PROGETTO

FOOD GAME

Regione Lombardia gruppo ATS Città Metropolitana di Milano

Progetto avviato nell'anno 2017 - Ultimo anno di attività : 2019
Accreditato come Buona Pratica parziale il 14/12/2020

Abstract

Obiettivo generale

L'obiettivo trasversale a tutti gli obiettivi sotto elencati è l'Empowerment nel senso che solo attraverso l'acquisizione di consapevolezza di sè e di controllo sulle proprie scelte possono essere raggiunti gli obiettivi specifici.

Si rimanda ad una lettura puntuale del documento "Richieste per percorso Buona Pratica Food Game"

Analisi di contesto

I ragazzi nell'età adolescenziale (14-18 anni) frequentemente fanno pasti fuori casa, in luoghi a basso costo come fast food o paninoteche oppure al rientro a casa, dopo la scuola, consumano facilmente prodotti di produzione industriale, essendo veloci da preparare, gustosi e sempre a disposizione. Altro elemento da tenere in considerazione è la qualità dell'offerta di alimenti a scuola, all'interno dei distributori automatici, che è di prevalenza basata su bibite zuccherate e snack salati o dolci, spesso eccessivamente ricchi di sale, zuccheri semplici, grassi idrogenati e poveri in fibre, vitamine e sali minerali. La frequentazione di fast food e il consumo di snack e bibite zuccherate è stata ampiamente riconosciuta a livello scientifico tra i fattori correlati al sovrappeso e all'obesità. L'ultima rilevazione HBSC (Health Behaviour in School - Aged Children) del 2018 e presentata a Roma 1 ottobre 2019 conferma che: tra il 20- 30% degli studenti tra gli 11 e 15 anni non fa la prima colazione nei giorni di scuola, solo il 30% dei ragazzi consuma anche solo 1 razione di frutta o verdura al giorno e meno del 10% svolge 1 ora di attività motoria ogni giorno e per contro il 23% di loro trascorre almeno 2 ore al giorno davanti allo schermo. L'altro elemento di contesto da cui questo programma non prescinde è la realtà digitale, molto presente nella vita attuale, in particolar modo nella vita degli adolescenti che sono cresciuti negli anni di massima espansione di tutto ciò che entra a far parte della realtà virtuale. Molteplici dinamiche ed interazioni che si sviluppano nei social hanno delle ripercussioni tangibili nel mondo reale. Si rimanda ad una lettura puntuale del documento "Richieste per percorso Buona Pratica Food Game"

Metodi e strumenti

Le scuole vengono a conoscenza del programma attraverso la comunicazione formulata da ATS e diffusa dall'ufficio scolastico a tutte le scuole di pertinenza prima delle vacanze estive, al fine di raccogliere le adesioni per l'anno scolastico successivo. A conclusione di ogni anno scolastico i risultati sia di processo che di risultato vengono condivisi con gli insegnanti delle scuole che vi hanno aderito.
Si rimanda ad una lettura puntuale del documento "Richieste per percorso Buona Pratica Food Game"

Valutazione prevista/effettuata

La valutazione di impatto viene fatta a fine percorso sottoponendo un questionario specifico ad ogni insegnante referente ed uno specifico ad ogni squadra. Altre informazioni utili si desumono da alcune tappe cioè da alcune azioni concrete che le squadre decidono di attuare. Nello specifico si tratta delle tappe n. 18 "Fatevi promotori di un cambiamento a scuola", n. 21 "Sondaggio nella scuola sulle tappe realizzate", n. 22 "Cosa resta del Food Game: interviste agli studenti che hanno giocato negli anni precedenti". La tappa n. 30 "rendiamoci visibili", che è obbligatoria per tutte le squadre, rappresenta

