



DI-STRUCT!

Economia circolare, start-up e catering antispreco

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



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union



Materie:

Cittadinanza, Inglese, Economia, Servizi enogastronomici (VET), Scienze alimentari (VET)

Anno:

10° anno di scuola (2° anno di scuola superiore), scuola superiore, ecc.

Osservazioni:

Ci sono alcuni studenti molto attivi e desiderosi di apprendere e portare a termine i compiti assegnati mentre altri sono meno proattivi e non sempre motivati.

Descrizione della classe: molti studenti con bisogni speciali (5 con Attestato L. 104/92 e 7 con "DSA" ex L. 170/2010); alcuni hanno buone competenze digitali, mentre altri hanno scarse competenze digitali e non tutti lavorano in team approfittando del fatto di essere in squadra: per questo motivo abbiamo adottato la strategia di assegnare lavori in coppia.

Conoscenze pregresse degli studenti sull'argomento: gli studenti hanno svolto diverse attività sull'argomento principale durante l'anno scolastico precedente ma non sugli argomenti specifici di questa unità didattica.

Obiettivi di apprendimento:

Agenda 2030, Economia Circolare, Spreco alimentare, Green Economy e Start-Up.

Risultati attesi:

Maggiore consapevolezza dell'impatto dei nostri comportamenti quotidiani sui rifiuti, inquinamento e cambiamento climatico da un lato, migliore conoscenza della Green Economy con focus su ristorazione green, Economia Circolare, BCorp, Start-Up, Crowdfunding e Ciclo Alimentare

Contenuto dell'unità:

Consumi critici, rifiuti generici e alimentari, fast fashion e inquinamento, Agenda 2030, Green Economy, Economia Circolare, BCorps, Start-Up e Crowdfunding.

Il futuro della ristorazione e della ristorazione: alla scoperta della ristorazione e della ristorazione sostenibili.



Co-funded by
the European Union



Come motiverò gli studenti? :

Attraverso la gamification, il game based learning, i Case Studies così come i CBL e l'apprendimento cooperativo: ovvero attraverso quiz come attività attivanti, attraverso video animati per comprendere il significato dei concetti più importanti, attraverso casi di studio e attività di ricerca per trovare ispirazione, attraverso sfide ecc...

Struttura la tua unità didattica:

LEZIONE 1:

- Attività di attivazione: CLIL_Glossary Game su Ambiente e Quiz sull'ambiente in inglese (20 min: dall'insegnante agli studenti):
<https://www.amnh.org/explore/ology/climate-change/take-the-climate-quiz>
- Video animato di Ellen Mc Arthur sull'economia circolare in inglese (15 minuti: dall'insegnante agli studenti) [Spiegare l'economia circolare e come la società può ripensare il progresso | Saggio video animato](#)
- Video con Emma Watson sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile [La lezione più grande del mondo - Introduzione di Emma Watson | Obiettivi globali](#)
- Discussione in classe sull'economia circolare e il ruolo dei consumatori (15 minuti: da studenti a studenti).

LEZIONI 2, 3 e 4:

- Attività di attivazione: quiz iniziale sull'Agenda 2030/SDG e video delle Nazioni Unite sull'Agenda 2030 in inglese (20 minuti: dall'insegnante agli studenti):
- Computing Lab: presentazioni Canva, in coppia, sugli argomenti assegnati da creare dopo ricerche online e dopo aver guardato altri video su Economia Circolare, Sharing Economy, Sviluppo Sostenibile e Fast Fashion (attività learners to learners con istruzioni fornite dal docente: ogni coppia guarda i video relativi all'argomento assegnato -Link condivisi dal Docente su Google Classroom- ricerca alcuni Case Study e sceglie quello da inserire nella Presentazione Canva 2/3 ore: learners to learners.). Disponibili su Google Classroom diversi link a video come <https://vimeo.com/pikkukala/lss> e siti web di aziende dell'economia circolare.



Co-funded by
the European Union



LEZIONE 5

- Arte ed artigianato: per coinvolgere gli Studenti BES abbiamo deciso di far creare loro un orologio utilizzando materiali riciclati e, successivamente, hanno costruito un armadio 3D (con materiali riciclati) contenente etichette, panni, descrizioni e codici QR per accedere alle presentazioni fatte da ciascun gruppo di studenti su sharing economy, Economia circolare, Fast Fashion e Ristoranti Green.

LEZIONE 6

- Casi di studio - economia circolare "dallo spreco alimentare alla moda sostenibile"

La classe viene portata al laboratorio ICT e divisa negli stessi piccoli gruppi che avevano già iniziato a lavorare sulle presentazioni.

Attività di attivazione: utilizzando Mentimeter, alla classe viene chiesto di seguire il proprio istinto o le proprie conoscenze precedenti per rispondere a domande coinvolgenti sulle possibilità di riciclaggio. Al termine di ogni domanda, attraverso video o slide dedicate, la classe scopre che esiste una start-up che opera nel settore specifico.

Discovery learning: alla classe viene chiesto di navigare nei siti web di ciascuna azienda, prendere appunti utilizzando un documento Google condiviso e poi elaborare, oralmente, i vantaggi e gli svantaggi di ciascuna azienda o prodotto.

Restituzione: alla classe viene chiesto di digitare tre parole che associa ai prodotti o servizi di cui ha appena appreso. Le parole formeranno una nuvola di parole evidenziando quelle più significative.

Dibattito in classe sull'argomento.

- Prodotto finale: ai gruppi viene chiesto di aggiungere una slide finale alla presentazione, in inglese, con il proprio ragionamento su come quelle startup hanno creato prodotti innovativi partendo dagli scarti alimentari, discutendone vantaggi e svantaggi.
- L'attività finale sarà la creazione di un'escape room per promuovere la sostenibilità e il consumo critico tra gli studenti dello Spallanzani (coinvolgendo altre classi).



Co-funded by
the European Union



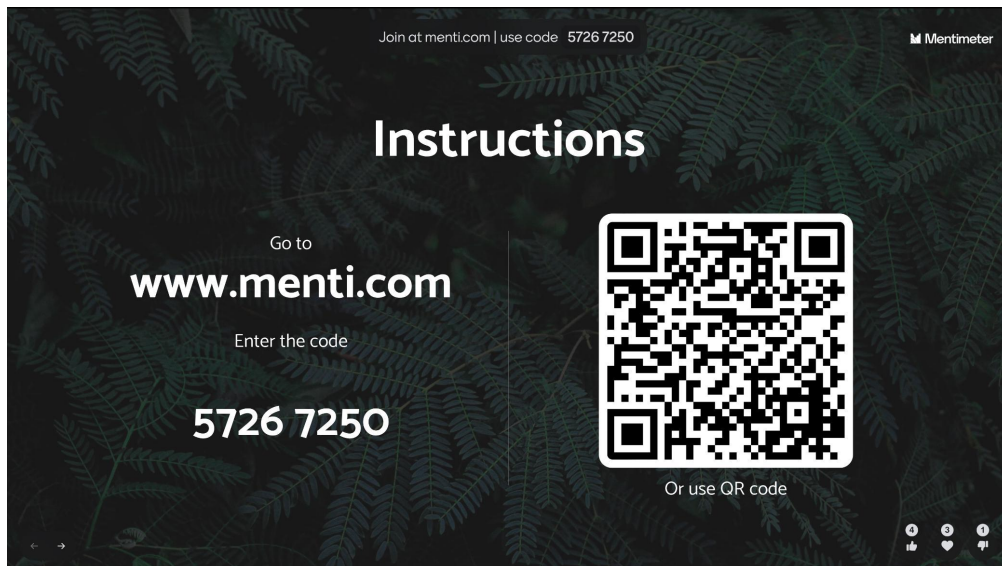
Assegna uno strumento ad ogni passaggio:

LEZIONI 2, 3 e 4:

- Quiz on-line
- Presentazioni Canva o presentazioni PowerPoint
- Google Classroom

LEZIONE 6

- Mentimeter





Co-funded by
the European Union



Join at menti.com | use code 5726 7250

Mentimeter

Watch on YouTube

Press ENTER to pause video

Join at menti.com | use code 5726 7250

Mentimeter

What can you make with apple, pineapple and grapes peels?

