

**PROGETTO: “GiochiAmo ”**

[https://www.retepromozionesalute.it/bd2\\_scheda.php?idpr2=4880](https://www.retepromozionesalute.it/bd2_scheda.php?idpr2=4880)

**RESPONSABILE DEL PROGETTO:** Giuseppe La Torre

Sapienza Università di Roma

Email: [giuseppe.latorre@uniroma1.it](mailto:giuseppe.latorre@uniroma1.it)

| Sintesi punteggi Buone Pratiche            | Tot.          |
|--|---------------|
| 1. Gruppo di lavoro                        | 5/6           |
| 2. Equità                                  | 1/4           |
| 3. Empowerment                             | 5/5           |
| 4. Partecipazione                          | 6/7           |
| 5. Setting                                 | 1/5           |
| 6. Modelli teorici                         | 7/7           |
| 7. Prove di efficacia                      | 6/6           |
| 8. Analisi di contesto                     | 5/5           |
| 9. Analisi dei determinanti                | 3/6           |
| 10. Risorse, tempi e vincoli               | 6/6           |
| 11. Collaborazioni e alleanze              | 4/6           |
| 12. Obiettivi                              | 7/7           |
| 13. Descrizione attività/intervento        | 4/4           |
| 14. Valutazione di processo                | 5/5           |
| 15. Valutazione impatto/risultato          | 6/8           |
| 16. Sostenibilità                          | 3/5           |
| 17. Comunicazione                          | 4/5           |
| 18. Documentazione                         | 6/8           |
| <b>Punteggio ottenuto</b>                  | <b>84/105</b> |
| Punteggio totale: 84/105 = 0,80            |               |
| <b>Questo progetto è una Buona Pratica</b> |               |

**Legenda**

**Punteggio totale:** Punteggio ottenuto / Massimo punteggio ottenibile (105).

Il risultato sarà un numero compreso tra 0 e 1.

Sulla base del punteggio totale ottenuto, un progetto è considerato:

**Buona Pratica:** punteggio compreso tra 0,8 e 1

**Pratica discreta:** punteggio compreso tra 0,6 e 0,8

**Pratica sufficiente:** punteggio compreso tra 0,4 e 0,6

**Pratica insufficiente:** punteggio è < 0,4



## COMMENTO DEI LETTORI:

E' interessante nella pratica "Giochiamo" l'utilizzo consapevole dell'approccio ludico quale strategia efficace di apprendimento nel setting scolastico anche rispetto a temi di salute;

il modello sperimentato è adattabile anche ad altri contenuti, come testimonia peraltro l'evoluzione nel tempo del progetto.

Apprezzabile lo sforzo valutativo.

Le dimensioni relativamente contenute della pratica la rendono idonea ad integrarsi in un orizzonte più ampio di politiche scolastiche di "Scuola che promuove la salute"

**COSA È INDISPENSABILE LEGGERE:** documento progettuale e relazione finale

## COMMENTO Degli autori:

“Cosa abbiamo imparato nel realizzare questo intervento?” “Ci sono ancora sul territorio attività riconducibili a questo progetto? Quali?”

*Il progetto GiochiAMO - Promozione della salute nella scuola primaria: nutrizione, attività fisica, alcol e fumo – è nato come progetto di ricerca pilota nell’anno 2014/2015. Nel corso degli anni il progetto è cresciuto in complessità e tematiche coinvolgendo un numero crescente di bambini fino a diventare un progetto di Promozione della Salute di un Istituto Comprensivo di una scuola primaria romana. È stato formativo seguire il progetto in tutte le sue fasi: la ricerca e lo studio della letteratura scientifica, la stesura del protocollo, l’implementazione dell’intervento e l’analisi statistica dei risultati con stesura del paper scientifico.*

*GiochiAMO è un progetto multidisciplinare: è stato formativo coordinare la collaborazione di diverse figure professionali, con ruoli e scopi multipli e in diversi momenti della loro vita professionale e privata.*

*Una delle sfide più grandi è stata sicuramente la capacità di integrare e valorizzare competenze di professionalità differenti. È stato quindi indispensabile potenziare le capacità di dialogo, di collaborazione, di risoluzione dei problemi, di gestione degli imprevisti e dello stress.*

*I materiali sono stati inventati, disegnati e nel tempo revisionati dal gruppo di lavoro sia come contenuti scientifici che come materiale grafico.*

*Il progetto secondo noi ha grande valore scientifico nel campo della prevenzione e promozione della salute nell’infanzia. Ha dato risultati significativi come conoscenze e comportamenti sugli stili di vita e ha dato l’impulso alla “scuola che promuove salute” educando ad avere comportamenti per restare in salute e creando un ambiente salutare.*

*A tal fine la novità e il divertimento portati dai giochi come veicolo di conoscenze sulla salute hanno portato un clima positivo e di allegria per i bambini e gli insegnanti. Promuovere la salute a scuola vuol dire creare un ambiente sano e protetto in cui crescere, che offra risorse di resilienza indispensabili per il bambino per affrontare le*

*difficoltà incontrate nel corso del suo sviluppo. Infine gli insegnanti, diventando leader degli interventi, hanno educato e si sono loro stessi educati alle tematiche di salute.*

**Ci sono ancora sul territorio attività riconducibili a questo progetto? Quali?**

*Il progetto GiochiAMO nell'anno 2018/2019 è stato implementato in maniera innovativa sulle tematiche vaccinali nelle classi prime di due Istituti Comprensivi di scuola primaria romani.*

*È stata mantenuta l'impostazione scientifica della presentazione scientifica con le sessioni di rinforzo rappresentate dai giochi e un evento finale presso il museo dei bambini di Roma "Explora". Non è stata ancora effettuata l'analisi dei dati con confronto pre e post intervento ma i riscontri delle maestre e dei bambini sono stati positivi.*

*Il progetto nel futuro si estenderà come realtà territoriale tramite corsi di formazione degli insegnanti che diventeranno leader del progetto.*