



Esplorando la frutta e verdura nella tecnologia culinaria

Progetto n. 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996



Co-funded by
the European Union

Materia:

Tecnologia culinaria

Anno:

9°-11° anno di scuola

Osservazioni:

- Dato che gli apprendisti hanno background formativi molto diversi, è difficile determinare un livello generale di conoscenza in classe.

Obiettivi di apprendimento:

- Livello 1: Identificare e classificare frutta, verdure fresche e secche, patate.
- Livello 2: Conoscere i criteri di qualità, freschezza e conservazione.
- Livello 3: Decifrare un'etichetta professionale di frutta e verdura.
- Livello 4: Citare i regolamenti, indicare la composizione di un'etichetta.

Risultati attesi:

- Ricevere, controllare e immagazzinare le merci nel rispetto delle normative vigenti e applicando tecniche di prevenzione dei rischi legati all'attività.
 - Raccogli tutte le informazioni e organizza la tua produzione culinaria secondo le indicazioni e il tempo assegnato implementando la conoscenza specifica delle piante commestibili.
 - Rispettare le normative vigenti in materia di piante commestibili.
 - Ottimizzare la produzione in base alla stagionalità.
- 

Contenuto dell'unità:

La tecnologia culinaria è una componente essenziale della formazione professionale: unisce teoria e pratica. Gli apprendisti scoprono i fondamenti della cucina, dalla selezione degli ingredienti, alle loro specificità e ai modi di prepararli. Devono acquisire gli standard igienici propri della professione, ma anche competenze precise nelle tecniche di taglio, cottura e preparazione dei piatti elencati nel sistema di riferimento. Dal 2023, l'accento è stato posto anche su una migliore integrazione delle questioni legate all'alimentazione e allo sviluppo sostenibile (cucina vegetariana in particolare) e alla presa in considerazione delle crescenti richieste dei consumatori che vogliono essere meglio informati e diversificare le proprie abitudini alimentari.

Come motiverò gli studenti?:

L'argomento rappresenta una sfida per molti studenti in quanto i corsi possono essere lunghi e impegnativi in termini di competenze da acquisire. Non sempre gli studenti che scelgono l'apprendistato hanno un profilo molto "accademico" e questa materia teorica, pur legata all'apprendimento pratico, non è scontata.

La sfida è potenziare questi corsi e renderli più accessibili e attraenti.

- LIBMANUELS, per acquisire interattività nel contributo teorico
- Escape Room su GENIALMENTE per la gamification per un apprendimento più autonomo e più semplice.
- Microsoft FORMS per una modalità più user-friendly e intuitiva.

Differenziazione pedagogica:

È stato notato che le difficoltà di alcuni studenti nella scrittura sono state compensate dalla loro padronanza degli strumenti digitali. Nello stesso esercizio (con identiche competenze valutate), gli studenti sono talvolta portati a fare meglio con uno strumento digitale come il loro smartphone.

Struttura la tua unità didattica:

Lezioni in presenza con possibilità di esercizi asincroni per il ripasso a casa.

1. Corso teorico sulle piante commestibili

Gli studenti hanno accesso al libro **di testo**: Edizioni DELAGRAVE, Manuel de CAP 1° et 2° en Cuisine et technologie culinaire (ISBN 978-2-206-30957-6) – tecnologia culinaria. Gli insegnanti hanno accesso alla versione digitale, che può essere proiettata sulla lavagna tramite il **LIBMANUELI®**. Questa versione è arricchita da integrazioni interattive dell'editor (accesso ai video tramite link o codici QR) e può essere compilata dal docente direttamente dal computer. L'accesso a questa applicazione è possibile attraverso l'offerta di prescrizione degli insegnanti della scuola.

Via **LIBMANUELI**, il docente può ingrandire i documenti, completare il corso, annotare (scrivere o evidenziare i concetti essenziali da ricordare), visualizzare o meno la chiave di risposta.

Estratti dal capitolo 2 Piante commestibili

Corso teorico da pag. 11 a pag. 18.

[illegible]

La dashboard a destra ti consente di annotare, salvare e leggere il contenuto del manuale.

