

SALUTANDIA

II PROGRAMMA DIDATTICO DI EDUCAZIONE ALLA SALUTE IN OTTEMPERANTA ALLA LEGGE N. 92 del 20 agosto 2019 AVVALORATO SCIENTIFICAMENTE

Il contesto scolastico rappresenta per il bambino un luogo di crescita e formazione a 360 gradi, in cui ha la possibilità di acquisire e accrescere sia le proprie competenze cognitive sia le cosiddette **“life skills”**, *competenze trasversali, essenziali per rispondere efficacemente alle richieste della vita.*

Diventa pertanto necessario inserire tra le materie di studio l'educazione alla salute e al benessere attraverso un approccio culturale ed educativo, con **l'intenzione di dare vita a una vera e propria campagna istituzionale di prevenzione atta a promuovere un migliore stile di vita.** È necessario, infatti, prendere atto che le statistiche più preoccupanti sono quelle relative ai bambini. Un bambino su tre nell'UE di età compresa tra i sei e i nove anni è sovrappeso o obeso, il che può aumentare il rischio che soffra di diabete, cancro, malattie cardiovascolari o muoia prematuramente. Senza un'adeguata educazione alimentare che inizia all'asilo, il pubblico nel suo insieme non può rendersi conto delle reali dimensioni pandemiche del problema. È necessario riconoscere l'obesità come malattia, in molti casi grave, che può generare un impatto sulla qualità della vita, ridurre la durata della vita stessa arrivando addirittura a causare la morte. Azioni di prevenzione si rendono pertanto indispensabile in tutta l'Europa che, nel suo insieme, ha bisogno di dare priorità alla prevenzione e al trattamento della patologia facendo investimenti significativi nella ricerca e nella promozione di stili di vita sani. Senza un'educazione approfondita che inizia nella prima infanzia diventa impossibile raggiungere neppure i minimi risultati apprezzabili nella lotta a questa pandemia, che durerà molto più a lungo del COVID-19.

L'Italia potrebbe diventare un esempio per gli altri Paesi cercando di limitare l'assurdo paradosso per il quale ogni anno nel Mondo in alcune zone 1.000.000 di persone muore per la mancanza di alimentazione mentre in altre, 1.000.000 di individui muore per eccesso di alimentazione. Sicuramente l'approvazione della legge 20 agosto 2019, n. 92 rappresenta un buon inizio per promuovere la lotta all'obesità dato che l'art 1, comma 2 prevede oltre alla promozione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale anche azioni didattiche finalizzate a sostenere il diritto alla salute e al benessere della persona. In questo contesto emerge il sistema didattico SALUTANDIA finalizzato a promuovere una corretta alimentazione abbinata ai giusti stili di vita. Il progetto formativo

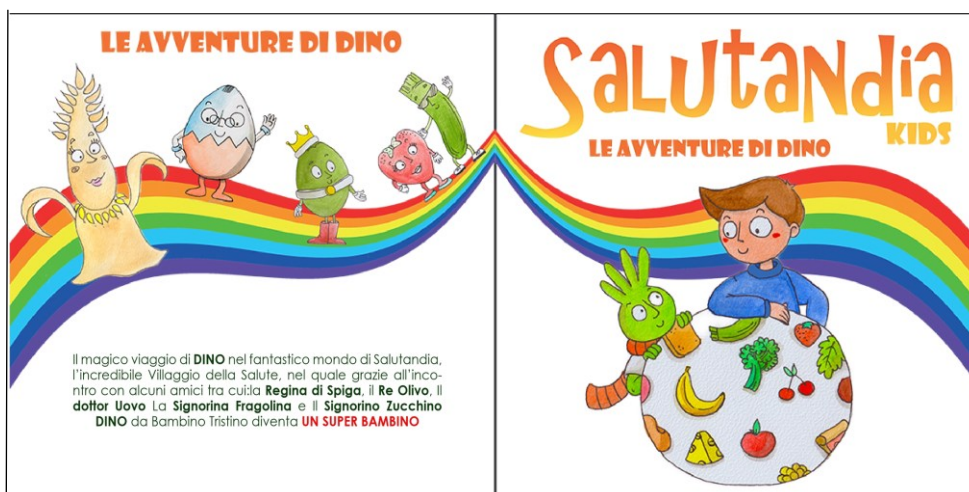
SALUTANDIA rivolto a bambini e ragazzi è dato da un insieme di dati nozionistici relativi alla divulgazione dei corretti regimi alimentari improntati sulla divulgazione della **dieta mediterranea** e dei consigliati stili di vita finalizzati al raggiungimento di un riguardevole stato di salute fisica e mentale. Tutto il materiale sviluppato attraverso differenti modalità didattico- educative, appositamente realizzate, approfondite sulla base di precisi studi scientifici, rappresentano una realtà di gioco e di studio per bambini e ragazzi di età compresa tra i 3 e 19 anni.

