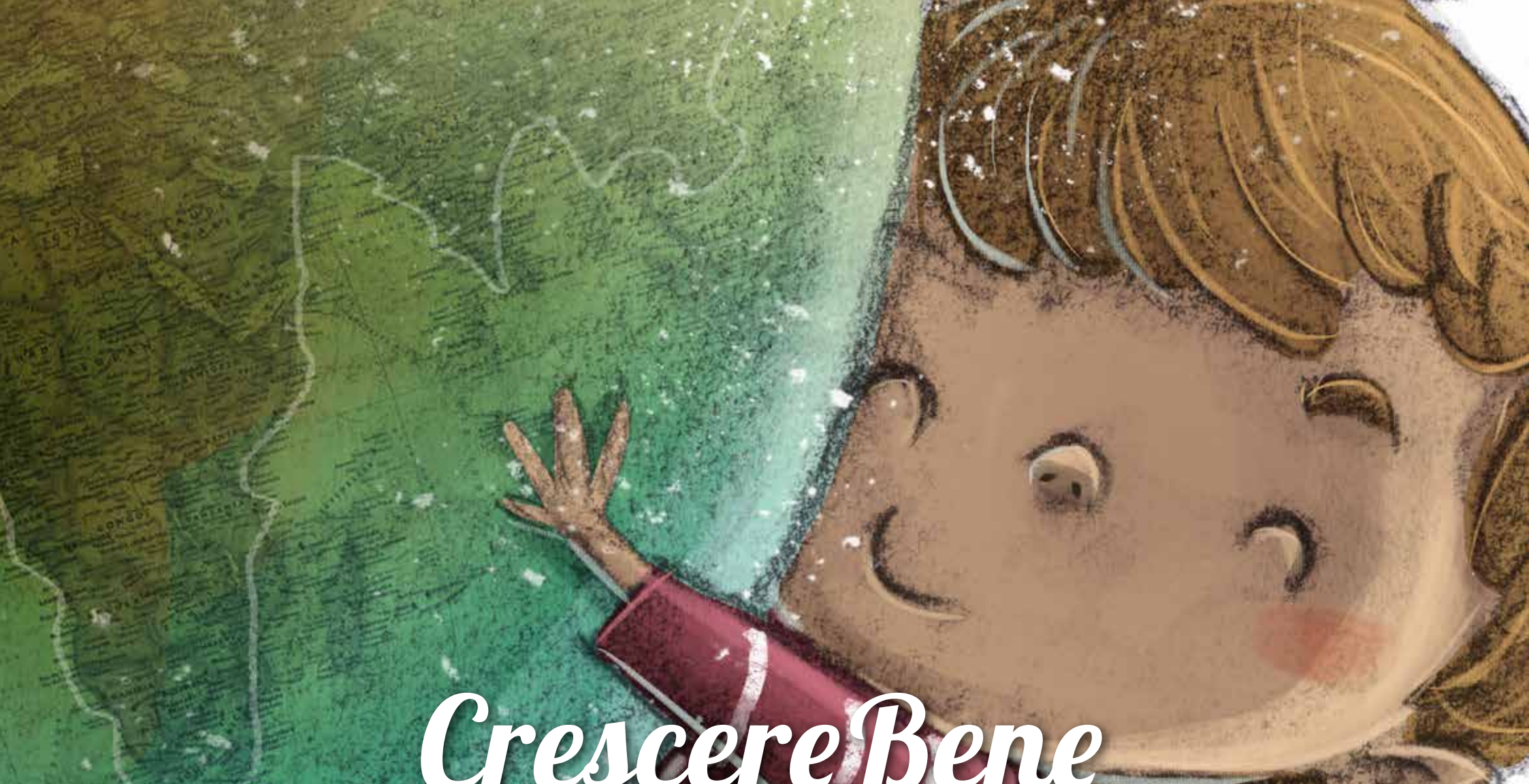




Crescere Bene

PROGETTO EDUCATIONAL RIVOLTO A SCUOLE E FAMIGLIE

un progetto organizzato da:



con il patrocinio di:





CrescereBene è progetto educational rivolto ai bambini delle scuole primarie liguri, strutturato in un percorso di creatività e di scoperta.

I partecipanti si mettono in gioco attraverso attività online e esperienze pratiche relative all'alimentazione, all'ambiente e allo sport.

Il progetto comunicherà il valore della vita, della persona e dell'ambiente che abitiamo.

