

Rassegna stampa

GiochiAMO a imparare: il programma per bambini di promozione e prevenzione della salute

Gli articoli qui riportati sono da intendersi non riproducibili né pubblicabili da terze parti non espressamente autorizzate da Sapienza Università di Roma



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

a cura del settore Ufficio stampa e comunicazione



GiochiAMO a imparare: il programma per bambini di promozione e prevenzione della salute

Il gruppo di ricerca “Promozione e Prevenzione” del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della Sapienza ha realizzato “GiochiAMO”, un modello innovativo di promozione della salute nella scuola primaria che si basa sulla trasmissione di conoscenze e l’apprendimento attivo tramite l’utilizzo del gioco

GiochiAMO è il progetto rivolto alle scuole primarie promosso dal team del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della Sapienza, guidato da Giuseppe La Torre. L’iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della promozione della salute nella scuola, nell’università, sul luogo di lavoro e in comunità.

Lo scopo è quello di insegnare a mangiare correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l’apprendimento attivo.

GiochiAMO ha raggiunto questi obiettivi affrontando argomenti quali la sana alimentazione, l’attività motoria, la lotta al fumo e all’alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di crescita e di interazione con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i giochi di carte, da tavolo e di movimento.

Per consolidare l’acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, GiochiAMO introduce un altro elemento innovativo: le “life skills”. I bambini della scuola primaria acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall’Organizzazione mondiale della sanità in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di riconoscere e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale.

“Le malattie connesse ai cattivi stili di vita o Non Communicable Diseases (NSDs) – spiega Giuseppe La Torre, a capo del progetto – sono largamente prevenibili e, dato che la prevenzione è la forma meno invasiva e più economica di cura, è importante affrontare queste tematiche fin dall’infanzia”.

I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi “caldi”, sia di



messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio.

GiochiAMO è stato recentemente proposto come “buona pratica” all’interno della banca dati Progetti e interventi per la promozione della salute (Pro.Sa.) e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le tematiche vaccinali.

Info

Giuseppe La Torre

Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive, Sapienza Università di Roma

giuseppe.latorre@uniroma1.it



GiochiAMO a imparare: il programma per bambini di promozione e prevenzione della salute



GiochiAMO a imparare: il programma per bambini di promozione e prevenzione della salute

Il gruppo di ricerca "Promozione e Prevenzione" del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della [Sapienza](#) ha realizzato "GiochiAMO", un modello innovativo di promozione della salute nella scuola primaria che si basa sulla trasmissione di conoscenze e l'apprendimento attivo tramite l'utilizzo del gioco. GiochiAMO è il progetto rivolto alle scuole primarie promosso dal team del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della [Sapienza](#), guidato da Giuseppe La Torre.

L'iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della promozione della salute nella scuola, nell'università, sul luogo di lavoro e in comunità. Lo scopo è quello di insegnare a mangiare correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l'apprendimento attivo.

GiochiAMO ha raggiunto questi obiettivi affrontando argomenti quali la sana alimentazione, l'attività motoria, la lotta al fumo e all'alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di crescita e di interazione con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i giochi di carte, da tavolo e di movimento.

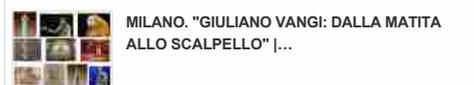
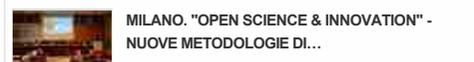
Per consolidare l'acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, GiochiAMO introduce un altro elemento innovativo: le "life skills". I bambini della scuola primaria acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall'Organizzazione mondiale della sanità in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di riconoscere e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale.

I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi "caldi", sia di messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio. GiochiAMO è stato recentemente proposto come "buona pratica" all'interno della banca dati Progetti e interventi per la promozione della salute (Pro.Sa.) e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le tematiche vaccinali.

Giuseppe La Torre



Eventi

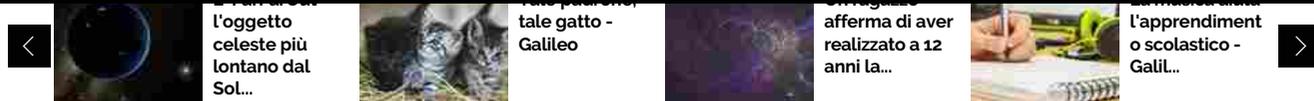


Informativa

✕

Questo sito o gli strumenti terzi da questo utilizzati si avvalgono di cookie necessari al funzionamento ed utili alle finalità illustrate nella cookie policy. Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie, consulta la [cookie policy](#).

Chiudendo questo banner, scorrendo questa pagina, cliccando su un link o proseguendo la navigazione in altra maniera, acconsenti all'uso dei cookie.



Redazione Galileo

Gli interventi a cura della Redazione di Galileo.

