

Biscotti e pace



Cucinare è un modo eccellente per promuovere la condivisione e il divertimento. Questo gioco permette ai bambini di conoscere la diseguaglianza in termini di distribuzione delle risorse e mira a insegnare l'importanza di creare un mondo sostenibile ed equo.

Stampabile risorse in allegato: Ricetta di biscotti

Materiale aggiuntivo necessario: Ingredienti come burro, zucchero, farina, alcune spezie, gocce di cioccolato.

Durata totale: 40-45 min.

Territorio 1 - L'isola della pace



Obiettivi di apprendimento



Lo scambio
e la
condivisione;



Sperimentare,
produrre e
creare



Comprensione
delle quantità
e delle misure



Acquisizione
della
consapevolezza
morale



Conoscenza
delle regole
sociali del vivere
insieme.

**Obiettivi di Sviluppo
Sostenibile
collegati**



Modalità di gioco

6 - 10 anni

A casa

In classe

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, finanziato dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, si fornisca un link alla licenza Creative Commons, si indichi se sono state apportate modifiche e si condivida allo stesso modo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Argomenti pedagogici

La distribuzione ineguale delle risorse e la povertà:

Una volta che i bambini si sono resi conto che non c'erano abbastanza risorse per tutti per preparare i biscotti, possono essere introdotti a temi come la disegualità, la fame e la povertà. L'ineguale distribuzione delle risorse è una delle principali cause della povertà. Iniziando la discussione parlando delle risorse mondiali (terra, acqua, minerali, ricchezza in generale, ecc.) e poi collegandole alle località geografiche si può dimostrare quanto il problema della distribuzione ineguale delle risorse sia un fenomeno globale di cui la crisi alimentare è un esempio tangibile. Inoltre, la crisi alimentare può essere collegata anche ai fenomeni del cambiamento climatico e all'aumento dei prezzi dei prodotti alimentari al fine di dimostrare che i problemi sono sempre interconnessi. In conclusione, l'obiettivo è quello di fornire strumenti e conoscenze in grado di far riflettere i bambini su questi problemi e fornire loro possibili soluzioni. La soluzione può partire da piccole azioni come la riduzione degli sprechi alimentari, la protezione della natura, l'educazione degli altri, ecc.

Capacità di negoziazione e di problem solving:

Queste due competenze sono importanti per la vita dei bambini. Durante il gioco, una buona capacità di negoziazione può servire per contrattare con gli altri e ricevere gli ingredienti mancanti. Per risolvere il problema, i bambini devono discutere, dare suggerimenti, fare domande, ascoltare gli altri e raggiungere un consenso. Mettendo in pratica queste abilità e risolvendo il problema reale i bambini possono rendersi conto di come queste abilità portino al successo.

Discussione aperta sugli argomenti del gioco:

Qual è stato il problema più evidente durante la partita e cosa hanno fatto o potrebbero fare per risolverlo?

I bambini, attraverso il gioco, cominciano a guardare le sfide da diverse prospettive e usano la loro immaginazione per trovare idee diverse su come affrontare la situazione.

Argomento STEAM 1 - Matematica: Quando si aggiungono gli ingredienti ai biscotti, i bambini vengono introdotti alla matematica. A seconda dell'età del gruppo che svolge la ricerca, si possono stabilire diversi livelli di difficoltà. Ad esempio, ai bambini di 6 anni potrebbero essere proposti semplici problemi matematici, come aggiungere 2 cucchiaini di zucchero a 1 cucchiaino di miele, che equivale a 2 cucchiaini di ingredienti dolci. Per i bambini di 7-8 anni si potrebbero esercitare le moltiplicazioni, le divisioni, e le frazioni.

