

Uno staff tecnico qualificato introdurrà i bambini ai principali concetti dell'educazione alimentare mediante una metodologia ludica e la tecnologia 3 D.

Si farà largo uso di metodologie attive e di lavoro di gruppo. Per il laboratorio verrà creato un grande gioco finale a tema. Ogni fase del laboratorio è condotta avendo come obiettivi l'acquisizione di una maggiore consapevolezza e conoscenza, nonché per sviluppare il protagonismo dello studente nelle proprie scelte alimentari e non solo.

Attività previste:

1. Costruzione di una definizione condivisa di cibo
2. Imparare a lavarsi correttamente le mani
3. Imparare le principali regole di igiene alimentare
4. Riconoscere i macronutrienti
5. Imparare a leggere le etichette alimentari con la compilazione di carte di identità
6. Decodificazione di elementi della pubblicità
7. Conoscenza delle abitudini alimentari di altre culture
8. Imparare il concetto di 3D e applicarlo alla stampa attraverso software specifici
9. Sviluppare la consapevolezza della ricaduta ambientale degli imballaggi
10. Riconoscere la nutrizionista come figura professionale di accompagnamento
11. Acquisire familiarità con linguaggi, strumenti e comportamenti tipici dell'ambiente cucina.