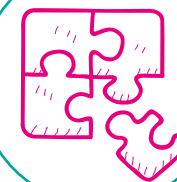
OBIETTIVI



Incoraggiare l'interesse alla scoperta e alla conoscenza, attraverso il gioco e il divertimento



Stimolare attraverso il pensiero creativo per imparare a non subire le informazioni, ma comprenderle e farle proprie



Stimolare la consapevolezza del proprio ruolo attivo per preservare l'ambiente e la propria salute.

TARGET

Famiglie e scuole primarie della Liguria (classi III, IV, V). Il percorso è incentrato sull'elaborazione di stili di vita, comportamenti e abitudini relativi a alimentazione, salute e ambiente con contenuti atti a rendere consapevoli le nuove generazioni sul proprio ruolo.

.....

TEMPI

Il progetto si articolerà durante l'anno scolastico 2021-22, con una parte online da svolgere in classe e una parte di laboratori da fare in famiglia, in collaborazione con Ministero Istruzione, istituzioni scolastiche, Regione Liguria, insegnanti e famiglie.





descrizione

Format!

Il percorso formativo è strutturato secondo il concetto di gioco, guadagni punti e passi al livello successivo attraverso differenti tipologie di prove.

Il percorso prevede l'utilizzo di una piattaforma digitale e la realizzazione di laboratori e giochi da articolare a scuola e a casa con la partecipazione delle famiglie. I diversi canali attivano abilità logiche e tecnologiche, abilità creative, abilità sportive.

OGNI LEZIONE COME UN GIOCO

La piattaforma digitale



Un portale dal duplice utilizzo.

- (1) Supportare le attività didattiche e i percorsi educativi
- (2) Permettere attraverso il gioco interattivo di guadagnare punti rispondendo ai quiz proposti. L'utilizzo della piattaforma è riservato agli alunni guidati dagli insegnanti.

I laboratori e i giochi



Giochi e laboratori, in classe e a casa, permetteranno di aggiudicarsi punti extra da sommare a quelli ottenuti sulla piattaforma digitale. I giochi e i laboratori sono studiati per mettere in pratica gli argomenti trattati e verificare gli obiettivi raggiunti.



Il web: modalità di gioco

Ogni classe accederà con un proprio account al portale per procedere nelle fasi del gioco:

- 1 ALIMENTAZIONE
- 2 AMBIENTE E RICICLO
- 3 SALUTE E MOVIMENTO

All'interno di ogni fase sarà necessario completare i diversi livelli per accedere allo step successivo. Ogni livello presenterà delle domande o composizioni visive da risolvere.

Per ogni livello è previsto un punteggio minimo e uno massimo in funzione delle risposte corrette, accumulabile nelle fasi successive del gioco.

Per ogni livello ci saranno lezioni on line di approfondimento sulle tematiche affrontate per consentire agli alunni di rispondere sulla base delle competenze acquisite.



Il web: esempio alimentazione

Stagionalità:

domande con risposta e approfondimento on line.

ES: per ogni stagione individuare frutta, ortaggi, legumi, cereali

Coltivazione:

