



## Anche on line il successo di Mister Bone

*Imparare uno stile di vita sano fin da piccoli si può anche grazie al web. Ecco i risultati del sito e degli speciali giochi multimediali ideati da Giunti O.S. Organizzazioni Speciali*



**Firenze** - L'aspetto multimediale del progetto *Mister Bone™* è stato curato da Giunti O.S. Organizzazioni Speciali.

Per insegnare ai ragazzi in modo semplice e divertente come alimentarsi bene e quale stile di vita adottare come prevenzione dell'osteoporosi, Giunti O.S. ha creato il sito [www.misterbone.it](http://www.misterbone.it).

Due le sezioni principali. Quella denominata *Impara* (elaborata dall'equipe della endocrinologa dell'Università di Firenze Maria Luisa Brandi) presenta alcuni documenti didattico/informativi in cui si spiega la fisiologia dell'osso, le malattie cui va soggetto (l'osteoporosi) e come per crescere forti e sani siano importanti un'alimentazione adeguatamente ricca di calcio e di vitamina D e uno stile di vita sano.

esemplari

Protagonisti Bonnie e Baby Bone, i piccoli ossi dal volto umano, che attraversano le comuni esperienze dei bambini e con cui, quindi, i bambini si identificano. I tre giochi in questione hanno il pregio di unire l'aspetto didattico/educativo all'aspetto ludico e coinvolgente. Eccoli in sequenza:

Poi c'è la sezione Giochi con tre spassosi ideati per la Fondazione Firmo da Giunti O.S..

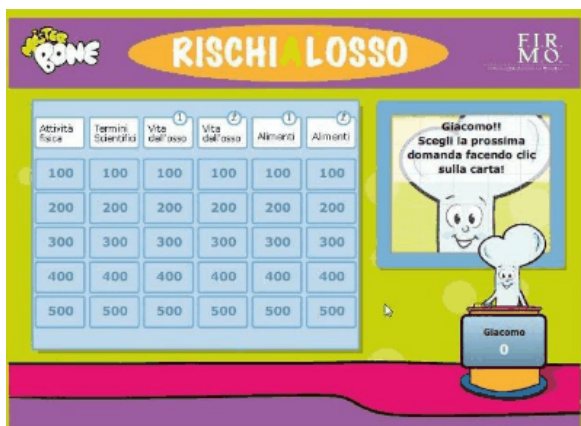
**\*Trova l'errore.** In questo gioco occorre individuare le azioni che mettono in pericolo la salute di un "giovane osso" durante il corso della giornata. I punteggi hanno raggiunto in media quota 2.526 su un massimo di 3000 punti.



*\*Trova il comportamento corretto.* In questo gioco occorre invece individuare le azioni corrette di Baby Bone durante una gita in campagna con la propria famiglia. La media dei punti raggiunti è stata di 87 su un massimo di 100.



*\*Rischia l'osso.* Infine un vero e proprio quiz TV in cui, mettendosi nei panni di Bonnie o Baby Bone, si deve rispondere a domande sull'osso e sull'alimentazione. La media dei punti raggiunti è stata di 68 su un massimo di 100.



In tutti e tre i giochi gli studenti hanno ottenuto risultati molto soddisfacenti, sia in termini di adesione (224 i giocatori) che di punteggio finale, a conferma dell'efficacia dell'azione didattica svolta dal progetto.

*“Un ottimo risultato, che ci dà fiducia per la diffusione del progetto in ambito nazionale”,* dichiara la professoressa Brandi. Fiducia che trova riscontro anche nel monitoraggio del sito web [www.misterbone.it](http://www.misterbone.it), che in soli sei mesi ha ricevuto oltre 1700 visitatori, con una buona dose di approfondimento dei contenuti e un basso tasso di abbandono del sito.

Inoltre, l'ampia distribuzione degli accessi al sito da tutta Italia lascia presupporre un forte interesse per l'argomento e la possibilità di replicare il progetto in molte altre scuole elementari del Paese.