I MATERIALI EDUCATIVI

Un sistema didattico culturale ed educativo sviluppato in più livelli e con diverse modalità per promuovere la corretta educazione alimentare e i giusti stili di vita affinché tutti, sin dalla tenera età possano acquisire le eque conoscenze finalizzate a conquistare la necessaria consapevolezza indispensabile per compiere scelte di vita responsabili, autonome e coscienti aldilà di mode, pubblicità e tendenze. In una società che ha riportato veloci cambiamenti in appena un solo decennio si rende inevitabile creare una coscienza individuale per la salvaguardia della salute del singolo e del Pianeta, entrambe strettamente correlate e dipendenti. A tal fine sono stati realizzati diversi materiali educativi.

Salutandia KIDS: LE AVVENTURE DI DINO

la storia avvincente di Dino che grazie all'incontro con buffi personaggi tra i quali la Regina di Spiga, il Re Olivo, il dottor Uovo, la signorina Fragolina e il signorino Zucchini il bambino della scuola dell'infanzia potrà entrare in maniera simpatica, avvincente e creativa in contatto con il mondo dell'alimentazione e dei corretti stili di vita



SALUTANDIA

CARDS un Edu game dinamico e interessante che con le sue 240

carte porta bambini e ragazzi nel mondo dell'alimentazione e dei corretti stili di vita. Il regolamento di gioco avvincente crea competitività tra i giocatori che districandosi tra virus, anticorpi e bonus acquisiscono i concetti educativi relativi a una idonea educazione per crescere sani nel corpo e nella mente.

REGOLAMENTO

Obiettivo del gioco:
Vince la partita il primo giocatore che arriva a 30 punti salute partendo da 10.

1. Pesca: il giocatore di turno pesca la prima carta del suo mazzo.

2. Fase di Gioco: il giocatore di turno può giocare una (o una sola) carta della propria mano.

3. Fase di Attacco: il giocatore di turno può dichiarare uno dei suoi virus in gioco come attivato.

4. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

5. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

6. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

7. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

8. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

9. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

10. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

11. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

12. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

13. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

14. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

15. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

16. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

17. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

18. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

19. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

20. Moltiplicazione: il giocatore di turno può moltiplicare il suo virus.

30

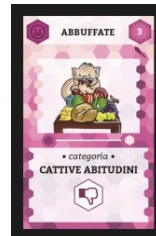
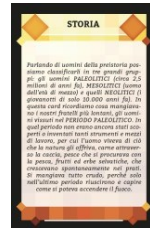
Carte e mazzi:

Ogni giocatore ha a disposizione un proprio mazzo di carte da lui realizzato. Ci sono 4 tipi di carte con cui comporre il mazzo:

- **Carte Virus:** rappresentano i virus che possono essere attivati durante il gioco. Ogni carta ha un valore di salute e un effetto.
- **Carte Anticorpi:** rappresentano gli anticorpi che possono essere attivati durante il gioco. Ogni carta ha un valore di salute e un effetto.
- **Carte Bonus:** rappresentano i bonus che possono essere attivati durante il gioco. Ogni carta ha un valore di salute e un effetto.
- **Carte Moltiplicazione:** rappresentano le moltiplicazioni che possono essere attivate durante il gioco. Ogni carta ha un valore di salute e un effetto.