GiochiAMO, il progetto per imparare a crescere in salute

27 FEBBRAIO 2019 - REDAZIONE GALILEO - STAMPA

Arriva dalla **Sapienza** "GiochiAMO", un modello innovativo di promozione della salute nella scuola primaria che si basa sulla trasmissione di conoscenze e l'apprendimento attivo tramite l'utilizzo del gioco



Share this:



Imparare
a

prendersi cura della propria salute attraverso il **gioco**, quando farlo è più facile e più divertente. E' questa l'idea che ha ispirato **GiochiAMO**, il progetto rivolto

GALILEO FOCUS

Psoriasi

NON SOLO UNA QUESTIONE DI PELLE



Cosa fare quando la psoriasi colpisce le unghie

con il contributo
non condizionato di NOVARTIS

ARTICOLI RECENTI



Giornata della lentezza, perché c'è bisogno di più calma per ritrovare se stessi

Un invito a fermarsi un attimo, per

alle **scuole primarie** promosso dal team del [Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive](#) della [Sapienza Università di Roma](#), guidato da **Giuseppe La Torre**. L'iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della **promozione della salute** nella scuola, nell'università, sul luogo di lavoro e in comunità.

Lo scopo è quello di insegnare a **mangiare** correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l'apprendimento attivo.

GiochiAMO ha raggiunto questi obiettivi affrontando argomenti quali la sana alimentazione, l'attività motoria, la lotta al fumo e all'alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di **crescita** e di interazione con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i **giochi di carte**, da **tavolo** e di **movimento**.

Per consolidare l'acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, GiochiAMO introduce un altro elemento innovativo: le **"life skills"**. I bambini della scuola primaria acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall'**Organizzazione mondiale della sanità** in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di riconoscere e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale.

"Le malattie connesse ai cattivi stili di vita o Non Communicable Diseases (NSDs) – spiega Giuseppe La Torre, a capo del progetto – sono largamente prevenibili e, dato che la **prevenzione** è la forma meno invasiva e più economica di cura, è importante affrontare queste tematiche fin dall'**infanzia**".

I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi "caldi", sia di messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio.

riscoprire l'importanza di vivere con ritmi più distesi. L'esperto spiega cosa fare



Tale padrone, tale gatto

Un nuovo studio su Plos One ha dimostrato che il

carattere dei proprietari influenza il comportamento e il benessere fisico dei loro gatti



E' FarFarOut l'oggetto celeste più lontano dal Sole, a 20 miliardi di

chilometri

A 140 unità astronomiche dalla nostra stella, FarFarOut straccia il record di FarOut come oggetto celeste più lontano dal Sole. Nuovi indizi sul pianeta X?



Parkinson, la stimolazione profonda non aumenta l'impulsività

Un nuovo studio smentisce l'idea che secondo cui i pazienti trattati con la stimolazione cerebrale profonda (DBS) prendono decisioni più frettolosamente degli altri, con conseguenze importanti sulla loro salute e sicurezza



Un ragazzo afferma di aver realizzato a 12 anni la fusione

nucleare

Con 10mila dollari avrebbe trasformato la sua cameretta in un laboratorio di fisica nucleare, con un vero e proprio reattore. Ed avrebbe sciolto nuclei di atomi,

GiochiAMO è stato recentemente proposto come "buona pratica" all'interno della banca dati **Progetti e interventi per la promozione della salute** (Pro.Sa.) e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le **tematiche vaccinali**.

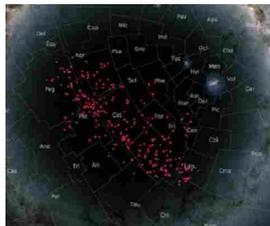
Se vuoi ricevere gratuitamente notizie su **bambini, infanzia, prevenzione, salute, scuola** lascia il tuo indirizzo email nel box sotto e iscriviti:

Powered by **News@me**

Share this:



TAG: [BAMBINI](#), [INFANZIA](#), [PREVENZIONE](#), [SALUTE](#), [SCUOLA](#)



Cielo, scoperto un "fiume di stelle" vicino a noi - Galileo

Come un fiume di stelle che scorre intorno alla nostra...



Scoperto un ormone che mette a freno il metabolismo - Galileo...

Una ricerca racconta la scoperta di un ormone prodotto dal...



Relazione medico-paziente, così l'empatia "accende" il cervello...

Cosa succede nel cervello quando qualcuno mostra empatia o...



Biologia farmaceutica, una borsa di studio per ricordare Vit...

Vittorio Iammarino, farmacista, appassionato di piante...

PIÙ

Lascia un commento

Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati *

con lo stesso processo che alimenta il Sole

CONTENUTO SPONSORIZZATO



La parodontite non è più un problema grazie alle cliniche Imi Edn



Informativa

x

Questo sito o gli strumenti terzi da questo utilizzati si avvalgono di cookie necessari al funzionamento ed utili alle finalità illustrate nella cookie policy. Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie, consulta la [cookie policy](#). Chiudendo questo banner, scorrendo questa pagina, cliccando su un link o proseguendo la navigazione in altra maniera, acconsenti all'uso dei cookie.

in salute

Redazione Galileo / 27 Febbraio 2019

“GiochiAMO” è un modello di promozione della salute nella scuola primaria basato sulla trasmissione di conoscenze e l'apprendimento attivo tramite il gioco



Imparare a prendersi cura della propria salute attraverso il **gioco**, quando farlo è più facile e più divertente. E' questa l'idea che ha ispirato **GiochiAMO**, il progetto rivolto alle **scuole primarie** promosso dal team del **Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive** della **Sapienza Università di Roma**, guidato da **Giuseppe La Torre**. L'iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della **promozione della salute** nella scuola, nell'università, sul luogo di lavoro e in comunità.

