

Una dieta per tutti**Obiettivo 2030 #3:** Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età**Età:** +11**Durata:** 4-8 ore**Obiettivi didattici:** Esprimere le proprie idee ed ascoltare quelle degli altri, raccogliere, classificare, confrontare dati, riflettere sulle proprie abitudini alimentari e cercare di migliorarle, prendere coscienza e riflettere sugli squilibri Nord/Sud, ricercare le cause della fame e prendere coscienza degli stereotipi, effettuare scelte e prendere decisioni relative al proprio stile di vita.**Contenuti:** sovralimentazione, malnutrizione e denutrizione, i dati dello squilibrio, questionario sulle abitudini alimentari, il cibo nella cultura di ieri e di oggi. Piramide alimentare. Occhio alla merenda: miniguia alla lettura delle etichette delle merende dei ragazzi**Materiali multimediali**

Gioco del “Cosa tengo e cosa lascio?” per riflettere sulle proprie abitudini alimentari e cercare di migliorarle.

Gioco “se la nostra classe fosse il mondo” (% della popolazione e distribuzione del reddito/bottoni) e debriefing.

Video “Un'altra via di uscita”

Presentazione di alcune soluzioni praticabili con esercitazioni pratiche in classe

- Consumo critico (imparare a leggere le etichette e difendersi dalla pubblicità) (esercizio)
- Commercio Equo e Solidale (videoclip “Un'altra via di uscita”) (fotocopie del testo)
- Sobrietà e la rivoluzione delle 4 R (lavoro a piccoli gruppi)
- Contatto con una scuola nel Sud del Mondo

Progetto di classe

Dopo aver presentato alcune delle ipotesi di soluzione, secondo gli accordi con l'insegnante, si stimolano i ragazzi ad effettuare un progetto di classe: provare ad usare/non usare alcuni prodotti alimentari, fare una ricerca sulle etichette in un supermercato con obiettivi vari, preparare una pubblicità per invitare a vivere la sobrietà felice/a mangiare cibi sani, ecc. lasciando spazio alle scelte dei ragazzi che mostreranno così quali sono gli argomenti che li hanno maggiormente coinvolti. La scelta dei temi, secondo loro, più importanti potrebbe essere effettuata con la tecnica interattiva del diamante e dovrebbe essere svolta autonomamente dall'insegnante successivamente agli incontri con l'eventuale sostegno dell'operatore dell'ACCRI.

UNA DIETA PER TUTTI
Bibliografia ragionata

Sviluppo umano rapporto 2005, Lo. La cooperazione internazionale a un bivio

di UNDP - Rosenberg&Sellier, Torino 2005

Il testo oltre a mettere a fuoco le politiche di cooperazione presenta una serie di tabelle sullo sviluppo umano in tutti i paesi del mondo.

Nord Sud.: Predatori, predati e opportunisti

di Centro Nuovo Modello di Sviluppo - EMI, Bologna 2005

Questa edizione descrive con dati aggiornati gli squilibri esistenti all'alba del terzo millennio e permette di capire i meccanismi che generano l'impoverimento, per poterli rispiegare ad altri. Non è vero che l'economia sia materia per specialisti è piuttosto democrazia a partire dal basso.

Super Size Medi [Morgan Spurlock – DVD - Feltrinelli, Milano 2005](#)

Cosa succede se un essere umano poco più che ventenne perfettamente sano decide di mangiare per trenta giorni, colazione-pranzo-cena, solo e soltanto hamburger e patatine Mc Donald's? Vincitore del Sundance Film Festival 2004 come migliore regia e nomination all'Oscar 2005 come miglior documentario.

stato della popolazione nel mondo 2005, Lo. La promessa dell'uguaglianza di UNFPA - AIDOS, Roma 2005

Il testo è una sintesi del rapporto ONU su equità di genere, salute riproduttiva e Obiettivi di Sviluppo del Millennio.

Debitori di chi?

di Tansini Myrice - VHS - FOCSIV, Roma 20'

Un video didattico per ragazzi tra i 10 ed i 14 anni per riflettere su povertà e sottosviluppo che annoverano tra le loro cause anche l'ingiusto debito estero.

Debitori di chi? 1996-2000 Un percorso di solidarietà

di AA.VV. - FOCSIV, Roma 1999

Un cd-rom per approfondire l'impatto del debito estero sulle economie dei paesi più poveri con foto, giochi, documenti, bibliografie, rassegna stampa e glossario.

