



Break the fast



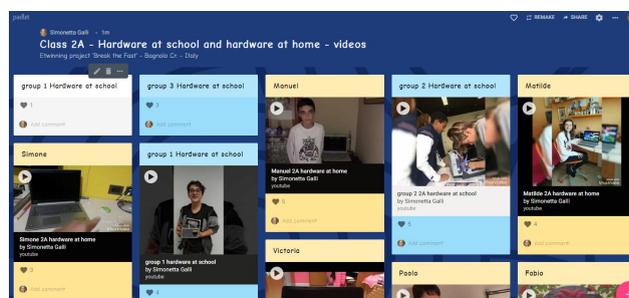
The general goal is to help students become aware of the importance breakfast has in our healthy life. By using digital tools to communicate and work cooperatively, students will compare the ways they have breakfast every day.

Following the ICT and science syllabus and using suitable tools in each unit, students will create and share final coding games to self-assess their science knowledges related to nutrients, food and healthy breakfast as well as their digital and English skills.

The project will be inclusive because it aims to involve all pupils in cooperative tasks according to their mixed abilities.

Le classi 2A e 2B della scuola secondaria di Bagnolo hanno aderito al progetto eTwinning **'Break the Fast'** in lingua inglese durato tutto l'anno e che ha avuto come obiettivo principale quello di sensibilizzare gli alunni rispetto all'importanza della colazione come pasto più importante della giornata. I partner del progetto, oltre a IC Querini di Venezia, sono state altre scuole di stati europei come Spagna, fondatrice del progetto insieme all'altro istituto italiano, Turchia, Romania e Albania.

Questo progetto si è perfettamente inserito in altri più ampi già consolidati: la EUROPE CODEWEEK e CODING (con l'Unità di Apprendimento 'Scopriamo l'Hardware' e gamification con scratch), progetti che coinvolgono tutto l'istituto, e il percorso interdisciplinare sull'Alimentazione che le classi seconde affrontano sempre ogni anno, da vari punti di vista e nella varie discipline. E' importante sottolineare la valenza inclusiva delle varie attività che hanno visto lavorare insieme tutti gli alunni per portare a termine compiti cooperativi potenziando l'uso di web app cooperative come padlet.com.





Gli step del progetto sono stati molti e articolati e hanno richiesto l'uso costante di strumenti digitali e App per la didattica, e la comunicazione in lingua inglese con i partner attraverso i forum.

2. Activities

- 2.1. Warm up activity: Update your profile
 - 2.1.1. Introduce yourself!
- 2.2. Hardware
 - 2.2.1. HUMAN BODY as hardware
- 2.3. Software
 - 2.3.1. FOOD as software
- 2.3. The Internet
- 2.4. Digital imaging
 - 2.4.1. Logo competition
- 2.5. Coding

Molto importante è stato nella fase finale il coinvolgimento degli alunni nella creazione del logo e nella votazione, oltre che ovviamente nell'attività di autovalutazione e feedback sul progetto.

Logo competition for Break the fast project

3 days left

Feel free to add your own logo and then vote for your favourite:

Add idea

Share and Invite

Subscribe to updates

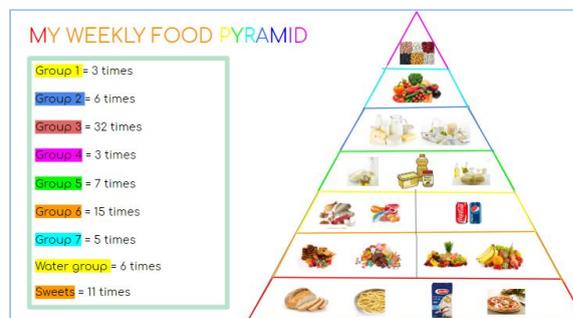
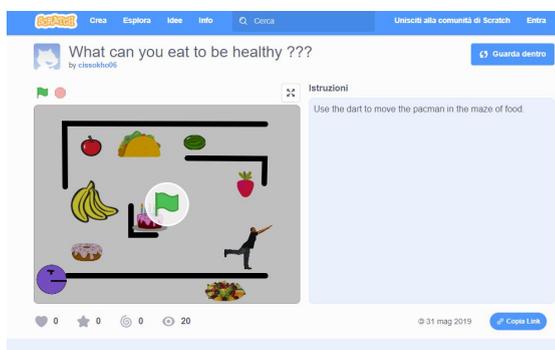
Ideas	Pros and cons	Votes
 healthy breakfast	it's healthy and tasty by by jorgelino Add argument	106 Vota Irene, w, Hgmhni and 105 more
 Ángel Mera by Ana Marchán	orris? Add argument	25 Vota nye, lidia sabater, f and 22 more
 LOGO BY SIMONE ZA by Simonetta Gali	It's interesting by fabio 1 good work I like it by gaurana I really like it! Everything is there! Very good logo! by Simonetta Gali Add argument	11 Vota Diana, Juan, david and 8 more
 LOGO BY FABIO by Simonetta Gali	Add argument	9 Vota Salvatore, Sean, adil and 6 more
 Nerea Salido by Ana Marchán	Add argument	8 Vota femandito 777, eva, eds and 5 more
 LOGO BY GIULIA ZB	yummy poster by Rosato Diana I want to eat this poster. by Sippo Add argument	12 Vota Lorena, Marta Pérez, lorenzo and 9 more
 Marta Pérez by Ana Marchán	Essential but effective! by Simonetta Gali Add argument	7 Vota Diana, Hi, Toscalita and 4 more
 Alba Casanova by Ana Marchán	Add argument	7 Vota Marta Pérez, eva, bingbao

write 3 adjectives to tell us your opinion on our project



Le parti più stimolanti e divertenti sono state senz'altro la realizzazione di video e soprattutto la Gamification che ha visto tutti i partner impegnati nella creazione di App con LearningApps e giochi con Scratch utilizzando il lessico e le nozioni di

scienze apprese. I ragazzi hanno mostrato molta creatività e competenza oltre che senso di responsabilità rispetto alla e-safety.



I.C. 'Rita Levi-Montalcini' - Bagnolo Cr. Italy: 2A and 2B with English and Technology Teachers

Scratch

<https://scratch.mit.edu/projects/305655521> by Baidy 2A

<https://scratch.mit.edu/projects/287974176> by Fatma 2A

<https://scratch.mit.edu/projects/295108618> by Giorgia L. 2A

Learning Apps

Match the couples

<https://learningapps.org/watch?v=pjhib6xrt19> by Simone 2A

<https://learningapps.org/watch?v=pjunb8ujj19> by Naresh 2B

<https://learningapps.org/watch?v=p9dzhe9wk19> by Fatma 2A

The Millionaire

<https://learningapps.org/watch?v=p0j8ww52319> by Fatma 2A

Crosswords

<https://learningapps.org/watch?v=pk4zzxggc19> by Fatma 2A

<https://learningapps.org/watch?v=pdmjp2kkc19> by Fabio 2A

<https://learningapps.org/view7443044> by Martina 2A

<https://learningapps.org/watch?v=pzfuvbc0c19> by Victoria 2A

<https://learningapps.org/watch?v=pmmocm7sa19> by Edoardo and Renato 2A

Crucipuzzle

<https://learningapps.org/watch?v=pgruiqdh219> by Fatma 2A

<https://learningapps.org/watch?v=p5njriuz319> by Matilde and Melissa 2A

Memory

<https://learningapps.org/watch?v=pqvsbjeu319> by Filippo and Manuel 2A

Puzzle

<https://learningapps.org/watch?v=phj8x67s219> by Fatma 2A

Il progetto è stato anche un momento importante per gli insegnanti della stessa scuola che hanno collaborato alla realizzazione delle varie fasi, ma anche per lo scambio e confronto continuo con i docenti partner e Twinning durante incontri online sulla piattaforma.