Lo scopo è quello di insegnare a **mangiare** correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l'apprendimento attivo.

GiochiAMO per imparare a star sani

GiochiAMO ha raggiunto questi obiettivi parlando di sana alimentazione, attività motoria, lotta al fumo e all'alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di **crescita** e di interazione

Iscriviti alla
newsletter

Ultimi articoli in Società

W [La Sindone continua a non essere autentica \(e due uomini sono stati appesi a una croce per provarlo\)](#)

Rai [Quell'impronta a Gibilterra? E' di un Neanderthal](#)

 [La Sardegna crocevia del Mediterraneo antico, tra il Caucaso e la Spagna](#)

W [Manifesto choc, i bambini non vaccinati come le vittime della Shoah](#)

 [Cavendish, la storia dell'uomo con Asperger che pesò il mondo](#)

Ultimi articoli su Galileo

 [GiochiAMO per imparare a crescere in salute](#)

 [Giornata della lentezza, perché c'è bisogno di più calma per ritrovare se stessi](#)

 [Dall'uomo al gatto, lo stress è contagioso](#)

 [Tale padrone, tale gatto](#)

con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i **giochi di carte**, da **tavolo** e di **movimento**.

Per consolidare l'acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, GiochiAMO introduce un altro elemento innovativo: le **"life skills"**. I bambini della scuola primaria acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall'**Organizzazione mondiale della sanità** in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di riconoscere e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale.

La prevenzione sui banchi di scuola

"Le malattie connesse ai cattivi stili di vita o Non Communicable Diseases (NSDs) – spiega Giuseppe La Torre, a capo del progetto – sono largamente prevenibili e, dato che la **prevenzione** è la forma meno invasiva e più economica di cura, è importante affrontare queste tematiche fin dall'**infanzia**".

I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi "caldi", sia di messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio.

GiochiAMO è stato recentemente proposto come "buona pratica" all'interno della banca dati **Progetti e interventi per la promozione della salute** (Pro.Sa.) e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le **tematiche vaccinali**.



Informazioni sull'autore



Redazione Galileo

Gli interventi a cura della Redazione di Galileo.

Lascia un commento

Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati

*

Scrivi qui..



È FarFarOut l'oggetto celeste più lontano dal Sole, a 20 miliardi di chilometri

Psoriasi

NON SOLO UNA QUESTIONE DI PELLE

Psoriasi e inverno, un binomio difficile

con il contributo non condizionato di  NOVARTIS

Fidest – Agenzia giornalistica/press agency

Quotidiano di informazione – Anno 31 n°66

- HOME
- CHI SIAMO
- PUBBLICAZIONI FIDEST: LE OMBRE
- ARCHIVIO
- RICHIEDI UNA RECENSIONE
- SCRIVI AL DIRETTORE
- CONTATTI

Press agency

Direttore responsabile:
 Riccardo Alfonso

Reg. tribunale Roma
 n°128/88 del 17/03/1988
 Reg. nazionale stampa
 Pres. cons. min.
 L. 5/8/61 n°461
 n°02382 vol.24
 del 27/05/1988

Categorie

- Confronti/Your opinions
- Cronaca/News
- Estero/world news
- Roma/about Rome
- Diritti/Human rights
- Economia/Economy/finance/business/technology
- Editoriali/Editorials
- Fidest – interviste/by Fidest
- Lettere al direttore/Letters to the publisher
- Medicina/Medicine/Health/Science
- Mostre – Spettacoli/Exhibitions – Theatre
- Politica/Politics
- recensione
- Recensioni/Reviews
- scuola/school
- Spazio aperto/open space
- Uncategorized
- Università/University
- Viaggio/travel
- Welfare/ Environment

Archivio

Seleziona mese ▼

Statistiche

2.224.109 contatti

Tag

- accordo agenda
- ambiente anziani
- arte assessori
- assistenza attività
- bambini banche
- bilancio business
- campidoglio cittadini
- collaborazione comune
- comunità concerto
- concorso
- conference
- conferenza confronto
- consumatori
- contratto convegno
- crescita crisi
- cultura diabete
- donne elezioni
- emergenza energia

« [Scienza: a buon punto gli esperimenti per un Drone a propulsione PNN](#) [Sicurezza delle farmacie e del pubblico](#) »

GiochiAMO a imparare: il programma per bambini di promozione e prevenzione della salute

Posted by fidest press agency su sabato, 2 marzo 2019

Il gruppo di ricerca “Promozione e Prevenzione” del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della [Sapienza](#) ha realizzato “GiochiAMO”, un modello innovativo di promozione della salute nella scuola primaria che si basa sulla trasmissione di conoscenze e l’apprendimento attivo tramite l’utilizzo del gioco. GiochiAMO è il progetto rivolto alle scuole primarie promosso dal team del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della [Sapienza](#), guidato da Giuseppe La Torre. L’iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della promozione della salute nella scuola, nell’università, sul luogo di lavoro e in comunità. Lo scopo è quello di insegnare a mangiare correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l’apprendimento attivo. GiochiAMO ha raggiunto questi obiettivi affrontando argomenti quali la sana alimentazione, l’attività motoria, la lotta al fumo e all’alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di crescita e di interazione con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i giochi di carte, da tavolo e di movimento. Per consolidare l’acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, GiochiAMO introduce un altro elemento innovativo: le “life skills”. I bambini della scuola primaria acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall’Organizzazione mondiale della sanità in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di riconoscere e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale. I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi “caldi”, sia di messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio. GiochiAMO è stato recentemente proposto come “buona pratica” all’interno della banca dati Progetti e interventi per la promozione della salute (Pro.Sa.) e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le tematiche vaccinali. (by Giuseppe La Torre)

Share this: google

- E-mail
- Facebook
- LinkedIn
- Twitter
- Altro

★ Mi piace

Di' per primo che ti piace.