Option	Votes
TABLES	5
SKIRTS	4
SHOES	2



Co-funded by
the European Union



Spiega perché hai scelto gli strumenti digitali:

La scelta dei quiz online è quella di coinvolgere gli studenti;

La scelta dei Video è quella di fornire contenuti e Informazioni in modo più coinvolgente e diretto.

La scelta delle presentazioni (con PowerPoint o Canva) serve ad aiutare gli studenti a fissare i contenuti e utilizzare casi di studio e narrazioni per spiegare i risultati della loro ricerca.

La scelta di utilizzare Mentimeter è stata strategica per favorire il coinvolgimento in classe, dimostrando al contempo che i telefoni in classe possono essere utilizzati per scopi didattici.

Alcuni studenti hanno scoperto che Mentimeter può essere utilizzato anche da un computer, cosa che li ha sorpresi e, si spera, li ha portati a saperne di più. (È dimostrato che gli studenti hanno una conoscenza limitata delle possibilità offerte dai computer, utilizzati principalmente per compiti scolastici di base o per giocare)

La scelta di utilizzare un documento Google condiviso è stata guidata dalla necessità che le coppie lavorassero insieme da remoto e che noi insegnanti potessimo verificare ed eventualmente dare consigli.

Nel complesso, la metodologia CLIL è un mezzo attraverso il quale gli studenti migliorano allo stesso tempo le proprie competenze linguistiche.



Co-funded by
the European Union



Crea il contenuto digitale e aggiungi il link qui:

Presentazione degli studenti sull'economia della condivisione:

https://www.canva.com/design/DAGCFIpagGE/duMWC-WhrE907uO2nHKZAA/edit?utm_content=DAGCFIpagGE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





Co-funded by
the European Union



Presentazioni degli studenti sulla Fast Fashion

https://www.canva.com/design/DAGCFsRvb6s/S5qET0HXMVafaWfrs_A1w/edit

https://www.canva.com/design/DAGCFiWjhks/w_vmYMnckFV6_kmm35KUr/edit

imprese contro il fast fashion

Martina Chiorean, Francesco Osaro Lenzarini



ETICLÒ FAST FASHION



Con Fast Fashion si intende un settore dell'abbigliamento che realizza abiti di bassa qualità a prezzi super ridotti e che lancia nuove collezioni continuamente e in tempi brevissimi. A un primo sguardo, si potrebbe pensare "che figata, vestiti nuovi ogni volta che voglio a prezzi ridotti", ma sappiamo che il primo sguardo non basta e che è importante porsi delle domande e approfondire



Co-funded by
the European Union



Presentazioni degli studenti sull'Economia Circolare:

<https://www.canva.com/design/DAGCFvdgXWY/h00TB2HM7SpNN-Fo4yUVyg/edit>

<https://www.canva.com/design/DAGCjri2juo/R8qrOZUckTAWvxt8sY57IA/edit>

<https://www.canva.com/design/DAGDQiuUjG0/eDjM7nx59rQ9mqmBOzsHnQ/edit>

INDICE:

- Cosa sono le materie prime-seconde
- Fonti e utilità
- Aspetti positivi e negativi
- Esempio





Co-funded by
the European Union



Presentazioni degli studenti sui Ristoranti Green:

<https://www.canva.com/design/DAGCdj4alHg/f5mgFA3gUYaakZs1wjACmQ/edit>

<https://www.canva.com/design/DAGCFoKJ2Po/VAQPPpw-FtA7fDI5zl8pJg/edit>

società che attuano l'anti-spreco

una società anti-spreco nasce
a Milano ed è conosciuta come
"too good to go" e altre
imprese che aderiscono all'anti-
spreco ormai sono diverse
come: Eridania, Gruppo Orsero,
Kellogg Italia, Penny e Riso
Scotti.



Mentimeter:

www.menti.com ed inserisci il codice 57265270

Unità didattica creata da:

Stefania Betti (Iis Spallanzani- Italy)