

Con Muu Muu a scuola di alimentazione

Un corretto approccio all'alimentazione è condizione indispensabile ad uno stato di benessere psico – fisico e di salute. Per questo è importante proporre l'educazione alimentare nella scuola: per promuovere l'acquisizione di stili di vita e abitudini alimentari corrette.

Il progetto “Con Muu Muu a scuola di alimentazione” ruota attorno a temi essenziali e non si limita ad affrontare un singolo aspetto della nutrizione, ma adotta un approccio sistemico e interdisciplinare rispetto al rapporto con il cibo, privilegiando la dimensione educativa rispetto a quella informativa.

Il progetto ha come **mascotte la mucca Muu Muu** (unico riferimento ai prodotti cameo), personaggio simpatico e divertente nel quale i bambini possono facilmente identificarsi, per imparare divertendosi.

Caratteristiche del progetto

Si tratta di un programma destinato ad ampliarsi negli anni secondo un curriculum a spirale: tutti i materiali sono presenti sul sito web e si possono scaricare in formato pdf, ma su richiesta delle scuole si prevede anche l'invio di alcuni materiali in formato cartaceo.

Il progetto propone attività divertenti e **privilegia l'operatività** per la realizzazione di prodotti che possono essere diffusi, favorendo così una dimensione di rete tra le scuole. **Per stimolare l'interesse e la partecipazione dei bambini sono stati utilizzati un linguaggio semplice e una grafica accattivante**. Al fine di coinvolgere tutte le classi le proposte sono state studiate in modo da risultare chiare, ma non banali, facilmente integrabili da parte degli insegnanti con riduzioni o approfondimenti.

Temi sviluppati

Il progetto ruota attorno alle seguenti tematiche relative all'educazione alimentare, raccomandate dalle *Linee Guida per l'educazione alimentare*:

- **la dimensione sensoriale**. Gli organi di senso sono il primo e più importante strumento a nostra disposizione per conoscere e valutare un alimento, sia sotto il profilo della sua gradevolezza, sia rispetto alle sue caratteristiche qualitative ed igieniche.

- **la conoscenza dei cibi e la merceologia.** La conoscenza degli alimenti, andando alle radici della produzione alimentare e affrontando le fasi della trasformazione, del confezionamento, dell'etichettaggio, della distribuzione, della conservazione e della preparazione del cibo, consente di restituirgli dignità e di acquisire altre conoscenze indispensabili per un consumo critico e consapevole.
- **l'approccio culturale al cibo.** Nell'ottica di un approccio sistemico alla complessità dell'atto alimentare e dell'unità del sapere, è essenziale l'attenzione agli aspetti dell'evoluzione culturale, che gravitano intorno al cibo e al sistema agroalimentare: il rapporto con il territorio; le sue risorse e gli elementi di sostenibilità; le diverse tradizioni gastronomiche; il confronto interculturale e la valorizzazione della biodiversità; i riti, i luoghi e le modalità di rapporto con il cibo nell'acquisto e nel consumo.
- **l'igiene e la sicurezza alimentari.** L'importanza delle corrette manipolazioni degli alimenti e di una giusta conservazione rappresenta un aspetto essenziale da trattare all'interno dell'attività di Educazione Alimentare.
- **la nutrizione e l'ambito scientifico.** La considerazione dei temi legati alla composizione degli alimenti, alla fisiologia della nutrizione e agli elementi di base della dietetica.

Metodologia ed obiettivi

In linea con le *Indicazioni per il curricolo* 2012 il progetto tende a:

- *Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti;*
- *Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze;*
- *Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. A questo scopo risulta molto efficace l'utilizzo delle nuove tecnologie che permettono agli alunni di operare insieme per costruire nuove conoscenze;*
- *Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa.*

Il progetto favorisce inoltre la trasversalità dell'educazione alimentare sugli aspetti scientifici, storici, culturali, antropologici, sociali e psicologici legati al rapporto personale e collettivo con il cibo.

Si inserisce nella normale programmazione di classe sviluppando gli obiettivi disciplinari. In particolare consegue i seguenti obiettivi di apprendimento:

SCIENZE

- Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali
- Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare
- Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati al cibo
- Osservare le caratteristiche dei terreni
- Prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete)
- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.

