



PROGETTO EDUCATIONAL RIVOLTO A SCUOLE E FAMIGLIE

un progetto organizzato da:

bluelime

con Partner Istituzionali:



REGIONE
LIGURIA



COMUNE DI GENOVA



Alisa
Sistema Sanitario Regione Liguria



USRLIGURIA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE



Crescere Bene è un progetto educational per le scuole primarie (classi III, IV, V) e secondarie di primo grado (classi I) della Liguria, strutturato in un percorso di creatività e di scoperta.

Consiste in attività online e esperienze pratiche relative ad alimentazione, salute, ambiente e protezione del mare, che si svolgono nell'arco di un quadrimestre.

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

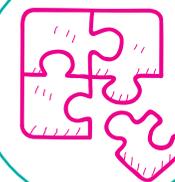
OBIETTIVI



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.

Il progetto

TARGET

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

.....

TEMPI

Il progetto si articola durante **l'anno scolastico**, con una parte online da svolgere in classe e una parte di laboratori da fare in famiglia, in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale e la Regione Liguria.



Scopo del progetto



Gli alunni al termine del percorso acquisiscono nuove conoscenze per **tutelare la salute e garantire la qualità di vita**. Comprendono 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** 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**
- Comprendere lo stretto **legame tra alimentazione e sport**
- Comprendere l'importanza della cura dell'ambiente come **proiezione della cura della propria persona**



Il format:

descrizione

Il format

3 differenti canali per guadagnare punti e passare al livello successivo. I canali attivano:

1 *Abilità logiche e tecnologiche*

2 *Abilità creative*

3 *Abilità sportive e di condivisione*

OGNI LEZIONE COME UN GIOCO

La piattaforma digitale



Permette di supportare le attività con le scuole attraverso lo sviluppo dei quiz online: si guadagnano punti rispondendo alle domande e si approfondiscono gli argomenti proposti in modo innovativo.

I laboratori e i giochi



Giochi e laboratori in classe e a casa fanno aggiudicare 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.

L'evento finale



Manifestazione conclusiva per le migliori classi che si sfideranno sulle 3 macro tematiche del progetto.

Una grande festa per coinvolgere e sensibilizzare le famiglie.



Le 4 fasi di gioco

- 1 *Alimentazione*
- 2 *Ambiente e riciclo*
- 3 *Salute e movimento*
- 4 *Protezione del mare*

Un approccio innovativo che favorisce l'apprendimento sulla base dell'esperienza.

Quiz a risposta multipla e approfondimenti online per ogni argomento: i giocatori verificano immediatamente le competenze acquisite e l'esattezza delle risposte.

L'utilizzo della piattaforma è riservato agli alunni guidati dagli insegnanti.



Laboratori e giochi: prove pratiche

Per aumentare il punteggio realizzato sulla **piattaforma digitale**, le classi approcceranno **3 diversi laboratori**:

- 1 **Alimentazione**
- 2 **Sport e Ambiente**
- 3 **Protezione del mare**

I ragazzi lavoreranno principalmente a casa coinvolgendo attivamente le famiglie per l'esecuzione delle sfide. Alcune **SPECIAL BOX**, con materiale fornito gratuitamente dagli sponsor del progetto, verranno utilizzate per mettere in pratica le competenze acquisite nella parte web **LUDICO-EDUCATIVA**.

Esempio di personalizzazione con i loghi dei Brand Ambassador



Evento finale: Village Crescere Bene

partecipazione
della
Cittadinanza

Stand per
Partner
di progetto

un vero
e proprio
“Village”

Al termine del percorso quiz e laboratori, è previsto un evento finale secondo un **format** che coinvolge i bambini come target di riferimento ma anche le **famiglie** e i **Partner di progetto**.

Nello specifico viene allestito un vero e proprio **“Village”** di Crescere Bene: qui si svolgeranno giochi e attività ludico formative a tema per le scuole, gli alunni e le loro famiglie.

In questo contesto i Partner saranno presenti con postazioni o **stand dedicati** e avranno la possibilità di dialogare sia con il pubblico partecipante, sia con altri partner e sponsor, dando vita a possibili opportunità di scambio e confronto.