l'occasione nella quale le squadre sono invitate a mostrare agli studenti più piccoli il loro percorso nei mesi del gioco. Da come viene preparato questo incontro e dalla partecipazione di tutti i membri della squadra, l'operatore ATS, che sarà presente, potrà raccogliere elementi importanti dell'andamento del lavoro durante l'anno. Come valutazione di risultato sono stati formulati i seguenti indicatori, desumibili dal confronto delle informazioni riportate nel questionario sugli stili di vita che viene compilato ad inizio gioco (mese di novembre) e a conclusione (mese di aprile):
% miglioramento relativo al consumo di frutta/e verdura - consumo frutta e verdura 3-4 volte al giorno: miglioramento atteso maggiore o uguale del 10% dalla rilevazione di dicembre a quella di aprile
% miglioramento relativo al consumo di legumi come fonte proteica- consumo di legumi come fonte proteica: miglioramento atteso maggiore o uguale del 10% dalla rilevazione di dicembre a quella di aprile
% miglioramento relativo alla consapevolezza della relazione esistente tra stile alimentare e inquinamento ambientale - consapevolezza: miglioramento maggiore o uguale del 10% dalla rilevazione di dicembre a quella di aprile
% di ragazzi che a fine percorso dichiara di aver migliorato le proprie scelte in ambito di movimento/sport - almeno un'ora al giorno di attività fisica: miglioramento maggiore o uguale del 10% dalla rilevazione di dicembre a quella di aprile. Indicatori qualitativi desumibili dal questionario docenti che viene distribuito e raccolto ad aprile: 1. Quanti docenti hanno segnalato un miglioramento di clima scolastico con la propria classe a seguito dell'adesione al programma e quali sono i vantaggi evidenziati - Valore: Segnalazione del miglioramento di clima scolastico almeno nel 30 % dei questionari docenti. 2. Quante scuole hanno messo in atto delle buone pratiche e le mantengono a partire dal loro coinvolgimento con il programma (es. raccolta differenziata, fornitura di merendine salutari alle macchinette, intervallo di movimento, ecc.) e quali nel dettaglio - Valore: Almeno nel 20 % delle scuole

Note

Al programma è stato attribuito un importante riconoscimento in ambito EXPO 2015 (1° premio ehealth4all -1° edizione del programma "Training and food game 4 all")e nel novembre 2019 ha vinto il "premio qualità ATS Milano" per i progetti del Dipartimento di Prevenzione. A maggio 2020 è stata richiesta la partecipazione della resp. del programma e di uno studente ad una puntata di web radio gestita da Terre Des Hommes il cui argomento è stato "L'attivazione e partecipazione giovanile ai tempi dell'emergenza covid"

Tema di salute prevalente :	EMPOWERMENT
Temi secondari :	ALIMENTAZIONE ATTIVITA' FISICA
Setting :	Ambiente scolastico
Destinatari finali :	Minori Adolescenti (14-18 anni)
Mandati :	Piani locali / Aziendali di prevenzione e promozione della salute
Finanziamenti :	Attività corrente istituzionale

Responsabili e gruppo di lavoro

BENEDETTA CHIAVEGATTI, RAFFAELLA ZANARELLI, ROSSANA CREMONESI (responsabile)
ATS Milano

e-mail : bchiavegatti@ats-milano.it; rzanarelli@ats-milano.it; rcremonesi@ats-milano.it

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Azienda Sanitaria
informatico
In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Scuola
Ufficio scolastico