ITALIANO

- Leggere testi narrativi fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati

STORIA

- Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio passato, della generazioni degli adulti e della comunità di appartenenza
- Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo
- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.

GEOGRAFIA

- Interpretare carte tematiche
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

- Valorizzare le diverse identità e radici culturali di ogni studente, accanto ai valori fondanti della tradizione nazionale.
- Diffondere la consapevolezza che i grandi problemi dell'attuale condizione umana (il degrado ambientale, la salute e la malattia, l'incontro e il confronto di culture e di religioni) possono essere affrontati e risolti attraverso una stretta collaborazione non solo fra le nazioni, ma anche fra le culture.

Sviluppare un'etica della responsabilità, che si realizza nel dovere di scegliere e agire in modo consapevole.

Strumenti didattici

Il progetto prevede l'utilizzo di strumenti misti per adeguarsi perfettamente ai diversi stili cognitivi dei bambini e alle attitudini degli insegnanti. Tutti i materiali si trovano su questo sito WEB e possono essere scaricati in formato pdf.

Il sito WEB costituisce il "contenitore" di tutti gli strumenti.

Nella sezione MATERIALI DIDATTICI si possono trovare tutti i materiali realizzati, destinati agli insegnanti e agli alunni.

Per la **scuola primaria**, la sezione è suddivisa nelle 5 aree tematiche del progetto e ciascuna area contiene:

- 1 video introduttivo dell'argomento da visionare in classe, che anticipa in modo accattivante e divertente i temi approfonditi. I video sono realizzati sotto forma di animazioni;
- 1 guida didattica per l'insegnante con le indicazioni specifiche dell'area tematica;
- 1 quaderno operativo per gli alunni con attività ed esercizi specifici sull'argomento preso in esame.

Comune a tutte le sezioni è il GIOCO di classe: un gioco di società che gli insegnanti possono utilizzare come divertente strumento di verifica relativo all'apprendimento dei principali concetti contenuti nel progetto.

Il GIOCO di classe può essere richiesto in formato cartaceo (fino ad esaurimento): è sufficiente compilare l'apposito form sul sito e la scuola riceverà un kit composto da: 1 gioco di classe, schede informative per gli insegnanti e simpatici gadget per gli alunni.

Per la **scuola dell'infanzia**, la sezione è suddivisa nelle 3 aree tematiche del progetto e ciascuna area contiene:

- 1 video introduttivo dell'argomento da visionare in classe, che anticipa in modo accattivante e divertente i temi approfonditi. I video sono realizzati sotto forma di animazioni;
- 1 guida didattica per l'insegnante con le indicazioni specifiche dell'area tematica;
- Schede operative per gli alunni con attività ed esercizi specifici sull'argomento preso in esame.

Comune a tutte le sezioni è il GIOCO di classe: un gioco di società che gli insegnanti possono utilizzare come divertente strumento di verifica relativo all'apprendimento dei principali concetti

contenuti nel progetto.

Il GIOCO di classe può essere richiesto in formato cartaceo (fino ad esaurimento): è sufficiente compilare l'apposito form sul sito e la scuola riceverà un kit composto da: 1 gioco di classe, schede operative per gli alunni da fotocopiare, 1 guida didattica per gli insegnanti.

Dettaglio dei materiali

Per gli insegnanti:

Il programma prevede la presenza di strumenti precisi:

- Documento informativo del progetto online;
- Video introduttivi online, utili a portare in evidenza i concetti e gli elementi fondamentali che verranno trattati e approfonditi nelle schede didattiche;
- Guida didattica online, che illustra le modalità di uso dei singoli strumenti (schede del quaderno operativo, gioco di classe);
- Un gioco di classe con funzione sostanzialmente metacognitiva, nel senso che attraverso il gioco gli alunni ripercorrono tutto il percorso educativo sviluppato.

Per gli studenti: i bambini hanno bisogno di imparare e incuriosirsi facendo e divertendosi, per questo il quaderno operativo per la scuola primaria e le schede operative per la scuola dell'infanzia sono ricchi di esperimenti. I diversi materiali non avranno quindi tanto lo scopo di informare, quanto di guidare alla scoperta di conoscenze e concetti, attraverso proposte di sperimentazione e ricerca dal carattere operativo (imparare facendo) e dall'approccio ludico (imparare divertendosi): disegni, giochi, esperimenti, ricerche, fotografie...