This entry was posted on sabato, 2 marzo 2019 a 00:31 and is filed under [scuola/school](#).
 Contrassegnato da tag: [giochiAMO](#), [imparare](#), [salute](#). You can follow any responses to this entry through the [RSS 2.0](#) feed. You can [leave a response](#), oppure [trackback](#) from your own site.

Rispondi

Scrivi qui il tuo commento...

Cerca

marzo: 2019

L	M	M	G	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

« Feb

Più letti

- La musica di Radio Maria I ragazzi chiedono futuro: 15 marzo è "sciopero" globale dei giovani
- Ottava edizione del "Roma Whisky Festival" Aumento persone affette da Alzheimer
- XXXVII edizione di Expo Casa
- Arriva Cambiomarcia.com, l'Amazon delle Auto Usate
- Libro: "Io ho paura" di Silvio Perrella
- Perché votare NO al Referendum sulle modifiche alla Costituzione
- Picasso: Figure
- Diamo la casa a chi non ce l'ha

Articoli recenti

- Danilo Trogu: Uno Sguardo sabato, 2 marzo 2019
- Gomalan Brass Quintet: "virtuosismo e musicalità" sabato, 2 marzo 2019
- Torna al Teatro Trastevere
- Olimpio Pingitore sabato, 2 marzo 2019
- "Rubedo": mostra personale di Amanda Chiarucci sabato, 2 marzo 2019
- Un ponte che attraversa il Mediterraneo con la musica, l'arte, il teatro sabato, 2 marzo 2019
- Prima grande retrospettiva di Birgit Jürgenssen sabato, 2 marzo 2019
- Campidoglio: siglata intesa con Poligrafico per rafforzare servizi di rilascio della Carta di Identità Elettronica sabato, 2 marzo 2019
- Yemen: 120.000 bambini rischiano di morire di fame a causa della guerra sabato, 2 marzo 2019
- Sicurezza delle farmacie e del pubblico sabato, 2 marzo 2019
- GiochiAMO a imparare: il programma per bambini di promozione e prevenzione della salute sabato, 2 marzo 2019
- Scienza: a buon punto gli esperimenti per un Drone a propulsione PNN

Roma 27 febbraio 2019

REDAZIONE | PUBBLICITÀ SU QUESTO SITO | MOBILE

RomaNotizie

Impara l'inglese | Impara il tedesco | Impara il francese | Impara lo spagnolo | Impara il portoghese | altre lingue

www.babbel.com

HOME REGIONE PROVINCI COMUNE AGENDA SERVIZI FORUM ANNUNCI Cerca nel sito RSS

HOME PAGE > COMUNE

27 febbraio 2019

GIOCHIAMO A IMPARARE: IL PROGRAMMA PER BAMBINI DI PROMOZIONE E PREVENZIONE DELLA SALUTE

IL GRUPPO DI RICERCA "PROMOZIONE E PREVENZIONE" DEL DIPARTIMENTO DI SANITÀ PUBBLICA E MALATTIE INFETTIVE DELLA **Sapienza** HA REALIZZATO "GIOCHIAMO", UN MODELLO INNOVATIVO DI PROMOZIONE DELLA SALUTE NELLA SCUOLA PRIMARIA CHE SI BASA SULLA TRASMISSIONE DI CONOSCENZE E L'APPRENDIMENTO ATTIVO TRAMITE L'UTILIZZO DEL GIOCO

Comunicato stampa - editor: **M.C.G.**

CONDIVIDI [Tweet](#) [G+](#) [Mi piace 0](#)

0 COMMENTI



GiochiAMO è il progetto rivolto alle scuole primarie promosso dal team del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della **Sapienza**, guidato da Giuseppe La Torre. L'iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della promozione della salute nella scuola, nell'università, sul luogo di lavoro e in comunità. Lo scopo è quello di insegnare a mangiare correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l'apprendimento attivo. GiochiAMO ha raggiunto questi obiettivi affrontando argomenti quali la sana alimentazione, l'attività motoria, la lotta al fumo e all'alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale

trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di crescita e di interazione con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i giochi di carte, da tavolo e di movimento.

Per consolidare l'acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, GiochiAMO introduce un altro elemento innovativo: le "life skills". I bambini della scuola primaria acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall'Organizzazione mondiale della sanità in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di riconoscere e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale.

"Le malattie connesse ai cattivi stili di vita o Non Communicable Diseases (NSDs) – spiega Giuseppe La Torre, a capo del progetto – sono largamente prevenibili e, dato che la prevenzione è la forma meno invasiva e più economica di cura, è importante affrontare queste tematiche fin dall'infanzia".

I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi "caldi", sia di messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio.

GiochiAMO è stato recentemente proposto come "buona pratica" all'interno della banca dati Progetti e interventi per la promozione della salute (Pro.Sa.) e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le tematiche vaccinali.

