

Progetto

MAGIA ((Movimento, Alimentazione, Gioco, Iniziativa, Amicizia) è un nuovo progetto di promozione dell'attività fisica e della corretta alimentazione per alunni della scuola dell'obbligo, realizzato dal Gruppo aziendale di promozione della salute dell'ASL7 della Regione Piemonte. Fanno parte del gruppo il referente aziendale di promozione della salute, il medico dello sport, medici e dietisti del servizio di igiene degli alimenti e nutrizione, una psicologa ed altri esperti degli argomenti trattati. Questa iniziativa, selezionata nell'ambito del Bando Progetti Promozione Salute della Regione Piemonte, è sostenuta anche dal Settore Sport della Direzione Regionale Turismo, Sport e Parchi. Essa intende dare continuità alle precedenti attività sul tema già intraprese sul territorio della ASL7, che raccoglie 31 comuni delle Province di Torino e Vercelli. Il progetto è stato proposto alle Scuole Elementari del territorio (classi V elementari), 20 delle quali si sono rese disponibili coinvolgendo 38 classi e 80 insegnanti. Dodici Comuni e il Panathlon Chivasso hanno inoltre aderito all'iniziativa, fornendo materiale (mappe degli impianti sportivi e delle aree verdi, elenchi di società sportive, calendari di manifestazioni, opuscoli informativi). "MAGIA" si avvale dell'assistenza e della consulenza metodologica di DORS, Centro Regionale di Documentazione e Promozione Salute, per fondare su basi scientifiche l'attività rivolta a migliorare lo stile di vita dei bambini nell'ambito dell'attività fisica e dell'alimentazione. L'iniziativa è stata avviata nel corso dell'anno scolastico 2005/2006, per quanto riguarda le fasi progettuali, di reclutamento e di organizzazione. Per motivi tecnici e organizzativi la realizzazione del previsto strumento didattico interattivo ha dovuto essere posticipata di un anno. Per la tipologia di argomenti trattati e la metodologia utilizzata, riteniamo che il progetto sia adatto anche agli alunni delle prime classi della scuola media inferiore: anche queste scuole potranno pertanto richiederne il materiale.

Videogioco

Come veicolo di messaggio informativo e al tempo stesso strumento interattivo di apprendimento si è stabilito di realizzare un videogioco sull'attività fisica e sull'alimentazione, la cui novità pensiamo che consista propria nell'affrontare insieme entrambi gli argomenti. Il videogioco è strutturato sotto forma di pagine disegnate che illustrano diversi momenti della vita quotidiana del bambino: a casa, a scuola, ai giardini, in gita. In ogni pagina il bambino deve scegliere tra vari alimenti e attività quotidiane, comprese quelle motorie e sportive. Le scelte più corrette vengono premiate con punteggi del videogioco e un contenitore evidenzia visivamente l'introduzione di calorie ad ogni alimento introdotto. Al di sopra di un certo punteggio si considera superato il livello di gioco in corso e si consente il passaggio a quello superiore: si prevede di realizzare un livello per ogni punto del decalogo della corretta alimentazione (INRAN). Il massimo livello raggiunto da ogni bambino sarà utilizzato, al termine del progetto, come indicatore misurabile dell'apprendimento. Il videogioco non ha finalità ludica e non è dotato di animazioni o effetti spettacolari: il suo scopo è essenzialmente quello di proporre un questionario, in forma attraente per i bambini, dando messaggi di risposta e raccogliendo punteggi.

Gli insegnanti potrebbero efficacemente svolgere con gli alunni altre attività didattiche sui temi previsti, collegando l'uso del videogioco a attività creative dei bambini (disegni, racconti, ecc.), a eventi scolastici o extrascolastici, ad attività interdisciplinari, a uscite didattiche sul territorio.

Successivamente al videogioco, si diffonderanno informazioni utili a favorire la pratica di attività fisiche e sportive a livello locale: eventi locali, impianti sportivi e aree attrezzate per le attività motorie, punti di informazione comunali, sedi di società sportive. E' stata inoltre

realizzata una presentazione dei principali sport praticabili dai bambini (**minisport**), che verrà offerta alle scuole che aderiranno all'iniziativa e trasmetteranno i risultati richiesti. E' attualmente disponibile la prima unità del videogioco. **Download**