

Next Generation Health Prevenzione primaria per studenti

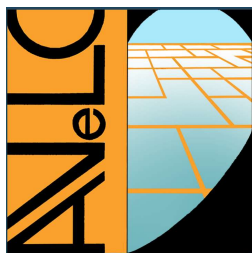
Conoscere la natura del territorio vercellese valorizzando la storia e la cultura locale

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

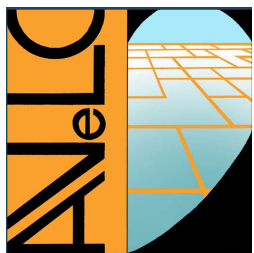
- Finali: Studenti e genitori delle scuole secondarie di primo grado
- Intermedi: Insegnanti delle scuole secondarie studenti di scuola secondaria di secondo grado, specializzandi di Igiene e Medicina Preventiva,

Obiettivo generale

Conoscere le tradizioni, la storia e il valore del patrimonio culturale e naturale del proprio territorio correlandole con la promozione della salute e la prevenzione primaria

Obiettivi specifici

- Stimolare la tutela dell'ambiente ponendo massima attenzione verso i problemi correlati all'ecologia come presupposto per agire sui 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



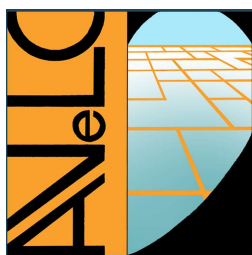
-Veicolare nelle famiglie le informazioni ricevute volte a sostenere l'ecosistema e di conseguenza anche l'economia locale
-Responsabilizzare i ragazzi in merito ai problemi della salute individuale e collettiva e l'importanza di preservare e rispettare a tal fine le risorse idriche e nutrizionali

-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 come gruppo intervento e gruppo controllo.
- Formazione e tutoring da parte del Team responsabile del progetto rivolto agli studenti della scuola secondaria di secondo grado del liceo scientifico a curvatura biomedica.
- Presentazione di diapositive commentate da parte degli studenti della scuola secondaria di secondo grado in qualità di peer con metodologia frontale nella prima parte di un'ora di lezione con supervisione di tutor.
- Coinvolgimento degli studenti di classi della secondaria di primo grado 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 e divulgative allargate alle famiglie e ai docenti.



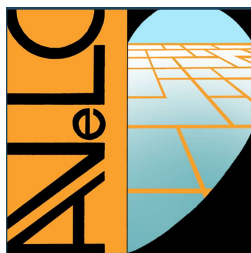
Valutazione

- Numero di incontri effettuati dagli studenti della scuola secondaria di secondo grado.
- Numero di soggetti che partecipano attivamente agli incontri.
- Verifica dei risultati ottenuti dall'attività svolta in termini di health literacy e life skills tramite elaborati e/o questionari predisposti dagli studenti.

Per informazioni e iscrizioni contattare la Dr. Ssa Elisa De Marino, Direttore AVELC e coordinatore tecnico-scientifico del progetto tel. 347/6711627 ed email elisa.demarino@gmail.com