CONDIVIDI [Tweet](#) [G+](#) [Mi piace 0](#)

ARTICOLI SUGLI STESSI ARGOMENTI

Impara l'inglese | Impara il tedesco | Impara il francese | Impara lo spagnolo | Impara il portoghese | altre lingue

www.babbel.com

TRAFFICO E VIABILITÀ

IL TRAFFICO IN TEMPO REALE

Romanotizie - News e...
3019 "Mi piace"

[Mi piace questa Pagina](#) [Contattaci](#)

Di' che ti piace prima di tutti i tuoi amici

FCA
FIAT CHRYSLER AUTOMOBILES

OGGI A ROMA

"WE WILL ROCK YOU", IL MUSICAL DEI QUEEN AL BRANCACCIO

MAURIZIO MICHELI E IAIA FORTE IN TEMPI NUOVI ALL'AMBRA JOVINELLI

RICCARDO ROSSI CON VIVA LE DONNE AL SALA UMBERTO



“GIOCHIAMO A IMPARARE”, NUOVA CAMPAGNA PER LA SALUTE DEI BAMBINI

01/03/2019



“**Giochiamo** è il progetto rivolto alle scuole primarie promosso dal team del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della **Sapienza**, guidato da Giuseppe La Torre. L’iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della promozione della salute nella scuola, nell’università, sul luogo di lavoro e in comunità. Lo scopo è quello di insegnare a mangiare correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l’apprendimento attivo”. Così, in una nota, l’Università di Roma La **Sapienza**.

“**Giochiamo** – aggiunge – ha raggiunto questi obiettivi affrontando argomenti quali la sana alimentazione, l’attività motoria, la lotta al fumo e all’alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di crescita e di interazione con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i giochi di carte, da tavolo e di movimento. Per consolidare l’acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, Giochiamo introduce un altro elemento innovativo: le ‘life skills’. I bambini della scuola primaria acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall’Organizzazione mondiale della sanità in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di riconoscere e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale”. “Le malattie connesse ai cattivi stili di vita o Non Communicable Diseases (Ncds) – spiega Giuseppe La Torre, a capo del progetto – sono largamente prevenibili e, dato che la prevenzione è la forma meno invasiva e più economica di cura, è importante affrontare queste tematiche fin dall’infanzia”. “I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi ‘caldi’, sia di messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio. Giochiamo è stato recentemente proposto come “buona pratica” all’interno della banca dati Progetti e interventi per la promozione della salute (Pro.Sa.) e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le tematiche vaccinali”.



0

DAL CAMPIDOGGIO



RAFFORZATE DAL COMUNE LE MISURE DI SOSTEGNO ALLE PERSONE CON DISABILITÀ GRAVISSIMA

01/03/2019



INIZIATI I LAVORI PER LA PEDONALIZZAZIONE DI PIAZZA PERIN DEL VAGA

28/02/2019



DOMENICA INGRESSO GRATUITO PER I MUSEI IN COMUNE

28/02/2019

FOCUS LAZIO



A CISTERNA DI LATINA UN GIARDINO SCOLASTICO INTITOLATO A MARTINA E ALESSIA, UCCISE DAL PADRE UN ANNO FA

01/03/2019



TERRACINA, DOMANI L’INAUGURAZIONE DELLO SPORTELLO AGRICOLO

28/02/2019



FROSINONE, DAL COMUNE 1,5 MILN PER LE PISTE CICLABILI

28/02/2019

IN DIRETTA CON LE FORZE DELL’ORDINE



CARABINIERI FERMANO UN FINTO POLIZIOTTO “PER AMORE”

01/03/2019



CARMINE ESPOSITO E’ IL NUOVO QUESTORE DI ROMA

28/02/2019



TRE PERSONE AI DOMICILIARI, SI FINGEVANO MANAGER E PROMETTEVANO ASSUNZIONI IN CAMBIO DI SOLDI

28/02/2019

Feb 26, 2019
Feb 26, 2019

Last Updated 2:36 PM,



salute & famiglia
senzaetà

Editoriale
Senzaetà**La Salute e una vita più lunga
dipendono da tre fattori**

A cura del direttore Luca Guazzati

La vita migliore (più sana e più lunga) si misura
sulla...[Leggi Tutto](#)

Home

Chi Siamo

Contatti

Web TV

Rivista ▾

Quotidiano della Salute



SEI QUI:

[Home](#) • [Quotidiano della Salute](#) • [GiochiAMO a imparare: La Sapienza di Roma promuove salute e prevenzione tra i bambini](#)**Notice**

Can't identify browser version. Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 6.1; WOW64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Safari/537.36 WnvPdf/14.4

GiochiAMO a imparare: La **Sapienza** di Roma promuove salute e prevenzione tra i bambini

Pubblicato: Feb 26, 2019 | Stampa | Email

Categoria: [Quotidiano della Salute](#)

Visite: 7 times



*Il gruppo di ricerca "Promozione e Prevenzione" del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della **Sapienza** ha realizzato "GiochiAMO", un modello innovativo di promozione della salute nella scuola primaria che si basa sulla trasmissione di conoscenze e l'apprendimento attivo tramite l'utilizzo del gioco*

GiochiAMO è il progetto rivolto alle scuole primarie promosso dal team del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della **Sapienza**, guidato da Giuseppe La Torre. L'iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della promozione della salute nella scuola, nell'università, sul luogo di lavoro e in comunità.