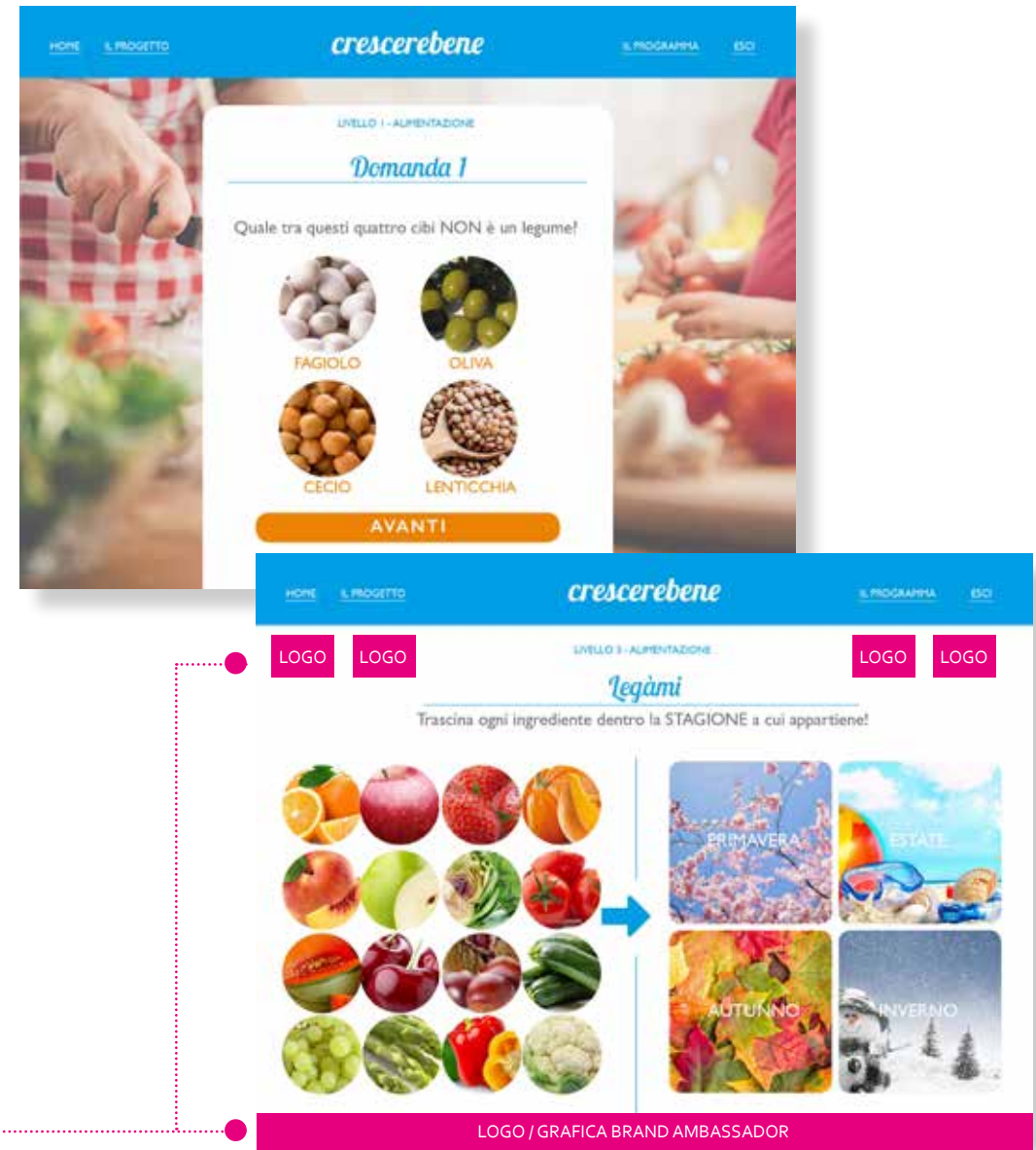
per vari prodotti mettere in ordine le fasi della coltivazione (preparazione della terra, semina, innaffiatura, crescita, raccolta, ecc...)

Proprietà:

Imparare a leggere le etichette dei prodotti confezionati per apprenderne i valori nutrizionali

Piatto equilibrato:

gioco in cui si dovrà comporre il puzzle della ricetta equilibrata con i corretti apporti nutrizionali.



Laboratori e giochi: prove pratiche

Ogni classe potrà aumentare il punteggio realizzato sulla piattaforma digitale con le prove pratiche. Le prove prevedono l'utilizzo di **SPECIAL BOX** all'interno delle quali gli alunni troveranno il materiale sponsorizzato per mettere in pratica le competenze acquisite nella parte web **LUDICO-EDUCATIVA**.

Ogni prova dovrà essere fotografata per l'upload sulla piattaforma digitale.

È previsto un punteggio per ogni prova presentata rispondente alle caratteristiche richieste.

Esempio di personalizzazione con i loghi dei Brand Ambassador



La premiazione

Le classi, che avranno ottenuto i migliori punteggi attraverso il completamento del percorso, accederanno alla **PREMIAZIONE** attraverso un'ultima prova a sorpresa che verrà proposta sulla piattaforma online.

Il punteggio ottenuto nella prova finale contribuirà a decretare i vincitori e ad aggiudicarsi i premi messi in palio, tra cui un speciale contributo da **GERONIMO STILTON** per il 1° classificato.



Geronimo Stilton

1° CLASSIFICATO

Scopo del progetto



Gli alunni al termine del percorso acquisiranno nuove conoscenze per **tutelare la salute e garantire la qualità di vita**. Comprendranno meglio i legami tra come e cosa mangiamo, come ci interessiamo dell'ambiente e come ci prendiamo cura del nostro corpo.

- Essere in grado di **prendere decisioni** e di fare **scelte ragionevoli** motivate dalla conoscenza
- Attivare **comportamenti di prevenzione** adeguati ai fini della salute
- Approfondire i principi fondamentali di una sana alimentazione per una crescita equilibrata, attraverso la conoscenza della **tipologia, l'origine e la funzione degli alimenti** (valore nutrizionale)
- Conoscenza della **piramide alimentare**
- Comprendere lo stretto **legame tra alimentazione e lo sport**
- Comprendere l'importanza della cura dell'ambiente come **proiezione della cura della propria persona**



www.bluelime-adv.com