Svolgimento del gioco:

All'inizio della partita ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo. I giocatori moltiplicano casualmente gli giochi a loro turno, si alternano quando i giochi i loro mazzi.



SALUTANDIA

DIGITAL la piattaforma digitale con tutte le indicazioni alimentari relative alla corretta alimentazione e i consigliati stili di vita finalizzata a insegnare alle giovani generazioni nel linguaggio digitale quanto sia importante mangiare bene perché il nutrirsi in maniera corretta rappresenta un investimento significativo, forse l'unico realmente redditizio, per mantenere la salute e vivere a lungo. Mangiare sano significa vivere sani in un Pianeta sano.

HOME IL PROGETTO LA DIETA MEDITERRANEA VIDEOGIOCO L'AMICO RISPONDE L'ESPERTO RISPONDE
AREA DOWNLOAD AGENDA PRESS SHOP AREA RISERVATA CONTATTI

Scopri tutto sulla DIETA MEDITERRANEA!

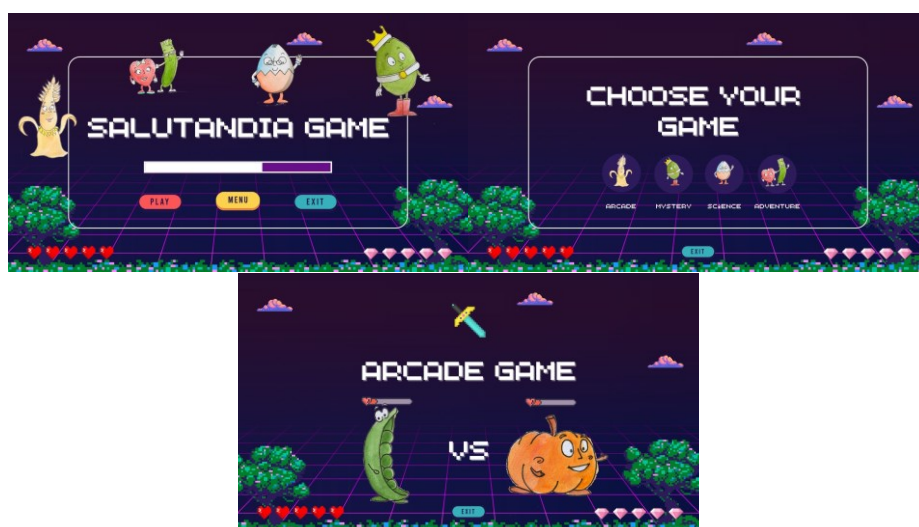
Piattaforma digitale nella quale

- bambini e ragazzi possono interagire con personaggi animati esperti di alimentazione
- genitori e adulti hanno a disposizione personale qualificato per risolvere qualunque dubbio e rispondere a ogni quesito in materia di alimentazione e corretti stili alimentari
- insegnanti trovano riscontro e delucidazioni in merito a eventuali dubbi inerenti la didattica di una nuova materia: l'educazione alimentare improntata sulla vera Dieta Mediterranea.

SALUTANDIA

GAME

Uno straordinario gioco digitale, realizzato in forma di App, nel quale bambini e ragazzi hanno la possibilità di apprendere in totale divertimento. Competizione, creatività e dinamismo stimoleranno l'apprendimento di concetti che, a una prima analisi potrebbero sembrare non di interesse esclusivo per gli under 18. Simpatici protagonisti appositamente realizzati si renderanno complici del giocatore che si ritroverà inavvertitamente a diventare il protagonista di scelte alimentari consapevoli e responsabili nel rispetto della propria salute e della salute dell'ambiente.