Lo scopo è quello di insegnare a mangiare correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l'apprendimento attivo.

GiochiAMO ha raggiunto questi obiettivi affrontando argomenti quali la sana alimentazione, l'attività motoria, la lotta al fumo e all'alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di crescita e di interazione con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i giochi di carte, da tavolo e di movimento.

Per consolidare l'acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, GiochiAMO introduce un altro elemento innovativo: le "life skills". I bambini delle scuole primarie acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall'Organizzazione mondiale della sanità in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di riconoscere e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale.

"Le malattie connesse ai cattivi stili di vita o Non Communicable Diseases (NSDs) – spiega Giuseppe La Torre, a capo del progetto – sono largamente prevenibili e, dato che la prevenzione è la forma meno invasiva e più economica di cura, è importante affrontare queste tematiche fin dall'infanzia".

I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi "caldi", sia di messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio.

GiochiAMO è stato recentemente proposto come "buona pratica" all'interno della banca dati Progetti e interventi per la promozione della salute (Pro.Sa.) e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le tematiche vaccinali.

Fonte: Ufficio Stampa La [Sapienza](#) Università di Roma

[Avanti >](#)

Home Chi siamo News InFormaTV Luoghi della Salute Capelli Argento Villaggio Tecnologico Rosso Positivo

Pianeta Salute

Cerca



Tecnologia e innovazione al servizio della medicina e della sanità

Assistenza a distanza

Aziende e soluzioni

Diagnostica e analisi

Fiere ed eventi

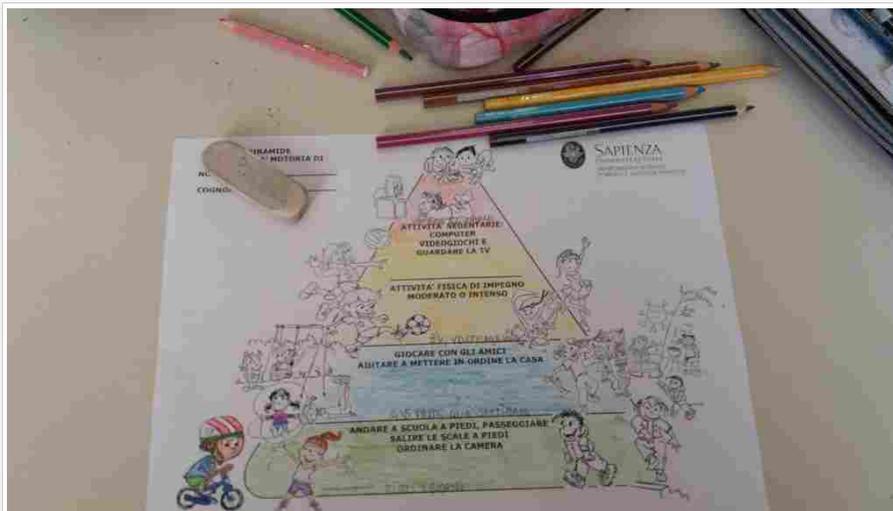
Internet e mobile

Medicina e chirurgia

Piattaforme IT e TLC

Ricerca e università

Sanità e presidi



Al via il programma "GiochiAMO a imparare"

Redazione Comunicazione e prevenzione

GiochiAMO è il progetto rivolto alle scuole primarie promosso dal team del Dipartimento di Sanità pubblica e malattie infettive della [Sapienza](#), guidato da Giuseppe La Torre. L'iniziativa si inserisce nel contesto di un ampio filone di studi nel campo della promozione della salute nella scuola, nell'università, sul luogo di lavoro e in comunità.



Lo scopo è quello di insegnare a mangiare correttamente, fare attività fisica ed evitare comportamenti nocivi, oltre a favorire una buona salute psichica e sociale, creando un contesto in cui viene facilitato il confronto, la socialità e l'apprendimento attivo.

GiochiAMO ha raggiunto questi obiettivi affrontando argomenti quali la sana alimentazione, l'attività motoria, la lotta al fumo e all'alcol nelle classi dalla seconda alla quinta elementare. Per determinare un cambiamento nei comportamenti, la tradizionale trasmissione di conoscenze è stata supportata dal gioco, strumento di crescita e di interazione con un promettente valore educativo e pedagogico. Sfruttandone la natura aggregativa e creativa, il progetto ha inserito nel programma didattico alcune attività ludiche come i giochi di carte, da tavolo e di movimento.

Per consolidare l'acquisizione di un comportamento positivo e flessibile di fronte alle difficoltà

A A A A A A

Traduci



Select Language

Iscrizione alla mailing list

email address

Subscribe

News in primo piano

Si avvicina il completo recupero delle sensazioni della mano dopo l'amputazione



rientarsi nello spazio anche al buio, dare alla ricerca di ...

Nessun banner disponibile

Archivio articoli

Archivio articoli

Seleziona mese

Ultime news

26 Feb Philips introduce IntelliSpace Portal 11 all'ECR 2019

26 Feb Inaugurato il nuovo mammografo presso l'U.O.C. di Radiologia dell'Ospedale Civile di

della vita quotidiana, GiochiAMO ha introdotto un altro elemento innovativo: le life skills. I bambini delle scuole primarie acquisiranno alcune competenze psico-sociali, riconosciute dall'Organizzazione mondiale della sanità in riferimento a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono di identificare e soddisfare i bisogni di salute e agire con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale.

