PROGETTO

MAGIA (Movimento Alimentazione Gioco Iniziativa Amicizia) (Bando Regionale HP, 2004-2005)

Regione Piemonte gruppo ASL Torino 4

Progetto avviato nell'anno 2005

Abstract

Obiettivo generale

Il progetto si propone di dare continuità alle iniziative intraprese dall'Asl 7, in collaborazione con il gruppo aziendale di Promozione della salute, nel campo della promozione dell'attività fisica e della corretta alimentazione nel setting scuola. L'obiettivo generale del presente progetto, rivolto agli alunni delle scuole primarie e secondarie di 1° grado (destinatari finali) ed ai loro insegnanti (destinatari intermedi), è di mettere i bambini in condizione di svolgere più attività motoria a livello scolastico e di fare scelte più corrette nella loro alimentazione. Con tale obiettivo, il progetto è stato candidato ed ha ottenuto un finanziamento nell'ambito dei bandi HP della Regione Piemonte 2004-2005. Un ulteriore finanziamento è stato ottenuto dal Settore Turismo, Sport e Parchi della Regione Piemonte che ha condiviso l'idea di promuovere la pratica dei minisport nelle scuole. Con tali risorse è stato possibile progettare lo strumento previsto, un videogioco educativo interattivo, di cui è stata realizzata una versione dimostrativa per promuoverlo e confrontarsi con le scuole del territorio.

Analisi di contesto

I dati raccolti nel 2004 nel corso di un progetto locale della medicina dello sport in un gruppo di alunni delle classi IV elementari hanno rilevato che 37% dei bambini e 31% delle bambine avevano un eccesso di peso. Nonostante la buona diffusione delle pratiche sportive, nello stesso gruppo di bambini è risultato evidente un insufficiente livello di attività fisica in genere, sulla base dei questionari raccolti e dei test motori condotti. I dati della sorveglianza Okkio nel 2008 hanno ridimensionato le percentuali di sovrappeso e obesità rispettivamente al 27% e al 25% nei maschi e nelle femmine, che sono comunque dati rilevanti. L'esperienza del precedente progetto "Mens sana" rivolto agli insegnanti ha consentito di raccogliere ulteriori informazioni e opinioni sul problema dell'attività fisica e dell'alimentazione dei bambini frequentanti le scuole elementari. Nell'analisi dei relativi fattori PAR sono stati evidenziati alcuni aspetti su cui pensiamo di poter agire tra cui le life skills, in particolare l'autoefficacia intesa come consapevolezza di poter effettuare scelte autonome disponendo delle necessarie competenza. Nella progettazione si è fatto pertanto riferimento ai modelli teorici usati nella promozione della salute per l'analisi dei fattori determinanti (Green) e degli stadi del cambiamento (Prochaska e Di Clemente).

Metodi e strumenti

Come strumento informativo e interattivo di apprendimento, abbiamo realizzato un videogioco sull'attività fisica e sull'alimentazione da operare tramite computer. Si sono occupati del soggetto del videogioco un medico dello sport, un medico SIAN e una psicologa infantile, mentre gli aspetti metodologici sono stati seguiti dal Repes. Il videogioco propone porzioni alimentari da scegliere per comporre il menu quotidiano e fornisce esempi pratici di attività motorie e sportive selezionabili dal bambino, con il relativo costo energetico. Il punteggio ottenuto ad ogni livello è proporzionalmente maggiore in base alla correttezza delle scelte fatte. Al di sopra di un certo punteggio si considera superato il livello di gioco attivo e si consente il passaggio a quello superiore. Gli argomenti dei 10 livelli del gioco si ispirano al decalogo INRAN sulla corretta alimentazione. Il massimo livello raggiunto può essere utilizzato come indicatore misurabile dell'apprendimento e del progresso nelle competenze.

Inizialmente si era pensato di realizzare e distribuire un CD, poi per ragioni di costi ed altre opportunità si è optato per la pubblicazione del videogioco su un sito internet ad accesso gratuito. L'uso del sito è stato proposto a tutte le scuole elementari sul territorio dell'Asl, per gli alunni delle classi V delle scuole primarie e delle classi I delle scuole secondarie di 1° grado. La promozione del videogioco è avvenuta tramite mail ed è stata poi sostenuta in occasione dei periodici incontri con gli insegnanti aderenti ai progetti dell'Asl. Gli insegnanti sono stati invitati a coinvolgere gli alunni usando i risultati da loro raggiunti nel videogioco, realizzando altre attività sul tema, proponendo questionari per valutare l'incremento dell'attività fisica e la riduzione del tempo dedicato a guardare la tv. Contemporaneamente, nel 2008-2009 sono state pubblicate su un altro sito internet gratuito le descrizioni dei 10 principali minisport praticabili anche a scuola.