Masquer le corrigé

Effacer Enregistrer

4 Classez les fruits et légumes par famille.

Racines	Carottes, navets, radis, betteraves, salsifis...
Bulbes	Échalotes, oignons, poireaux, ail (aulx), fenouils...
Tubercules	Pommes de terre, patates douces, topinambours, crosnes du Japon...
Tiges	Bettes ou blettes, cardons, céleris-branches, rhubarbe...
Rhizomes	Asperges, endives...
Feuilles	Épinards, cressons, oseille, salades, choux (blancs, rouges et verts)...
Fruits	Tomates, aubergines, courgettes, concombres, cornichons...

2. Completamento del corso teorico e SCHEDA di ripasso

Oltre al libro di testo, l'insegnante di tecnologia propone una SCHEDA di ripasso che riassume i concetti essenziali da acquisire nel capitolo. Questa scheda è specifica per ogni insegnante e include il libro di testo se lo desidera. Viene distribuito agli studenti il giorno della sessione e rimane disponibile online sul sito **Intranet scolastica YPAREO**.

[Estratto dal libro di testo YPAREO \(documento accessibile agli apprendisti nelle risorse educative\):](#)

Technologie Cuisine de 13h45 à 16h45 le 05/04/2024 (03h00)

Détails Inscrits à la séance (11) Cahier de textes (1) Travail à faire (0)

Les fruits et Légumes/ les gammes de produits Modifier ▼

CHAP°1 P°07

Identifier et classer les fruits, légumes (*rais/secs*), les pommes de terre

Décrypter une étiquette professionnelle de fruits et légumes

Connaître les critères de fraîcheur, de qualité et de stockage.

Éléments abordés

Aucun élément abordé

Ressources pédagogiques

[Les fruits et légumes.pdf](#)

3. Esercitazione e applicazione del percorso teorico attraverso un Escape Game su GENIALMENTE – Valutazione formativa

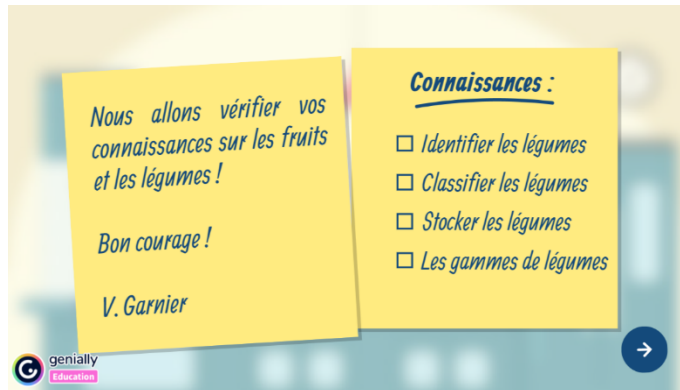
Il resto del corso può essere organizzato in modo tale da applicare le conoscenze apprese nelle esercitazioni. Uno di questi potrebbe essere un **GIOCO DI FUGA** ospitato su **GENIALMENTE** sito web che porta una vera dimensione ludica utile sia nel processo di apprendimento che nella possibilità per l'insegnante di iniziare a misurare l'acquisizione dei suoi apprendisti monitorando da vicino i loro progressi. L'Escape Game è progettato dall'insegnante in base alla revisione **FOGLIO** che espone le principali linee di conoscenza che verranno utilizzate per la valutazione finale.

Una Escape Room virtuale replica l'esperienza di una Escape Room fisica in cui il partecipante deve risolvere enigmi e trovare diversi indizi per progredire attraverso un compito complessivo e scappare più spesso in un dato momento. Nel quadro pedagogico digitale, riprendiamo le nostre principali linee di conoscenza e immaginiamo per ciascuna di esse una serie di domande che ci permetteranno di superare un livello di conoscenza e quindi di validare l'esercizio nel suo insieme.

Fissando delle tappe fondamentali, l'esperienza di apprendimento sembra più digeribile per l'apprendista che progredisce e si sente gratificato man mano che procede. Una risposta corretta consente di passare al resto del questionario e *in definitiva* il livello. Una risposta sbagliata ritorna semplicemente alla domanda finché non viene trovata la risposta corretta.