“Le malattie connesse ai cattivi stili di vita o Non Communicable Diseases – spiega Giuseppe La Torre, a capo del progetto – sono largamente prevenibili e, dato che la prevenzione è la forma meno invasiva e più economica di cura, è importante affrontare queste tematiche fin dall'infanzia”.

I risultati del progetto, ottenuti dal confronto pre e post intervento, hanno mostrato cambiamenti significativi sia in termini di acquisizione di conoscenze sui temi “caldi”, sia di messa in atto di comportamenti positivi in campo alimentare e motorio.

GiochiAMO è stato recentemente proposto come “buona pratica” all'interno della banca dati Progetti e interventi per la promozione della salute e ulteriori sviluppi stanno portando il progetto ad ampliarsi verso le tematiche vaccinali.

Articoli correlati:

1. “Spegnila e Respira” 2019
2. AIFA istituisce un tavolo permanente per i pazienti
3. Completata la squadra di Direzione Strategica del Niguarda
4. Rita Cataldo confermata General Manager di Takeda Italia
5. L'ISS pubblica il nuovo sito web dedicato a Scuola e Ricerca

Condividi

Post Views: 64

giochiAMO • imparare • programma

◀ Philips introduce IntelliSpace Portal 11 all'ECR 2019
Canon Medical Systems Europe presenta il sistema di risonanza magnetica premium Vantage Oriani 1.5T ▶

Voghera

26 Feb Ortopedia Barletta: primo

Mercato Biomed e Pharma

Accordo NTC e Bruno Farmaceutici per un nuovo preparato per l'otite nei bambini

Mondo Sanità

Nuovo direttore all'Unità Operativa Medicina Interna di Cesena e Cesenatico

Comunicazione e prevenzione

AL VIA IL PROGRAMMA “GIOCHIAMO A IMPARARE”

Cerca articoli scientifici in PubMed

+ Advanced

Reset

Search

Tecnomedicina 2.0



La playlist di Tecnomedicina



News da Villaggio Tecnologico

HONOR Presenta Il Nuovo HONOR Gaming+ AI MWC 2019

HONOR ha lanciato il nuovo HONOR Gaming+ al Mobile World [...]L'articolo HONOR presenta il nuovo HONOR Gaming+ al MWC 2019...



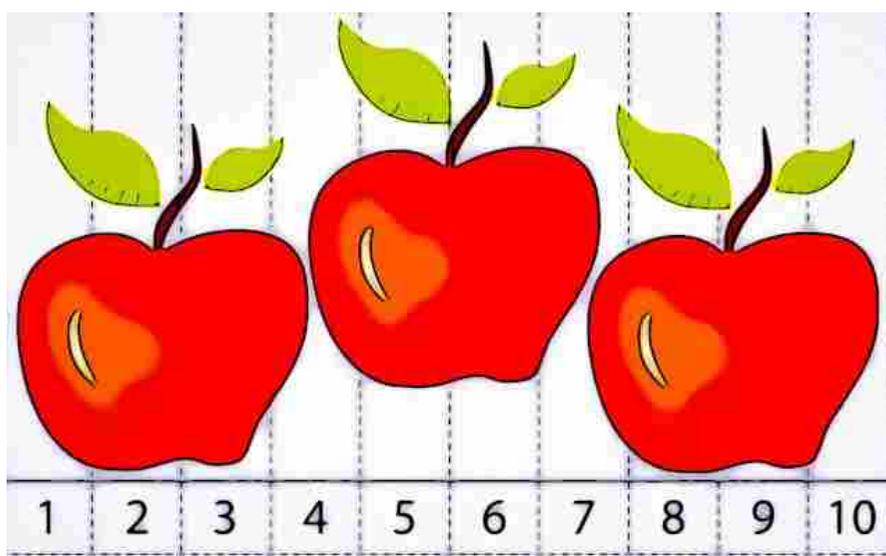
News da Luoghi della Salute

[Gift](#) > [Progresso](#) > [GiochiAMO a mangiare bene](#)

PROGRESSO

GiochiAMO a mangiare bene

02/03/2019



Marta Strinati



Share This!

Mangiare correttamente, muoversi, evitare abitudini nocive come fumo e alcol. Gli alunni delle scuole elementari sono educati a uno stile di vita sano mediante il gioco. GiochiAMO, il progetto sviluppato all'Università La Sapienza di Roma, mostra mostra risultati apprezzabili. Un caso-scuola, si può ben dire!

GiochiAMO, educazione ele-ali-mentare

GiochiAMO è un progetto educativo messo a punto dai ricercatori del Dipartimento di sanità pubblica e malattie infettive. L'obiettivo è favorire l'apprendimento dei bambini in età scolare primaria (5-9 anni) su dieta mediterranea e attività fisica. Per contrastare l'[epidemia di obesità e sovrappeso infantile](#), che in Italia dilaga più che altrove ed è [causa di malattie non trasmissibili](#).

La teoria dei giochi è alla base dell'intervento educativo. La sua efficacia – spiega Giuseppe La Torre, che coordina il gruppo di ricerca – *'è determinata dall'evidenza scientifica che gli aspetti conoscitivi e comportamentali si rafforzano con il gioco, in questo caso svolto con carte, giochi da tavolo simili a quelli più noti, e competizioni che comportano esercizio fisico'*.