Valutazione prevista/effettuata

In fase di progettazione sono stati effettuati confronti con gli insegnanti delle scuole del territorio già coinvolti in progetti di promozione della salute; in fase di realizzazione, l'unità dimostrativa del videogioco è stata estemporaneamente sottoposta ad alcuni bambini dell'età target per testarne la fattibilità. Sempre in questa fase è stata ottenuta l'adesione di 20 scuole, con 38 classi, circa 80 insegnanti e 700 alunni, ma la disponibilità della versione definitiva del videogioco ha richiesto tempi maggiori del ciclo scolastico contattato. Si è pertanto deciso di rendere disponibili i materiali su internet.

MAGIA è stato poi inserito nella banca dati del progetto nazionale Formez "Esperienze intersettoriali delle comunità locali per guadagnare salute", che ha raccolto, valutato e catalogato 330 progetti sui temi dell'alimentazione, dell'attività fisica, del fumo e dell'alcol. MAGIA è risultato uno dei progetti vincitori che sono stati premiati nel 2009: tale premio è stato usato per migliorare ed implementare il progetto.
MAGIA è stato inoltre valutato positivamente ed inserito nella raccolta dati europea del progetto Euro Sport Health, pubblicata nel report "European Guide of Healthy Physical Activity and Sports Programs: Methodology and compilation of best practices" (2011). Il documento presenta i 37 programmi e progetti selezionati come best practice su un totale di 77 raccolti, descrivendo la metodologia utilizzata per individuare le buone pratiche analizzando gli strumenti creati per compilare e valutare i programmi.
Attualmente il sito www.salutiamoci.it non è più attivo per cause non dipendenti dal progetto ed il videogioco non è più usufruibile, in attesa di una soluzione alternativa.

Tema di salute prevalente : ALIMENTAZIONE

Temi secondari :

Setting :

Destinatari finali : Operatori scolastici
Bambini (6-10 anni)

Mandati : Piano Regionale di Prevenzione (PRP)

Finanziamenti : Leggi Regionali

Responsabili e gruppo di lavoro

Dott. GOTTIN MAURIZIO (responsabile)
Medico specialista in medicina dello sport
ASL TO4- Dipartimento di Prevenzione- SS Medicina Sportiva
e-mail : mgottin@aslto4.piemonte.it

Tel. : 011 9817221

Dott.ssa DELLA TORRE EMMA
Veterinario
ASL TO4 - Chivasso Cirié Ivrea - Dipartimento di Prevenzione -
e-mail : dipartimentoprevenzione@aslto4.piemonte.it
Tel. : 011 8212332

Dott.ssa DUPONT MariaFranca
medico
ASL TO4 -Regione PiemonteDipartimento di Prevenzione - Servizio Sorveglianza e Nutrizione
e-mail : nutrizione.chivasso@aslto4.piemonte.it
Tel. : 011.8212346

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Azienda Sanitaria
ASL 07 Chivasso Medicina dello Sport
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Regione
Regione Piemonte - Assessorato Turismo, Sport e Parchi
In fase di realizzazione;

Categoria ente : Regione
Regione Piemonte - Assessorato Sanità
Come promotore; In fase progettuale;

Documentazione del progetto

1. Progetto finanziato
2. I Report sullo stato di avanzamento del progetto + Allegato 01 Elenco delle Scuole che aderiscono al progetto
3. II Report sullo stato di avanzamento del progetto
4. Allegato 01 "Articolo relativo al progetto e videogioco per pubblicazione su internet"
5. Allegato 04 "Lettera invito alla presentazione del progetto e del videogioco"
6. Allegato 05 "Descrizione minisport per CD rom per le scuole elementari"
7. RELAZIONE FINALE (progetto annuale)
8. Allegato 01 "Lettera presentazione progetto alle scuole"
9. Allegato 02 "Lettera presentazione progetto ai comuni"
10. Allegato 03 "Lettera presentazione progetto al Panathlon Club"
11. Allegato 04 "Lettera invito all'evento finale"
12. Allegato 05 "Scheda modello adesione progetto"
13. Allegato 06 "Relazione per Settore Sport"
14. Allegato 07-07a "Modello e lettera richiesta contributi Settore Sport"
15. Allegato 08 "Articolo presentazione progetto per stampa e siti internet"
16. Allegato 09 "Soggetto per 10 unità videogioco"
17. Allegato 10 "Presentazione del progetto MAGIA"
18. Allegato 11 "Descrizione dei minisport"
19. Allegato 14 "Unità sperimentale videogioco educativo"
20. Allegato 16 "Visual regole di base alimentazione e sport"

21. Allegato 17 "Pagina credit progetto videogioco"

OBIETTIVI

aggiornamento pro.sa