Estratti dal gioco di fuga "Cucina caotica" basato sul corso "Frutta, verdure fresche e secche, patate":

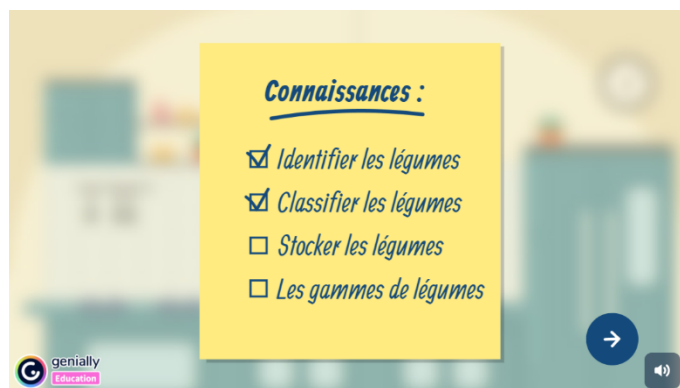
Copertina interattiva e istruzioni per l'Escape Game:



Esempio di domanda e interfaccia in caso di risposta errata:



Progressione del livello di abilità:



Questo Escape Game non vuole essere una valutazione sommativa ma permette di fare il punto sulle conoscenze già acquisite dagli apprendisti e su quelle non ancora acquisite.

Il principio della gamification offre il vantaggio di motivare l'apprendimento.

4. Valutazione riepilogativa di Microsoft Forms

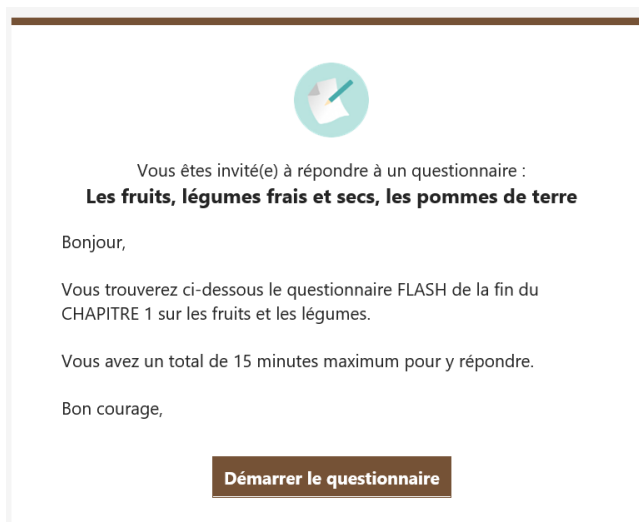
È con a **FORMS** da parte di Microsoft che possiamo finalmente valutare l'acquisizione delle conoscenze degli apprendisti sull'argomento. L'interfaccia di Microsoft è user-friendly ma comunque più formale di quella dell'Escape Game offerto poco prima – che è più compatibile nel contesto di una valutazione graduale. Le domande potrebbero essere le stesse se si scegliessero le principali linee di conoscenza.

La modulistica realizzata è modulabile a seconda delle esigenze e facilmente accessibile tramite QR code da proiettare sulla bacheca, link da inviare via email nel caso la valutazione avvenga da remoto. Da notare infine che l'interfaccia si adatta al formato del computer ma anche automaticamente a quello dello smartphone.

Copertina della modulistica relativa al corso "Frutta, Verdura fresca e secca, Patate":



Le diverse tipologie di accesso al modulo:



Interfaccia ottimizzata per dispositivi mobili



Va notato che il modulo di **FORMS** può anche essere offerto come valutazione formativa alla fine della sessione, soprattutto se il formato cartaceo è ancora preferito per le valutazioni valutate.

C'è anche la possibilità di convertire il modulo in PDF (senza le risposte) per offrirlo in formato fisico (problema tecnico: wifi ad esempio, o volontà del docente)

Assegna uno strumento a ogni passaggio:

LIBMANUEL è uno strumento accessibile gratuitamente con l'offerta docente prescrittore. Poiché tutti gli studenti della classe sono dotati del libro di testo, l'editore DELAGRAVE mette a disposizione degli insegnanti la versione online. È possibile accedervi con o senza connessione internet se il docente ha precedentemente scaricato i contenuti su PC. L'accesso alle diverse parti del manuale è facilitato da un sommario interattivo o inserendo il numero di pagina desiderata. È possibile accedere direttamente a risorse aggiuntive tramite link o codice QR da visualizzare in grande sulla bacheca.

Ciò permette di proporre agli studenti il contenuto del proprio libro di testo proiettato direttamente sulla lavagna e di manipolarlo a seconda delle necessità: gli studenti possono essere coinvolti facendo svolgere gli esercizi sulla lavagna fisica oppure completarli online annotando il contenuto. Usciamo così dal formato classico del manuale, che non è più semplicemente uno strumento fisico, ma sta diventando anche dematerializzato e interattivo.

Questo strumento potrà finalmente essere utilizzato durante la didattica a distanza con la condivisione dello schermo.