Documentazione del progetto

1. Relazione intermedia - Anno 2019-20: azioni di adattamento del programma all'emergenza sanitaria
2. Relazione intermedia - Modifiche per il passaggio dal progetto Training and Food Game 4 all a Food Game (come risultato del Gruppo di Miglioramento 2017)
3. Relazione intermedia - Anno 2019-20: azioni di adattamento del programma all'emergenza sanitaria
4. Relazione intermedia - Modifiche per il passaggio dal progetto Training and Food Game 4 all a Food Game (come risultato del Gruppo di Miglioramento 2017)
5. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintesi della scheda di valutazione finale sottoposta i docenti tutor coinvolti nell'anno 2019-20
6. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintesi della scheda di valutazione finale sottoposta alle squadre coinvolti nell'anno 2019-20
7. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintisi dei questionari di valutazione sottoposti ai docenti anno 2017-18
8. Strumenti di analisi e valutazione - Report Valutazione di processo, centro di ricerca CERISVICO -Università Cattolica del Sacro Cuore MIlano agosto 2022
9. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintesi della scheda di valutazione finale sottoposta i docenti tutor coinvolti nell'anno 2019-20
10. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintesi della scheda di valutazione finale sottoposta alle squadre coinvolti nell'anno 2019-20
11. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintisi dei questionari di valutazione sottoposti ai docenti anno 2017-18
12. Strumenti di analisi e valutazione - Report Valutazione di processo, centro di ricerca CERISVICO -Università Cattolica del Sacro Cuore MIlano agosto 2022
13. Altro - Alcune foto dei momenti "partecipati" negli anni di Food Game
14. Altro - Elenco documenti allegati in Pro.Sa
15. Altro - Alcune foto dei momenti "partecipati" negli anni di Food Game
16. Altro - Elenco documenti allegati in Pro.Sa
17. Documentazione progettuale - Griglia per i referenti ATS per l'attribuzione dei punteggi alle singole tappe svolte dalla propria squadra
18. Documentazione progettuale - Report che ogni squadra deve inviare per email allo staff di Food Game al termine di ogni tappa per poter ricevere la valutazione (valutazione che è sempre correlata di commento scritto nel gruppo di wapp con la squadre)
19. Documentazione progettuale - Da anno 2020-21: Carta di identità delle squadra in cui è riportato il nome scelto dalla squadra oltre che l'elenco delle tappe scelte e i ruoli dei giocatori
20. Documentazione progettuale - Questionario tappa 1 che deve essere compilato uno per ogni squadra dopo aver visionato il materiale didattico (che sono 3 moduli sulle 3 tematiche più la Carta di

Milano)
21. Documentazione progettuale - Griglia utilizzata dal referente di squadra ATS durante la prima riunione a scuola per la valutazione del contesto e delle risorse presenti
22. Documentazione progettuale - Durante i mesi attivi del programma vengono fatti almeno 2 telefonate o 2 incontri con i docenti tutor di ogni squadra per rilevare l'andamento del lavoro del gruppo specifico e apportare i correttivi necessari
23. Documentazione progettuale - Sondaggio sulle abitudini degli studenti che viene somministrato ad inizio percorso e viene ripetuto a fine percorso (novembre ed aprile). E' accessibile per 1 settimana dal profilo instagram di Food Game ed è costruito con survey monkey
24. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale dei docenti nell'anno dell'emergenza sanitaria
25. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale delle squadre nell'anno dell'emergenza sanitaria
26. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale del percorso alle squadre (ad eccezione dell'anno 2019-20 che è stata adattata per l'emergenza sanitaria)
27. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione del percorso ai peer - viene distribuita e discussa durate l'incontro preparatorio all'evento finale
28. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale del percorso ai docenti (ad eccezione dell'anno 2019-20 che è stata adattata per l'emergenza sanitaria)
29. Documentazione progettuale - Presa di responsabilità da parte della scuola di mantenere dei cambiamenti in termini di opportunità di salute per gli studenti - a seguito del loro coinvolgimento nel programma FG
30. Documentazione progettuale - Informativa per l'autorizzazione all'uso di video e immagini
31. Documentazione progettuale - Liberatoria per minorenni a firma del genitore per l'uso di immagini e video
32. Documentazione progettuale - Documento progettuale costruito sulle richieste di Buona Pratica - DORS
33. Documentazione progettuale - Elenco delle "Tappe del Benessere ai tempi dell'emergenza COVID 19"
34. Documentazione progettuale - Griglia per i referenti ATS per l'attribuzione dei punteggi alle singole tappe svolte dalla propria squadra
35. Documentazione progettuale - Report che ogni squadra deve inviare per email allo staff di Food Game al termine di ogni tappa per poter ricevere la valutazione (valutazione che è sempre correlata di commento scritto nel gruppo di wapp con la squadre)
36. Documentazione progettuale - Da anno 2020-21: Carta di identità delle squadra in cui è riportato il nome scelto dalla squadra oltre che l'elenco delle tappe scelte e i ruoli dei giocatori
37. Documentazione progettuale - Questionario tappa 1 che deve essere compilato uno per ogni squadra dopo aver visionato il materiale didattico (che sono 3 moduli sulle 3 tematiche più la Carta di Milano)
38. Documentazione progettuale - Griglia utilizzata dal referente di squadra ATS durante la prima riunione a scuola per la valutazione del contesto e delle risorse presenti
39. Documentazione progettuale - Durante i mesi attivi del programma vengono fatti almeno 2 telefonate o 2 incontri con i docenti tutor di ogni squadra per rilevare l'andamento del lavoro del gruppo specifico e apportare i correttivi necessari
40. Documentazione progettuale - Sondaggio sulle abitudini degli studenti che viene somministrato ad inizio percorso e viene ripetuto a fine percorso (novembre ed aprile). E' accessibile per 1 settimana dal