Il Village

di Crescere Bene

1 Aree gioco edutainment



2 Aree Partner

postazioni e stand dedicati ad attività per il pubblico e in collaborazione con altri Partner



Evento finale: Village Crescere Bene



Maggio

Piazza De Ferrari, Genova

Partecipano le classi delle scuole liguri che si sono contraddistinte per i risultati ottenuti nel percorso di quiz online e per l'originalità dei loro lavori nei laboratori svolti a scuola e a casa con le famiglie.

Vengono allestite diverse aree gioco per sfidarsi sulle 4 macro tematiche del progetto: alimentazione, salute, ambiente e protezione del mare.



Attività a calendario scolastico

COORDINAMENTO E MEDIA:

blw@me

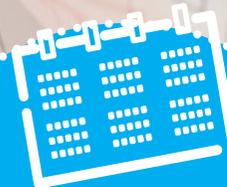
PARTNER ISTITUZIONALI:



COMUNICAZIONE
ALLE SCUOLE
Settembre



FORMAZIONE
INSEGNANTI ONLINE
Gennaio



ATTIVITÀ
NELLE SCUOLE
2° quadrimestre



EVENTO FINALE
PER LE MIGLIORI CLASSI
Maggio

1 numeri dell'anno scolastico 2023/24

NUMERI

+ di 1000

alunni coinvolti
e famiglie raggiunte

48

classi liguri

27

Istituti comprensivi
della
Regione Liguria



**PIÙ CAPACITÀ DI SCELTA
= PIÙ SALUTE PER TUTTI!**

Riconoscimenti



Il progetto educational **si è classificato secondo**, a maggio 2022, **in due Challenge** Persona e Prosperità – categoria Achievement del **Genova Global Goals Award** per una città sempre più smart, green e sostenibile del Comune di Genova.





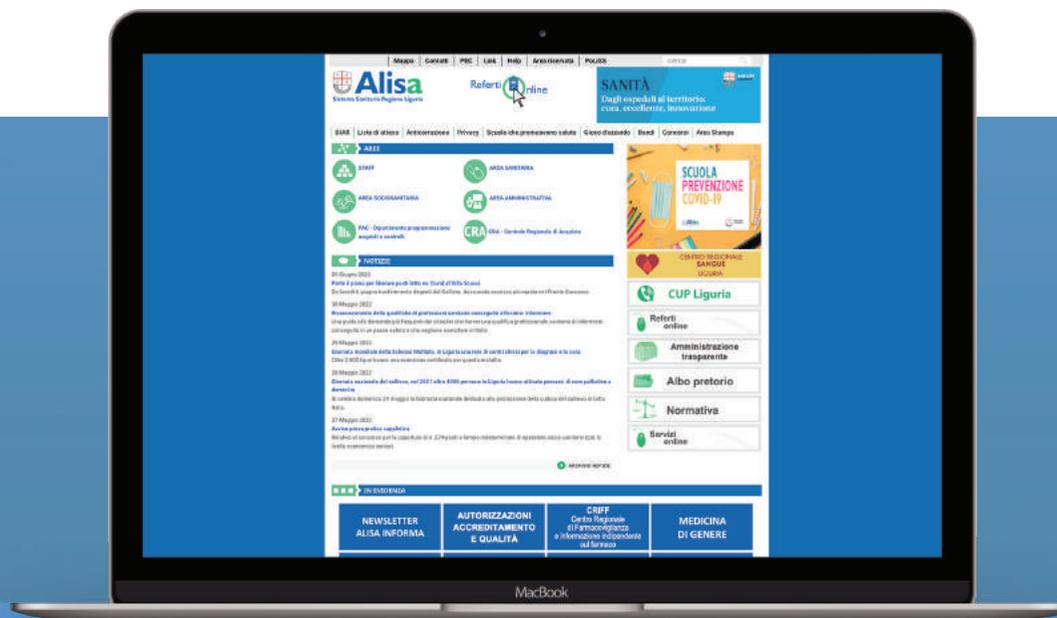
Offerta Formativa a.s. 2024/25



Da Luglio 2022 Crescere Bene è stato ufficialmente inserito sulla **piattaforma Alisa - Sistema Sanitario Regionale Liguria** dall'Ufficio Progetti innovativi in sanità a valenza regionale. Il progetto educational è **parte integrante dell'Offerta Formativa 2022/23 per le Scuole Primarie** su tutto il territorio ligure.

Scuole che promuovono la salute - Offerta formativa - Alimentazione e corretti stili di vita

<https://bit.ly/edu-Crescere-Bene>





bluelime

www.bluelime-adv.com