



FOODLAND. VIAGGIO TRA ALIMENTAZIONE MOVIMENTO E SOSTENIBILITÀ

Il nuovo format educativo di Fondazione Veronesi

INTRODUZIONE

L'educazione a una sana alimentazione, al movimento e a corretti stili di vita è oggi riconosciuta come uno **degli strumenti più efficaci per promuovere la salute, prevenire malattie croniche** e garantire una **migliore qualità della vita** sin dalla giovane età. Le abitudini salutari si formano da bambini, ed è per questo che la Fondazione Veronesi da anni promuove iniziative didattiche mirate, coinvolgendo le scuole primarie con attività ludico-educative per gli studenti, percorsi formativi per i docenti e momenti di confronto con nutrizionisti per i genitori.

Con questo spirito nasce **Foodland. Viaggio tra alimentazione movimento e sostenibilità**, una **piattaforma digitale innovativa ed esperienziale** che si propone di trasmettere ai più giovani i concetti fondamentali di sana alimentazione, movimento e sostenibilità ambientale, **in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030**.

TARGET

Il progetto **Foodland. Viaggio tra alimentazione movimento e sostenibilità** è rivolto a bambine e bambini **dagli 8 ai 12 anni**, ossia dalla terza classe della scuola primaria alla seconda classe della scuola secondaria di primo grado. È pensato per **coinvolgere l'intera comunità educativa**: alunni, insegnanti e famiglie.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto **Foodland** si pone come finalità principali:

- **Educare** le nuove generazioni a uno **stile di vita sano, consapevole e sostenibile**.
- Promuovere la **conoscenza** degli **alimenti**, dei **nutrienti** e dei corretti **metodi di preparazione** dei cibi.
- Sviluppare nei bambini la capacità di **scegliere in modo critico** ciò che **mangiano**, attraverso **l'interpretazione delle etichette** e la **composizione di un piatto bilanciato**.
- Avvicinare i più giovani al concetto di **prevenzione attraverso la corretta alimentazione e l'attività fisica**.
- Favorire la **partecipazione attiva** e l'apprendimento attraverso il gioco e l'esperienza diretta (**gamification**).
- Rafforzare la **collaborazione scuola-famiglia** nella promozione di **stili di vita salutari**.



DESCRIZIONE PROGETTO

Foodland è un viaggio virtuale nel mondo della salute e del benessere, pensato come un'esperienza educativa coinvolgente, inclusiva e flessibile. I bambini vestono i panni della ciurma del vascello **Solferino**, capitanato da Capitan V, ed esplorano un arcipelago composto da cinque isole, ognuna dedicata a un tema educativo fondamentale: **alimentazione equilibrata, nutrienti, etichette alimentari, prevenzione, attività fisica e sostenibilità**.

Attraverso attività **digitali e phygital**, gli studenti imparano giocando. Le attività digital sono **accessibili anche da casa**, mentre quelle phygital sono riservate alle scuole. Ogni isola propone due attività che affrontano in maniera complementare il tema trattato.

Un progetto di

STRUTTURA PIATTAFORMA

La piattaforma **Foodland** è organizzata come un arcipelago digitale esplorabile, composto da **cinque isole tematiche**:

ISOLA DI COOK

Temi: piatto sano (modello Harvard), metodi di cottura, educazione alimentare.

Attività:

- **Carrelli all'arrembaggio** (digitale): i bambini costruiscono piatti bilanciati scegliendo gli alimenti corretti.
- **Cotto a puntino** (phygital): gioco collaborativo sui metodi di cottura e la composizione di pasti sani.

ISOLA DI LARNIA

Temi: macronutrienti, micronutrienti, etichette nutrizionali.

Attività:

- **Missione menù** (digitale): bilanciamento dei pasti settimanali per diversi abitanti dell'isola.
- **Etichette di bordo** (phygital): scelta di alimenti tramite la lettura consapevole delle etichette.

ISOLA EUTOPIA

Temi: sostenibilità ambientale e "One Health", ovvero come la salute degli animali, degli umani e dell'ambiente siano collegati.

Attività:

- **One Health: la sfida** (digitale): gli alunni scelgono le carte da giocare che secondo loro hanno il miglior impatto sulla vita delle persone, animali e ambiente.
- **Il Forziere del gusto** (phygital): si dovranno collocare i cibi nella miglior posizione sia all'interno che all'esterno del frigo, per evitare sprechi e/o contaminazioni.

ISOLA SANTÈ*

Temi: prevenzione, personalizzazione della dieta, nuove scoperte scientifiche (epigenetica, nutrigenetica, nutrigenomica).

ISOLA GYMNASIA*

Temi: fabbisogno energetico, metabolismo, movimento e benefici sull'organismo.

*Isola in fase di aggiornamento, disponibile dal 1° gennaio 2026

MATERIALI A SUPPORTO

La piattaforma **Foodland** offre una vasta gamma di materiali e strumenti a supporto delle attività:

- **Per gli studenti:** giochi interattivi, attività digitali e phygital, quiz, missioni educative in ambientazioni grafiche accattivanti.
- **Per i docenti:** contenuti di approfondimento, guide didattiche, strumenti per l'integrazione delle attività nella programmazione scolastica.
- **Per le famiglie:** accesso libero alle attività digitali, suggerimenti per proseguire l'apprendimento a casa, occasioni di confronto con esperti come nutrizionisti e pedagogisti.

Foodland rappresenta un'opportunità unica per educare i giovani alla salute in modo dinamico e coinvolgente, promuovendo allo stesso tempo il benessere personale e collettivo, e una maggiore consapevolezza ambientale. Un progetto educativo pensato per lasciare un impatto duraturo nella formazione delle nuove generazioni.



I contenuti pubblicati su “Foodland. Viaggio tra alimentazione movimento e sostenibilità” (“Contenuti”) sono protetti ai sensi della legge n. 633/1941 in materia di diritto d’autore e successive modifiche, e sono di esclusiva titolarità di Fondazione Umberto Veronesi ETS, che si riserva ogni diritto in relazione ai medesimi. Pertanto, qualsiasi uso dei Contenuti, in tutto o in parte, tramite qualsiasi mezzo e su qualsiasi supporto, per qualsiasi finalità di utilizzo, è espressamente vietato, in assenza di preventiva autorizzazione scritta di Fondazione Umberto Veronesi ETS. In particolare, i Contenuti non possono essere oggetto di riproduzione e/o estrazione tramite mezzi automatizzati ai fini dell’estrazione di testo e di dati ed è espressamente vietato qualsiasi uso dei Contenuti funzionale all’addestramento di sistemi di intelligenza artificiale. L’autorizzazione all’uso dei Contenuti potrà essere richiesta per iscritto via posta elettronica all’indirizzo materiali@fondazioneveronesi.it e si intenderà rilasciata soltanto a fronte della ricezione di un esplicito consenso scritto di Fondazione Umberto Veronesi ETS. L’eventuale mancata risposta da parte di Fondazione Umberto Veronesi ETS non potrà in nessun caso essere interpretata come tacita autorizzazione e, in tal caso, il consenso si intenderà negato.

fondazioneveronesi.it