



Progetto prototipale

La crociata della salute

Premessa

I ragazzi in età scolare rappresentano la fascia di età che inizia ad assumere atteggiamenti responsabili, a costruire una propria identità ed a fare scelte di vita consapevoli. I modelli della società moderna non promuovono adeguatamente un processo di costruzione identitaria ed i ragazzi sono portati ad avere uno sguardo distratto e disinteressato nei confronti del territorio in cui vivono.

Senza adeguate informazioni i giovani possono essere inconsapevoli della realtà che li circonda e della storia del territorio per cui possono correre il rischio di prendere decisioni non corrette e assumere comportamenti non appropriati. Precedenti esperienze hanno dimostrato che imparare giocando rappresenta una strategia di apprendimento che favorisce lo sviluppo cognitivo, la regolazione emotiva e riduce lo stress.. Imparare la storia e le caratteristiche del proprio territorio giocando sotto la guida di un adulto, “*guided play*” secondo Skolnik Weisberg, costituisce la premessa per l’attuale proposta operativa.

MATERIALI E METODI

Il progetto proposto si basa sulla metodologia dell’imparare giocando. Prevede l’implementazione di un gioco didattico-divulgativo con tecnologia digitale caratterizzato da un forte legame simbolico col territorio per migliorare la conoscenza e valorizzare cultura e storia della realtà vercellese. L’obiettivo è promuovere il processo di costruzione identitaria dei ragazzi della scuola media in una realtà ormai multiculturale orientandoli ad adottare stili di vita corretti e stimolando il senso di protezione nei confronti dell’ ambiente che li circonda.

Il gioco è costituito da un percorso con una sequenza di caselle che si snoda lungo una mappa tematica dei luoghi naturali a maggior valenza affettiva ambientato in epoca medievale. Ad ogni casella corrisponde una carta didattica che condiziona la possibilità di avanzare, fermarsi o tornare indietro seguendo le regole del gioco dell’oca. I ragazzi, dopo una breve lezione frontale esplicativa parzialmente coprogettata con i docenti per armonizzare metodologia didattica



per promuovere tutela dell'ambiente e corretti stili di vita, e linguaggio idoneo all'età scolare, lanciano i dadi e avanzano attraverso risaie, rogge, colline, aree paludose fino alla propria città riprodotta in epoca medievale. Incontrano personaggi positivi come il Cardinale Guala Bicchieri, il Saluberrimo Paladino, il monaco scienziato, i maghetti spazzini ma anche personaggi negativi come il marchese Vingris fumatore e alcolista o il drago Scurge che inquina l'aria con l'alito pestilenziale. Il gioco dura 50 minuti ed è gestito da studenti delle scuole medie superiori (*peer to peer education*) coordinati da un esperto. prevedono il coinvolgimento delle famiglie per garantire opportunità di divulgazione e conoscenza del territorio. Il gioco è corredato da un opuscolo divulgativo ed informativo su personaggi e regole.

Destinatari

- Finali: Studenti e genitori delle scuole secondarie
- Intermedi: Insegnanti delle scuole secondarie studenti di scuola media superiore

Obiettivo generale

Conoscere le tradizioni, la storia e il valore del patrimonio culturale e naturale del proprio territorio

Obiettivi specifici

- Stimolare la tutela dell'ambiente ponendo massima attenzione verso i problemi correlati all'ecologia come presupposto per agire corretti stili di vita, contrastando le omologazioni proposte dalla modernità
- Comprendere l'importanza dell'adesione a stili di vita corretti e divulgarli giocando con amici e familiari
- Promuovere una forma di "*cooperative learning*" grazie al gioco didattico
- Veicolare nelle famiglie le informazioni ricevute volte a sostenere l'ecosistema e di conseguenza anche l'economia locale
- Responsabilizzare i ragazzi in merito ai problemi della salute individuale e collettiva e l'importanza di preservare e rispettare a tal fine le risorse idriche e nutrizionali
- Stimolare l'attenzione e approfondire le conoscenze dei problemi correlati all'ecologia ed alla tutela dell'ambiente



- Responsabilizzare i giovani più maturi e sensibilizzarli sulla divulgazione degli argomenti inerenti il progetto insegnando ai più piccoli
- Elaborare un gioco didattico-divulgativo con tecnologia digitale
- Predisporre una brochure didattica con illustrazioni
- Fornire informazioni sui corretti stili di vita e sulla prevenzione delle malattie croniche con una metodologia didattica interdisciplinare appropriata all'età scolare seguendo un percorso con riferimenti storici e geografici locali
- Sensibilizzare le famiglie sull'aderenza a stili di vita corretti

Metodologia di lavoro

- Incontri con i dirigenti scolastici per la coprogettazione del percorso didattico
- Selezione delle classi che parteciperanno al progetto
- Presentazione di diapositive commentate da parte degli studenti della scuola media superiore con metodologia frontale e/o telematica nella prima parte di un'ora di lezione
- Coinvolgimento degli studenti di classi della media inferiore con la partecipazione ad un gioco didattico, strumento di confronto tramite il quale si promuove una forma di “cooperative learning”
- Successiva elaborazione da parte degli studenti di proposte e progetti
- Riunioni finali informative allargate alle famiglie e ai docenti
- Predisposizione per trasferimento gioco in tecnologia digitale o cartacea

Valutazione

- Numero di incontri effettuati dagli studenti della scuola media superiore.
- Numero di soggetti che partecipano attivamente agli incontri
- Verifica dei risultati dell'attività svolta tramite elaborati predisposti dagli studenti
- Implementazione di un gioco in modalità cartacea o digitale



Impegno di lavoro

70 h per predisposizione diapositive ed incontri di almeno 1 h al mese per 5 mesi per ogni classe

10 ore per elaborazione regole del gioco

20 ore per disegni ed illustrazioni

100 ore per elaborazione gioco con tecnologia digitale o cartacea

Collaboratori e Partecipanti

- AVELC
- UPO
- ASLVC
- Docenti scuola VERGA, FERRARI, AVOGADRO
- Esperti nel settore dell'illustrazione e della digitalizzazione
- Tipografia Gallo

RESPONSABILE E COORDINATRICE

Dott.ssa Elvira De Marino