profilo instagram di Food Game ed è costruito con survey monkey
41. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale dei docenti nell'anno dell'emergenza sanitaria
42. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale delle squadre nell'anno dell'emergenza sanitaria
43. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale del percorso alle squadre (ad eccezione dell'anno 2019-20 che è stata adattata per l'emergenza sanitaria)
44. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione del percorso ai peer - viene distribuita e discussa durate l'incontro preparatorio all'evento finale
45. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale del percorso ai docenti (ad eccezione dell'anno 2019-20 che è stata adattata per l'emergenza sanitaria)
46. Documentazione progettuale - Presa di responsabilità da parte della scuola di mantenere dei cambiamenti in termini di opportunità di salute per gli studenti - a seguito del loro coinvolgimento nel programma FG
47. Documentazione progettuale - Informativa per l'autorizzazione all'uso di video e immagini
48. Documentazione progettuale - Liberatoria per minorenni a firma del genitore per l'uso di immagini e video
49. Documentazione progettuale - Documento progettuale costruito sulle richieste di Buona Pratica - DORS
50. Documentazione progettuale - Elenco delle "Tappe del Benessere ai tempi dell'emergenza COVID 19"
51. Relazione finale - Report attività FG anno 2019-20 e accenni alla programmazione per l'anno 2020-21
52. Relazione finale - Report finale dell'attività nell'anno 2018.19 e accenni alla programmazione 2019-20 con una spiegazione della scelta di non proseguire con il social ATS SOcialMI come fulcro centrale della interazione con le squadre
53. Relazione finale - Report attività FG anno 2019-20 e accenni alla programmazione per l'anno 2020-21
54. Relazione finale - Report finale dell'attività nell'anno 2018.19 e accenni alla programmazione 2019-20 con una spiegazione della scelta di non proseguire con il social ATS SOcialMI come fulcro centrale della interazione con le squadre
55. Materiale formativo/educativo - Video prodotto da un peer (ex giocatore) per poter fare un ballo condiviso con i giocatori anche se a distanza (per diretta finale 19.5.2020).Attività programmata insieme, ATS e peer, dal mese di marzo 2020
56. Materiale formativo/educativo - link al 3° modulo didattico: Dire SI all'attività fisica
57. Materiale formativo/educativo - Link al video del materiale didattico modulo n, 2
58. Materiale formativo/educativo - link al video del materiale didattico modulo 1 sana alimentazione
59. Materiale formativo/educativo - Video prodotto da un peer (ex giocatore) per poter fare un ballo condiviso con i giocatori anche se a distanza (per diretta finale 19.5.2020).Attività programmata insieme, ATS e peer, dal mese di marzo 2020
60. Materiale formativo/educativo - link al 3° modulo didattico: Dire SI all'attività fisica
61. Materiale formativo/educativo - Link al video del materiale didattico modulo n, 2
62. Materiale formativo/educativo - link al video del materiale didattico modulo 1 sana alimentazione
63. