



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > apprendere con gusto

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Udine/ FVG

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

Liceo Caterina Percoto

**Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:**

School

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

**Acconsenti al trattamento dei dati personali?:**

**Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.**

## Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

## Descrizione del progetto

**Description Frase (max. 500 characters):**

Il lavoro di progetto è stato suddiviso in diverse aree tematiche comunque afferenti a concetti quali qualità, sostenibilità, controllo degli alimenti e gli studenti hanno svolto il loro lavoro secondo competenze sia personali che afferenti all'indirizzo di studio.

**Project Summary (max. 2000 characters):**

L'esperienza quotidiana dell'interazione con gli studenti conferma l'esigenza di diversificare

e rinnovare le strategie didattiche, al fine di potenziare l'interesse e la motivazione. La proposta di didattica laboratoriale si basa sui bisogni intrinseci del soggetto che apprende e l'organizzazione di attività di cooperative learning mira a offrire la possibilità di strutturare conoscenze e abilità in competenze utili per l'intero arco della vita. Il progetto si propone di partire dall'analisi degli stili consolidati nelle scelte di consumo, per stimolare la riflessione sulle loro implicazioni sociali, economiche, ambientali, sulla base di esperienze, confronti, ricerche condotti sperimentalmente in contesti laboratoriali. La finalità è di favorire la realizzazione di ambienti di apprendimento autonomo e cooperativo, in cui i ragazzi siano protagonisti e dispongano di strumenti e di risorse che permettano loro di esprimersi creativamente in base alle proprie potenzialità. I ragazzi potranno acquisire consapevolezza delle risorse di cui dispongono e cimentarsi in contesti significativi e di rilevante funzione orientante. Tutto ciò, insieme alla collaborazione e al confronto con esperti di organizzazioni economiche e sociali del territorio, costituisce uno stimolo rilevante alla crescita dell'autonomia e della consapevolezza personali.

Attraverso il confronto e la messa in campo delle reciproche risorse in termini di conoscenze e competenze si mira a favorire l'interesse, la motivazione, l'attivazione delle potenzialità degli studenti. Ci si propone di sensibilizzare, attraverso gli studenti, non solo le famiglie ma l'intera comunità scolastica e di promuovere, creando occasioni pubbliche di confronto, la disseminazione dei risultati raggiunti su un tema di grande rilevanza sociale. L'idea progettuale nasce a seguito dei bandi del MIUR collegati a EXPO 2015. Gli studenti partecipanti appartengono a diversi indirizzi dell'Istituto: umanistico, economico-sociale e linguistico.

Gli studenti coinvolti, divisi per gruppi di interesse, sono stati attivati e coadiuvati in:

- ricerche sulla base della metodologia webquest;
- attività teorico-pratiche con esperti del settore agroalimentare, di marketing, dell'analisi scientifica sugli alimenti;
- progettazione e realizzazione di attività pratiche e ludiche volte a promuovere un'azione partecipata degli studenti utile a risolvere problematiche che riguardano scelte consapevoli nei comportamenti alimentari e ad aiutare gli studenti più giovani ad acquisire competenze trasversali;
- progettazione e realizzazione di siti web di aziende del settore agroalimentare.

La metodologia proposta è in continuità con le esperienze didattiche finalizzate all'apprendimento per competenze e all'approccio interdisciplinare delle materie. Il progetto è stato seguito da docenti degli indirizzi sopracitati e oggi è seguito dalla scrivente Mariella Ciani.

## **Da quando è funzionante il vostro progetto?**

2014-09-29 22:00:00

## **Obiettivi ed elementi di innovazione**

Obiettivi: favorire lo sviluppo di autonomia e responsabilità attraverso l'acquisizione della competenza ? imparare ad imparare? e delle altre competenze chiave europee di cittadinanza; educare alla cittadinanza attiva e consapevole, alla responsabilità individuale e collettiva e al rispetto dell'altro; incrementare la motivazione e l'impegno; valorizzare le singole potenzialità individuali attraverso nuovi ambienti di apprendimento caratterizzati dall'uso delle ITC, dall'apprendimento cooperativo e dall'apprendimento laboratoriale; promuovere le

occasioni di scambio e di confronto tra studenti di scuole di tipo e ordine diversi; favorire l'integrazione tra attività didattica e territorio.

Mezzi: analisi teorica a carattere scientifico, economico e sociale dei temi previsti dal progetto; indagine sui comportamenti consolidati e sulla percezione del ruolo sociale delle scelte di consumo degli studenti; indagine sociale sulla sostenibilità di proposte alimentari alternative; attività sperimentali condivise di laboratorio; interventi di esperti; progettazione e realizzazione di attività ludiche inerenti al tema del progetto finalizzate ad attività pratiche di peer education; ideazione e diffusione di diversi prodotti secondo i diversi percorsi intrapresi.

## **Risultati**

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):**

Rilevazione iniziale delle attese degli studenti; incontri di monitoraggio tra docenti ed esperti coinvolti; somministrazione di questionari di autovalutazione e di gradimento; documentazione dei percorsi attraverso i diversi prodotti degli studenti; pubblicizzazione dei risultati attraverso la diffusione dei prodotti tramite i siti web delle scuole, attraverso la condivisione tra le diverse comunità scolastiche, con le famiglie, con gli Enti coinvolti; monitoraggio delle scelte di consumo alimentare a scuola. Le diverse fasi di sviluppo saranno documentate da filmati, foto, schemi, grafici, questionari e materiali prodotti nel corso del suo svolgimento. Alla fine dell'anno scolastico, in occasione di un evento programmato, gli studenti protagonisti dell'azione, presenteranno ai loro coetanei il percorso progettuale e i risultati ottenuti. Gli studenti delle scuole secondarie di II grado organizzeranno attività ludiche e contesti di discussione per sensibilizzare e coinvolgere gli alunni della scuola secondaria di I grado. Le buone pratiche messe in atto saranno presentate, sotto forma di articolo di giornale, sulle pagine dedicate del quotidiano locale e in forma di prodotti multimediali in contesti pubblici. Il progetto è risultato vincitore per il FVG del concorso " La scuola per EXPO 2015" ed è stato presentato da una delegazione di studenti al Vivaio scuole a Milano all'interno del Padiglione Italia

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

Gli utenti coinvolti sono circa 120 che mensilmente portano a termine un segmento assegnato del progetto che viene valutato sia per i contenuti sia per la coerenza con gli altri segmenti.

## **Sostenibilità**

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Meno di 1 anno

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

Da 10.001 a 30.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Finanziamenti pubblici o privati

**Note eventuali:**

secondaria di secondo grado

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

No

**Since when?:**

2015-08-30 22:00:00

## Trasferibilità

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

No

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

il progetto nel suo complesso offre una ampia panoramica del concetto di cibo, visto da diversi punti di vista in modo tale che chiunque può trovare un aggancio di interesse: si va dall'agricoltura biologica alla cucina regionale, dal gioco all'analisi dei consumi.

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:**

Sì

## Informazioni aggiuntive

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**

i maggiori ostacoli incontrati hanno riguardato il coinvolgimento degli insegnanti di ciascun Consiglio di classe. Le soluzioni sono: una preventiva programmazione integrata, l'inserimento del progetto nel POF, attività anche in orario pomeridiano.

**Future plans and wish list (max. 750 characters):**

La massima ambizione riguarda un coinvolgimento dell'intero Istituto sulla consapevolezza dei temi trattati.

agricoltura [1] industria [2] religione [3] Gioco [4] cibo [5]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

Privacy Policy

---

**URL di origine:** <http://2017.gjc.it/it/progetti/apprendere-con-gusto>

### Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/agricoltura>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/industria>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/religione>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/gioco>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/cibo>