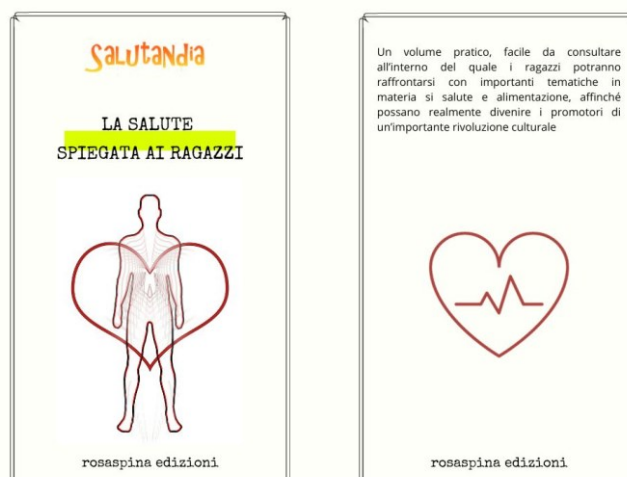
SALUTANDIA

OBBIETTIVO SALUTE il volume didattico per i ragazzi delle scuole secondarie di primo grado con indicazioni alimentari a valorizzazione della dieta mediterranea che riporta i consigli fondamentali per accrescere la durata e la qualità della vita attraverso il richiamo all'evoluzione dell'alimentazione italiana dall'inizio del secolo a oggi e, all'informazione di quanto possa rivelarsi rischioso l'eccesso di peso. Un'informazione concreta per aiutare i ragazzi ad acquisire una tradizione alimentare sostenendoli nella lotta contro le trappole dell'informazione pubblicitaria e del web.



SALUTANDIA

LA SALUTE SPIEGATA AI RAGAZZI un volume pratico, facile da consultare all'interno del quale i ragazzi potranno raffrontarsi con importanti tematiche in materia di salute e alimentazione, affinché possano realmente divenire i promotori di un'importante rivoluzione culturale che le precedenti generazioni non sono state in grado di compiere. Una risposta a tante domande che trovano spesso informazioni discordanti e confuse in altre realtà divulgative. Cosa significa prevenzione? Come nasce una medicina? I farmaci possono interagire negativamente con il corpo? Le corrette abitudini richiedono necessariamente sacrifici? Cosa è necessario fare per invecchiare in salute? Le diete alla moda funzionano davvero?





E-LEARNIG con la realizzazione di due piattaforme digitali:

www.salutandia.it pensata per offrire contenuti di approfondimento al programma, nella quale sarà possibile interagire direttamente sia per i bambini che per i loro genitori, i quali avranno modo di approfondire o entrare in possesso di delucidazioni culturali attendibili in merito agli argomenti sviluppati. Dalla stessa piattaforma sarà possibile, per i ragazzi che avranno acquistato il volume, attraverso la scansione di un Q.R.code, scaricare gratuitamente un Edu game sull'argomento che permetterà loro di continuare ad apprendere la materia in forma ludica, anche oltre all'orario scolastico.



www.formazionecorporodocenti.it interamente pensata per la formazione dei docenti in materia di sanità, salute e benessere. Trattandosi in fatti di una recente normativa e non ritenendo opportuno sovraccaricare oltremodo sia a livello economico che organizzativo i singoli Istituti Scolastici, ritenendo utile una specifica formazione degli insegnanti che diverranno i portavoce della nuova materia didattica, si è pensato di offrire ai docenti corsi formativi, di breve e media durata, affinché attraverso webinar consultabili in qualunque momento e in piena autonomia temporale, i docenti possano entrare in contatto in maniera veloce ed esaustiva con i contenuti educativi espressi dal programma. La piattaforma organizzerà inoltre convention virtuali a cadenza mensile, con finalità congressuali nelle quali interverranno accademici ed esperti in materia di sanità e salute, alle quali ciascun insegnante potrà liberamente accedere, con semplice iscrizione gratuita e ottenere il riconoscimento di relativo attestato di frequenza.