Tema STEAM 2 - Fisica: Durante la cottura si potrebbero insegnare ai bambini alcuni principi della fisica che potrebbero essere dimostrati durante il processo. Termini come peso, massa, densità, volume e processi come la trasformazione da una condizione a un'altra a causa di condizioni esterne potrebbero essere spiegati e mostrati. Ad esempio, il burro potrebbe essere sciolto per essere aggiunto alla pasta da forno o il cioccolato, dopo essere stato sciolto perché messo in frigorifero, diventa di nuovo duro. Un altro esempio è l'introduzione della densità mescolando l'acqua/latte con l'olio e poi con la farina. Le bilance possono essere utilizzate per definire la massa e il volume degli ingredienti.

Argomento STEAM 2 - Chimica: La cucina è in gran parte legata a diversi processi chimici che possono essere dimostrati durante il processo. Un esempio molto semplice è l'aggiunta di bicarbonato di sodio allo yogurt per vedere la reazione.





Regole del gioco

Narrazione del gioco

I partecipanti lavorano in gruppi, ciascuno composto da 8 persone. Ogni gruppo ha l'obiettivo di preparare in maniera corretta 8 biscotti, per ogni gruppo viene nominato un osservatore all'interno al gruppo. Per portare a termine questo compito i gruppi avranno a disposizione ingredienti di qualità e quantità diverse mentre alcuni avranno una quantità eccessiva di alcuni ingredienti, altri gruppi non ne avranno abbastanza o non avranno nessuno di questi ingredienti. Ogni gruppo gioca in un'area diversa della classe, quindi l'iniqua distribuzione degli ingredienti non è immediatamente evidente ai partecipanti. L'obiettivo del gioco è che ogni gruppo riesca a disporre degli ingredienti necessari a preparare un lotto di biscotti. Questo sarà possibile solo se i partecipanti prenderanno l'iniziativa e negoziereanno con gli altri gruppi per scambiarsi gli ingredienti. Le copie della ricetta saranno limitate e il tempo a disposizione di ogni gruppo per usare il forno sarà appena sufficiente.

NOTA: se la classe non ha la possibilità di usare ingredienti veri, l'insegnante può usare delle carte. Fate riferimento al gioco PotLuck March per stampare alcune carte con gli ingredienti.

Regole del gioco

- Libertà di dialogo all'interno e all'esterno dei gruppi
- L'insegnante/organizzatore del gioco non potrà fornire ingredienti, ricette o tempo aggiuntivi per assicurare il raggiungimento degli obiettivi di gioco.

Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco

- L'insegnante rimane in disparte e lascerà che le interazioni e le negoziazioni tra i gruppi avvengano in modo organico. Nel caso in cui i partecipanti rimangano bloccati sul da farsi, il docente può dare qualche suggerimento. Se l'insegnante ritiene che i biscotti preparati dal suo gruppo saranno terribili (forse dovrebbe essere: se l'insegnante, valuta la qualità dei biscotti realizzati come scadente), non dovrà intervenire: la gestione degli errori rappresenta infatti uno dei risultati della attività che i partecipanti traggono da questa attività. Ci sono alcuni ingredienti molto appetibili, come il cioccolato, che i partecipanti potrebbero voler mangiare, se ne hanno a disposizione. Anche in questo caso, l'insegnante dovrebbe permettere che ciò accada.
- Moderare e gestire la discussione a seguito dell'attività





Turni di gioco

1° turno

Ogni gruppo riceve gli ingredienti e inizia a preparare i biscotti. I gruppi devono scegliere una delle ricette disponibili e seguire le istruzioni. La realizzazione dovrebbe durare 40-45 minuti. Alla termine dell'attività, i partecipanti potranno mangiare i biscotti se sono edibili.

Concluso il gioco, i gruppi di partecipanti avranno 10 minuti per discutere col proprio gruppo su come pensano sia andata l'attività. Cosa avrebbero potuto fare meglio? Sono riusciti a negoziare con le altre squadre? Quali conflitti sono emersi? Le persone che avevano il ruolo di osservatori possono aggiungere alla discussione le loro osservazioni sul gruppo, poiché avranno osservato cosa è successo durante l'attività. Ogni gruppo riporterà su un grande foglio di carta queste osservazioni raccogliendole in cerchi di tre colori diversi (rosso, arancione e verde). Il foglio andrà diviso in tre titoli: rosso, arancione e verde. Sotto il verde ogni gruppo riporterà ciò che i partecipanti pensano di aver fatto molto bene come squadra, sotto l'arancione devono scrivere le cose che pensano di aver fatto bene e sotto il rosso le cose che pensano di poter fare meglio.