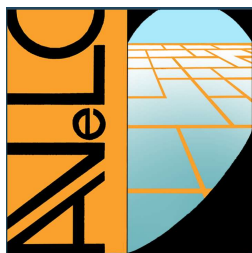
Prototipo del gioco





Le carte didattiche

 <p>Agenti Inquinanti</p> <p>Subdoli, insidiosi, silenziosi, si infiltrano nel terreno e contaminano acqua e aria. Gli inquinanti dispersi nell'ambiente creano un campo minato in cui è difficile orientarsi. Tira un dado, se il numero è maggiore di quattro, avanza di due caselle, altrimenti stai fermo un giro.</p>	 <p>Alcolie</p> <p>Raggiungi una locanda in cui l'alcol scorre a fiumi. Qualcuno annessiato dall'euforia ti offre un bicchiere con insistenza. Rihutare ti prende tempo, e arretri del numero di caselle del tuo ultimo tiro di dadi per ritirarti via dall'impiccio.</p>	 <p>Buonumore</p> <p>Molti lo sottovalutano, ma il buonumore aiuta a rafforzare il sistema immunitario e a difendersi dalle malattie! Ti senti pieno di energia, e ti permetterà di fare un balzo in più di 3 caselle al tuo prossimo tiro di dadi.</p>	 <p>Cardinale Guala Bicchieri</p> <p>Sua Eccellenza! Il Cardinale ti sorride, e con la sua benedizione avanzi di ben cinque caselle!</p>	 <p>Cellule Malate</p> <p>Ecco dei poveri cittadini vittime della neoplasia. Sbucano all'improvviso, bloccati il cammino. Sei costretto a cambiare strada, per cui arretra di due caselle per valutare un altro percorso.</p>
 <p>Contessa Lobelia</p> <p>Una voce altezzosa e antipatica ti fa rizzare i peli sulla nuca. E' la Contessa Lobelia! Sei costretto a sorbirti le sue pretese capricciose, e stai fermo due turni!</p>	 <p>Danni al DNA</p> <p>Il DNA sta subendo dei danni a causa degli inquinanti! Devi allontanarti e fare un check se ci sono stati dei danni. Arretra di tre caselle e stai fermo un turno.</p>	 <p>Fast Food</p> <p>Il profumo invitante e il luccichio del panino unto tentano il tuo stomaco, e non resisti nel dare un morso! Ma questo breve momento di gustoso piacere ti costringe a fermarti un turno per digerire!</p>	 <p>Fibre di Amianto</p> <p>Oh no! Amianto disperso nell'ambiente! Le sue fibre sono molto insidiose, e non c'è cura per il male che causa. Se ricordi il nome della displasia che causa, avanza di 4 caselle. Se non lo ricordi, stai fermo un giro.</p>	 <p>Fumo</p> <p>Qualcuno non sta rispettando il divieto di fumo, e ti senti in dovere di riportare l'ordine e di ricordare i rischi. Purtroppo nel farlo, sei esposto al fumo passivo. Resta fermo un turno per riprendere una boccata d'aria pulita!</p>



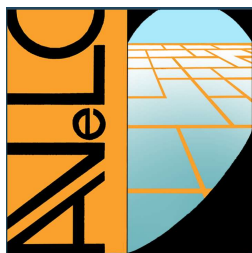
I personaggi principali



In una terra
apparentemente
lontana...



I CITTADINI



I GIOVANI PROTAGONISTI

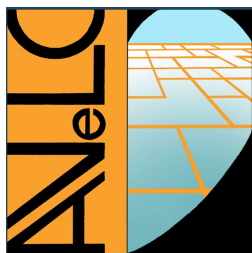
**Comincia
l'avventura!**



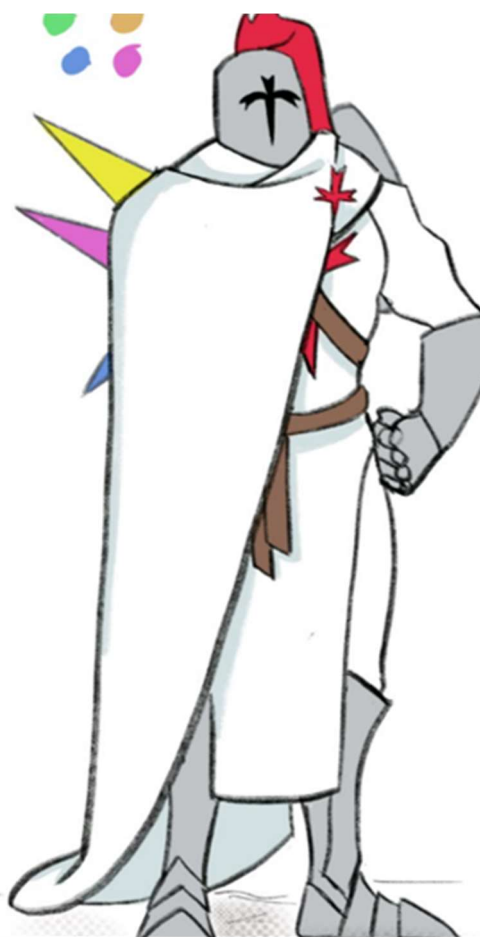
MARCHESE VINGRIS



SCURGE



IL CARDINALE



IL SALUBERRIMO PALADINO



I MAGHETTI MACROFAGI



IL DISTINTIVO CON IL LOGO