di percorsi didattici efficaci.

Queste *«Vogliono essere una prima, incisiva risposta per superare le difficoltà nell'apprendimento in matematica, evidenziate negli esiti delle prove Invalsi svolte negli ultimi anni...».*

STEM e STEAM

STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) e STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica) sono entrambi approcci educativi che enfatizzano l'apprendimento pratico, la risoluzione dei problemi e la creatività. Mirano a coltivare le competenze e le conoscenze di cui gli alunni hanno bisogno per avere successo nel mondo di oggi, che è sempre più guidato dall'innovazione e dalla tecnologia.

STEM si concentra sulle discipline fondamentali della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica. Mira a sviluppare la comprensione degli studenti del mondo naturale, la loro capacità di utilizzare la tecnologia per risolvere problemi e le loro abilità nel pensiero critico e nella risoluzione dei problemi.

STEAM aggiunge le Arti al framework STEM. Questa espansione riconosce che la creatività e l'innovazione sono essenziali per il successo nei campi STEM. Le arti offrono agli studenti l'opportunità di esprimersi, sviluppare le proprie capacità di risoluzione dei problemi in modi nuovi e vedere il mondo da diverse prospettive.

Sia l'approccio STEM che quello STEAM possono aiutare gli alunni a sviluppare le competenze e le conoscenze di cui hanno bisogno per avere successo in un mondo in rapido cambiamento. L'inclusione delle arti nelle STEAM fornisce una dimensione importante all'istruzione che può favorire la creatività, l'innovazione e le capacità di risoluzione dei problemi.

Scuola dell'infanzia

Riguardo alla scuola dell'infanzia, le esperienze di apprendimento STEAM avranno come «campo di esperienza privilegiato, ma non unico, “La conoscenza del mondo” che, nella sua doppia articolazione “Oggetti, fenomeni, viventi” e “Numeri e spazio”, consente ai bambini di elaborare la prima “organizzazione fisica” del mondo esterno

e di familiarizzare con le prime fondamentali competenze aritmetiche e geometriche. Si pongono così le basi per la successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici che verranno proposti e sistematizzati nella scuola primaria». (Linee Guida citate, p. 8). Qui di seguito elenchiamo alcuni percorsi possibili tra i quali scegliere quelli da realizzare in questo a.s., in ciascuna delle tre sezioni, adeguando approccio, metodologie e materiali all'età dei bambini.

Indicazioni metodologiche

Favorire la didattica inclusiva

Nella progettazione delle attività connesse alle discipline STEM è importante valorizzare le differenze e promuovere un clima di accoglienza e rispetto reciproco.

Promuovere la creatività e la curiosità

Nelle discipline STEM, così come in quelle umanistiche, il pensiero divergente rappresenta un valore, in quanto apre a soluzioni inedite. Promuovere attività che incoraggino fantasia e creatività consente di trasformare la didattica frontale in didattica attiva.

Sviluppare l'autonomia degli alunni

Promuovere attività che permettano agli alunni di ricercare in autonomia le soluzioni ai problemi proposti, avendo a disposizione una pluralità di strumenti e materiali, anche tecnologici e digitali, consente di sviluppare le loro abilità organizzative.

Utilizzare attività laboratoriali

In matematica, come in tutte le altre discipline scientifiche, il laboratorio, inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo, diventa elemento fondamentale, perché gli consente di formulare ipotesi, sperimentarle e controllarne le conseguenze, anche mediante la raccolta di dati ed evidenze, di argomentare le proprie scelte, di negoziare conclusioni ed essere aperto alla costruzione di nuove conoscenze.

Possibili Percorsi integrativi predisposti per le tre sezioni

Le foglie

Il primo percorso STEAM invita i bambini a scoprire le foglie, accrescendo l'interesse nei confronti delle proposte didattiche: dall'osservazione diretta si passa all'approfondimento del percorso adeguando il tempo dedicato alle proposte agli interessi dei bambini. I bambini imparano a osservare con attenzione le foglie per individuare le caratteristiche; scoprono l'importanza degli alberi per la vita; sviluppano gradualmente la capacità di formulare semplici ipotesi attraverso diverse esperienze. Giornata mondiale degli alberi 21 Novembre.

L'acqua

Proponiamo un percorso per favorire la conoscenza delle caratteristiche dell'acqua; attraverso diverse esperienze e semplici esperimenti si invitano i bambini a raccontare le loro esperienze con: il ghiaccio ed esperimenti di travasi. L'acqua è

preziosa e non va sprecata e quindi si favorisce l'acquisizione di comportamenti corretti per salvaguardarla. Giornata mondiale dell'acqua 22 Marzo.

I fiori

Proponiamo ai bambini di osservare diversi tipi di fiori invitandoli a nominarli. Utilizziamo una lente d'ingrandimento per osservare meglio i particolari dei fiori; spieghiamo ai bambini le parti principali del fiore, i loro colori e profumi.

Dal grano al pane

Favoriamo la conoscenza del ciclo «dal grano al pane»; spieghiamo ai bambini come si chiamano le parti della spiga e li invitiamo a osservare i chicchi di grano e la farina chiedendo loro cosa sia possibile cucinare con esso (pasta, biscotti, torte, pizza, pane, etc..

Usiamo i colori

Proponiamo ai bambini di sperimentare l'utilizzo di diversi tipi di colori e di varie tecniche. I bambini sperimenteranno l'arte e realizzeranno dei lavori osservando un'opera di Mondrian; eseguiranno un percorso di coding per favorire la conoscenza dei colori. con il gioco del sudoku favoriremo lo sviluppo delle competenze ludiche e percettive. Classificheremo i colori in caldi e freddi costruendo un *Cerchio cromatico di Itten*, realizzeremo due mandala usando la scala dei colori caldi e freddi. Infine sarà realizzato un piccolo *lapbook* dei colori.

Corpo e salute

Nel percorso «Corpo e Salute» vengono proposte varie attività per favorire la conoscenza dello schema corporeo e avviare una prima scoperta del corpo umano. Attraverso giochi e attività i bambini imparano a riconoscere le parti del viso e scoprono lo schema corporeo acquisendo gradualmente la capacità di rappresentare il viso e la figura umana. Attraverso varie esperienze i bambini scoprono i 5 sensi imparando a utilizzare diversi modi per percepire e conoscere l'ambiente che li circonda. La conoscenza del corpo offre spunto per scoprire la relazione tra i comportamenti corretti e la salute con riferimento al movimento e all'alimentazione.

Riconosciamo le forme

Sviluppare la capacità di riconoscere forme geometriche come: il cerchio, il quadrato, il triangolo, il rettangolo mettendo in evidenza le caratteristiche di ogni figura.

Foggia, 18/10/2023