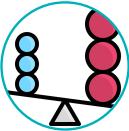
Una volta che tutti i gruppi hanno completato questo compito, l'insegnante conduce una discussione aperta con il coinvolgimento di tutti i partecipanti sui risultati ottenuti e discute i possibili modi per affrontare le sfide affrontate durante il gioco. Chiedete agli studenti in qualii occasioni si sono sentiti così come è accaduto durante il nel gioco (con la mancanza di risorse e con la necessità di combinare le risorse con altre persone). Sfruttate questa opportunità per rivelare le disuguaglianze che potrebbero vivere e come possiamo affrontarle.

Alternativa

Si tratta di una partita unica, poiché tutte le strategie e le mosse saranno evidenti dopo il primo round.

In alternativa, la classe può considerare di dichiarare la "Giornata delle risorse scarse" in cui non si utilizzano risorse aggiuntive rispetto a quelle tipicamente disponibili nei Paesi in via di sviluppo (niente computer, niente attrezzi audiovisivi, ecc.). Poi possono osservare e discutere come si adattano a questa situazione.





Argomento 1 - Distribuzione ineguale delle risorse

Esplorare il rapporto tra cibo e ricchezza e il loro impatto su ciascuno di noi a livello individuale e comunitario. Potreste fare riferimento ad altre missioni Unplugged, ad esempio PotLuck March, Farm in the City, Poverty-free game collection, Peace Magic Grid e consultare le seguenti risorse

- Attività contro la fame del CFBNJ di Diana Levy: <https://cfbnj.org/wp-content/uploads/2021/11/Roots-of-Hunger.pdf>
- Graham-Cracker-Game: <https://rswr.org/sites/default/files/2018-06/Graham-Cracker-Game.pdf>
- Globale Cibo Sfida: A interscolastico risorsa per indagare globale alimentare problemi alimentari con età 7-11: <https://oxfamlibrary.openrepository.com/handle/10546/620812>



Argomento 2 - Importanza della negoziazione e della cooperazione

Creare e mantenere buone relazioni è un'abilità essenziale per lo sviluppo sociale ed emotivo dei bambini. Potete fare riferimento ad altre missioni Unplugged, come *PotLuck March*, *Farm in the City*, ecc. o consultare i seguenti link

- 41 giochi cooperativi divertenti per bambini: <https://kidactivities.net/41-fun-cooperative-games-for-kids>
- 14 attività di team building divertenti e coinvolgenti per i bambini: <https://www.merakilane.com/14-fun-and-engaging-team-building-activities-for-kids>
- 7 attività di ascolto per rendere gli studenti attenti e pronti a imparare: <https://proudtoberprimary.com/listening-activities>

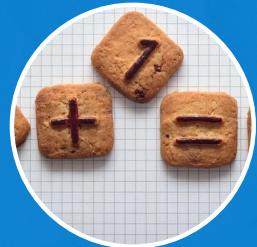


Argomento 3 - Creatività e pensiero fuori dagli schemi per risolvere i problemi

Dotare i bambini di capacità di risoluzione dei conflitti è molto importante. La creatività incoraggia a trovare nuove prospettive e a trovare soluzioni innovative quando il pensiero convenzionale fallisce. Potreste fare riferimento ad altre missioni di Unplugged, ad esempio *Pop-up City of the Future*, *Poverty-free Game Collection*, *Form Factor*, ecc. e consultarle

- Giochi che promuovono la capacità di risolvere i problemi: <https://www.stenhouse.com/sites/default/files/public/legacy/pdfs/8247ch10.pdf>
- 10 video senza parole che insegnano a risolvere i problemi: <https://speechisbeautiful.com/2017/03/10-wordless-videos-teach-problem-solving>
- Strumenti e abilità di problem-solving creativo per studenti e insegnanti: <https://www.innovativeteachingideas.com/blog/creative-problem-solving-tools-and-skills-for-students-and-teachers>