Ai giovani figli del pianeta

di Centro Nuovo Modello di Sviluppo - EMI, Bologna 2005

Un libro stimolante per ragazzi preadolescenti dai 12 ai 14 anni e una sfida anche per gli adulti. Di fronte a un pianeta a soqquadro sapranno i ragazzi di oggi assumersi la responsabilità del cambiamento? La risposta è legata alle scelte che sapranno fare oggi.

Spot spot. La pubblicità spiegata ai ragazzi

di Fucecchi Emanuele - EMI, Bologna 2006

Con un linguaggio adatto a bambini e giovani, il testo si propone di capire i meccanismi della pubblicità per attribuirle un ruolo adeguato, non valoriale nè formativo.

Tutti i libri e i DVD sono reperibili gratuitamente presso la Biblioteca del Mondo presso la sede dell'ACCRI in Via di Cavana 16/a

Visitare anche il sito www.accri.it - Biblioteca del Mondo che contiene 2700 volumi ed è continuamente aggiornato.

www.educacionenvalores.org

Food Force, videogioco educativo

Programma Alimentare Mondiale delle Nazioni Unite

9 giugno 2006

Gioca al videogame, impara nuove cose sugli aiuti alimentari e collabora col PAM per costruire un mondo senza fame.

Food Force è divertente, non violento, educativo e gratuito. Gli insegnanti possono visitare la sezione loro dedicata per suggerimenti su come organizzare una lezione e su come usare il videogioco in classe!

Food Force può essere un strumento didattico utile per insegnare cosa è la fame nel mondo.

Creato dal Programma Alimentare Mondiale delle Nazioni Unite, la più grande agenzia umanitaria del mondo, Food Force è un videogioco educativo che racconta la storia di una crisi alimentare avvenuta sull'isola immaginaria di Sheylan.

Composto da 6 mini-partite chiamate "missioni", il gioco segue tutto il percorso che va dalla valutazione iniziale della crisi fino alla consegna e alla distribuzione degli aiuti alimentari. Ogni missione si concentra su un aspetto specifico di questo difficile percorso.

Le sei missioni di Food Force mostrano ed aiutano a spiegare questi importanti aspetti didattici del problema della fame:

- * Cos'è la fame e chi sono gli affamati?
- * Perché ci sono persone affamate e malnutrite?
- * Come possiamo contribuire a mettere fine alla fame?

Il gioco fornisce una visione d'insieme su come gli aiuti alimentari vengono utilizzati sia durante le emergenze sia nei progetti a lungo termine. Il nostro suggerimento è di giocare all'intero gioco, dall'inizio alla fine. Ci vorrà circa mezz'ora.

Se avete poco tempo o volete incentrare la lezione su un particolare aspetto, potete accedere alle singole missioni dal menu iniziale scrivendo il numero della lezione desiderata (da 1 a 6):

1. Sorveglianza aerea: Le cause della fame e della malnutrizione
2. Un'alimentazione nutriente: L'alimentazione e i costi da affrontare per sfamare chi ha fame
3. Lanci aerei: La risposta del PAM alle emergenze
4. Localizza e consegna: Come si procura il cibo in tutto il mondo
5. La consegna del cibo: La logistica a terra
6. Sviluppo agricolo: Programmi di aiuto alimentare a lungo termine

Il gioco interessa più materie di insegnamento (geografia, scienze sociali, medicina, etc.) e può rafforzare le capacità strategiche e decisionali. È ideale come proseguimento di una lezione o come

attività da svolgere a casa.

Ciascuna pagina tematica contiene:

- * Un'introduzione e dei link per organizzare delle lezioni scolastiche a diversi livelli
- * Spiegazioni su come utilizzare il gioco per arricchire le lezioni e migliorare l'apprendimento
- * Collegamenti alle pagine corrispondenti del sito web del PAM
- * Informazioni di base con fatti, descrizioni e spiegazioni brevi

Food Force è stato studiato per bambini dagli 8 ai 13 anni. Ciascuna missione ha un diverso gioco, in modo da rendere il tutto accattivante e adatto a diversi livelli di età e apprendimento.

Invitiamo gli insegnanti a scaricare Food Force e a installarlo nei computer della scuola, oppure a masterizzarlo su CD-rom nel numero di copie desiderato. Iniziate la vostra ricerca sulla fame attraverso le risorse internet che vi proponiamo. Questa sezione contiene anche collegamenti ad alcuni ottimi siti internet riguardanti l'insegnamento e la didattica. Se sei un insegnante e hai utilizzato il gioco o le proposte di lezione presentate in questa sezione, siamo molto interessati alla tua opinione.

<http://www.food-force.rai.it/>

