

## SCHEDA ATTIVITÀ: TUTTI A FARE LA SPESA

A cura di Associazione Kreattiva

**Obiettivo:** riflessione, tramite il videogioco “Tutti a fare la spesa” realizzato da AIRC, sull'educazione alimentare cercando di sfatare alcuni falsi miti ed erronee abitudini a tavola.

### Attività in semplici passi:

- A. (Apertura): presentazione del videogioco e delle regole per approcciarsi ad esso ed applicarsi (10')
- B. (Attività centrale): Attraverso un PC collegato ad un proiettore, a turno i ragazzi provano a fare una spesa sana, scegliendo tra i diversi prodotti proposti per ogni corsia del supermercato virtuale. (40')
- C. (Chiusura): riflessione in circle-time sulla natura dei differenti punteggi, utilizzando le spiegazioni a margine che il gioco stesso propone. (10')

### Suggerimenti per i docenti e i formatori:

Punti di forza:

- ✓ La proiezione del round e il relativo punteggio finale fungono da stimolo ed apprendimento per i giocatori in attesa, i quali faranno tesoro degli errori commessi dai giocatori precedenti per cercare di superare il record.
- ✓ stimolare il pensiero critico dei beneficiari e scoprire il beneficio dell'apprendimento per tentativi ed errori.
- ✓ L'attività può essere ricompresa in un ambito più ampio di esperienze laboratoriali che hanno come temi chiave quelli del “educazione alimentare” e del “consumismo etico” e del “consumo responsabile e sostenibile”.
- ✓ L'attività può essere facilmente declinata anche ai beneficiari delle scuole primarie.
- ✓ Per l'attività è stato utile il gioco di AIRC: <http://scuola.airc.it/tuttiafarelaspesa.asp>
- ✓

**Tempo:** 60 min

**Materiale:** PC, videoproiettore