Nella fase iniziale, i ricercatori spiegano i temi della nutrizione (piramide alimentare mediterranea) e dell'attività fisica agli alunni di tutte le classi di alunni inserite nel progetto di ricerca. Successivamente, nelle classi ove il progetto viene sperimentato, i bambini vengono divisi in piccoli gruppi e impegnati in giochi rivisitati dai ricercatori con carte appositamente realizzate.

Frutta vince, *junk-food* perde

Le carte da gioco vincenti, a GiochiAMO, raffigurano frutta e verdura, cereali e legumi, quelle che perdono rappresentano invece il cibo spazzatura (*junk-food*) come *hot-dog*, bibite zuccherate, dolci e altri [prodotti HFSS](#) (*High in Fats, Sugar and Sodium*). Queste carte sono usate dai bambini per reinventare giochi noti, quali:

- **Pappa**, che riprende le regole del gioco Tappo (meglio noto come Merda). Nella versione GiochiAMO vince chi realizza un pasto completo di frutta e verdura,
- **Piramemory**, ove si devono accoppiare carte simili, come nel gioco Memory,
- **Zompa verdura**, sullo schema di Salta cavallo,
- **Frutta e mezza**, sua scia di Sette e mezzo.

Mangiopoli è la versione saggia di Monopoli, ove si comprano e vendono nutrienti anziché titoli immobiliari e vince chi accumula più vitamine. E ancora, Piramidiamo impegna i bambini a realizzare una dieta settimanale, ispirandosi alla piramide alimentare della dieta mediterranea, disegnata per GiochiAMO da Alice Mannocci, assegnista di ricerca.

L'attività fisica è a sua volta incentivata mediante giochi ove si esprime la cognizione dei concetti acquisiti sulla dieta mediterranea. Nell'Egiziamo si gioca come a Ruba bandiera, in due squadre contrapposte. Quando vengono chiamate le carte in loro possesso, i contendenti corrono ad afferrare la bandiera. Il primo arrivato risponde a domande sulla piramide alimentare e sull'attività fisica.

GiochiAMO, i risultati

La ricerca è giunta al quarto anno di sperimentazione. Lo schema tipico del '[randomized clinical trial](#)' (ma svolto sul campo) prevede la valutazione dei risultati dell'intervento sul gruppo dei partecipanti, a raffronto con un gruppo di controllo.

L'ultima fase dell'intervento educativo ne misura l'efficacia, sottoponendo ai bambini di entrambi i gruppi lo stesso questionario già proposto all'inizio del percorso formativo. In modo da rilevare:

- informazioni demografiche (con riservatezza adeguata al campione),
- conoscenza della nutrizione,
- comportamento alimentare,
- attività fisica svolta.

Le risposte finora raccolte evidenziano il successo del programma. '*Sulle conoscenze nutrizionali il cambiamento nei ragazzi coinvolti nell'intervento formativo è stato significativo, con competenze raddoppiate*', spiega Giuseppe La Torre. '*Il punteggio è variato mediamente da 3 a 6. Variazioni minime sono state invece registrate nel gruppo di controllo. Sono stati inoltre rilevati cambiamenti nel comportamento dei bambini nel breve periodo*'.

Gli articoli scientifici sulle varie edizioni del progetto sono stati pubblicati da SEU, Società Editrice Universo. (1) Un ottimo esempio pedagogico, che per alcuni aspetti richiama la sperimentazione pure avviata con successo, lo

scorso anno scolastico, in ambito del [programma Vivismart](#).

Marta Strinati

Note

(1) Cfr. http://www.seu-roma.it/riviste/clinica_terapeutica/apps/autos.php.

Fumo e alcol sono gli altri due ambiti educativi coperti dal progetto. A maggio-giugno 2017, uno studio pilota randomizzato è stato condotto in una scuola elementare di Roma per aumentare – sempre attraverso il gioco – la conoscenza degli effetti negativi sulla salute del fumo di sigaretta e del consumo di alcol. L'intervento è risultato efficace nell'educare i bambini (in età 9-10 anni) ai danni arrecati dal fumo alla salute, ma inefficace per l'alcol.

Tags [educazione alimentare](#) [La Sapienza](#) [obesità infantile](#)

Informazioni sull'autore



Marta Strinati

Giornalista professionista dal gennaio 1995, ha lavorato per quotidiani (Il Messaggero, Paese Sera, La Stampa) e periodici (NumeroUno, Il Salvagente). Autrice di inchieste giornalistiche sul food, ha pubblicato il volume "Leggere le etichette per sapere cosa mangiamo".

Aggiungi commento

Clicca qui per scrivere un commento

Questo sito usa Akismet per ridurre lo spam. [Scopri come i tuoi dati vengono elaborati](#).

Topics



PROGRESSO

GiochiAMO a mangiare bene



PET FOOD

Mangimi Monge, denuncia di GIFT all'Antitrust



ETICHETTE

Allergeni, farro frumento o grano?



CONSUM-ATTORI

Commercio e import parallelo, il vero risparmio sui prodotti di Big Food



CONSUM-ATTORI

Insetti in dispensa e conservazione dei cibi, istruzioni anti-spreco