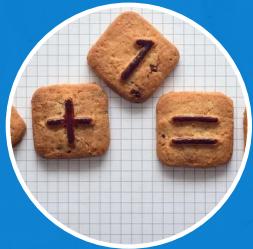


Argomento 4 - Discussione aperta

Qual è stato il problema più evidente durante il gioco e cosa hanno fatto/potrebbero fare per risolverlo? Spiegare le risorse limitate e la domanda di beni e servizi, i desideri umani. Potete utilizzare le seguenti risorse per ispirarvi:

- Cose per Bambini: <https://www.consumer.vic.gov.au/library/publications/resources-and-education/teacher-resources/consumer-stuff-for-kids-a-teaching-and-learning-resource.pdf>
- 10 modi per insegnare ai bambini la capacità di risolvere i problemi: <https://www.powerofpositivity.com/problem-solving-skills-teach-children>





I materiali per l'esecuzione delle attività possono variare a seconda delle risorse disponibili e delle condizioni in cui verranno realizzate.

Materiali di base indispensabili: utensili da cucina come diverse ciotole, utensili sicuri per mescolare, misurini o semplici tazze, carta da forno, facoltativamente almeno un forno e/o una piastra.

Nota: se non c'è un forno e/o una piastra, l'insegnante/genitore può scegliere una ricetta di dolci crudi, spiegando così alcuni principi di una dieta sana.

Esempio: <https://www.vegkitchen.com/no-bake-vegan-lemon-bars/>

<https://www.vegkitchen.com/nut-and-seed-energy-balls/>

Materiali di base per la cucina: farina, zucchero, miele, noci, gocce di cioccolato, cacao, bicarbonato di sodio, latte, yogurt, olio, uova.

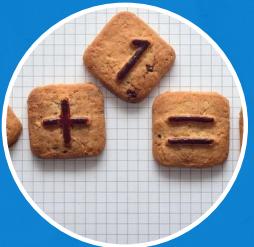


Biscotti con gocce di cioccolato

I biscotti con gocce di cioccolato sono dei golosi frollini arricchiti con tante gocce di cioccolato fondente.

 Ricette di cucina

Stampabili



100 gr.



200 gr.



1 kg.



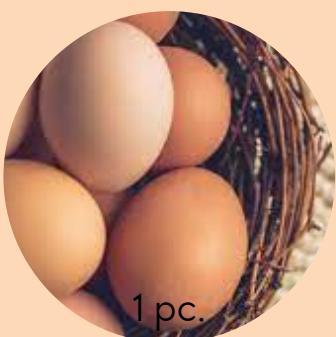
100 gr.



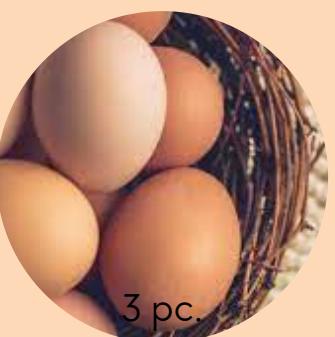
500 gr.



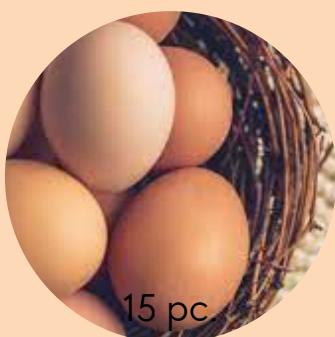
1,5 kg.



1 pc.

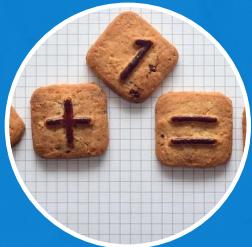


3 pc.



15 pc.

Stampabili



100 gr.



200 gr.



1 kg.



100 gr.



500 gr.



1,5 kg.



10 gr.



200 g.



500 gr.