GENIALLY è una risorsa molto versatile che offre accesso gratuito a un gran numero di materiali didattici: dalle semplici presentazioni di classe agli Escape Game più complessi. Indicando l'uso pedagogico al momento della creazione di un account, la piattaforma offre direttamente contenuti adattati alle nostre esigenze. La grande forza di Genially è l'interattività e la qualità visiva dei materiali che crea. Paragonabile a nessun'altra piattaforma, Genially si distingue per la sua vera originalità e varietà di creazioni, che rendono lo strumento anche piuttosto complesso da affrontare in un primo momento.

Per vincere questa sfida, Genially mette a disposizione di tutti i suoi utenti una piattaforma di autoformazione sui propri strumenti denominata "Genially Academy", disponibile gratuitamente in numerose lingue. <https://academy.genial.ly/catalogo/>

Corsi offerti presso la Genially Academy:

Cours	Cours	Cours
		
Utiliser Genially Cours d'introduction à Genially ■ Débutant ■ Français ● 45 minutes Plus de détails	Utiliser Genially Cours de niveau intermédiaire sur Genially ■ Intermédiaire ■ Français ● 50 minutes Plus de détails	Utiliser Genially Cours de niveau avancé sur Genially ■ Avancé ■ Français ● 20 minutes Plus de détails
S'ABONNER	S'ABONNER	S'ABONNER

FORMS Microsoft è uno strumento sviluppato da Microsoft che semplifica la creazione di sondaggi, questionari o valutazioni. Inoltre, offre la possibilità di condividere facilmente i materiali creati con i membri del cluster, sia in una collaborazione dal vivo che per il riutilizzo dei questionari.

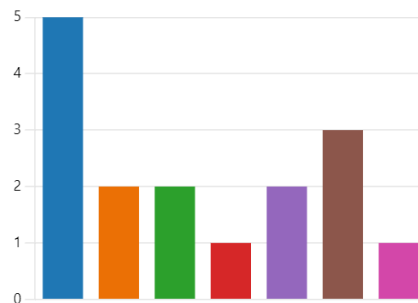
Infine, si può menzionare l'aspetto pedagogico di FORMS: le valutazioni offerte in questo formato presentano numerosi vantaggi. Il mezzo digitale, in particolare lo smartphone, viene padroneggiato e apprezzato dagli apprendisti e consente ad alcuni di loro anche di superare le difficoltà di scrittura (ortografia, ortografia). La verifica delle conoscenze è di facile accesso, veloce e i suoi risultati possono essere facilmente esportati da Microsoft, che offre una trascrizione dei dati in Excel, in grafici o fornendo una nota (se è stata scelta l'opzione in fase di creazione del modulo).

Estratti da un modulo di feedback aziendale (REX):

4. Vous allez en entreprise en ...

[Plus de détails](#)

	Voiture (parents)	5
	Voiture sans permis	2
	Scooter/moto	2
	Vélo	1
	A pied	2
	Bus	3
	Train	1



Il REX viene svolto dall'insegnante di tecnologia o pratica culinaria ogni volta che gli studenti ritornano alle scuole di formazione professionale. Le sessioni di inizio anno sono particolarmente importanti perché permettono di valutare il benessere degli apprendisti e il loro inserimento in azienda.

Spiega perché hai scelto gli strumenti digitali:

Libmanuel è uno strumento gratuito pensato per essere modulare e interattivo, rendendolo particolarmente adatto alla didattica a distanza. Offre flessibilità, consentendo a insegnanti e studenti di personalizzare i contenuti in base alle loro esigenze educative.

Fornisce genialmente un'interfaccia dinamica e interattiva ed è disponibile gratuitamente, con la possibilità di passare a un account Premium per funzionalità aggiuntive. Supportato da Genially Academy, questo strumento è compatibile sia con ambienti di apprendimento remoti che asincroni, rendendolo una scelta versatile per gli educatori.

Microsoft Forms è spesso disponibile all'interno delle organizzazioni e offre molteplici vantaggi pedagogici. È facile da usare, presenta un'interfaccia intuitiva, consente la differenziazione pedagogica e fornisce risultati facilmente sfruttabili. Inoltre, è compatibile sia con l'apprendimento remoto che asincrono.

Unità didattica creata da:

Céline SAHNOUNE & Appolonie RAMIER (Formazione CMA Bourgoin-Jallieu - Francia)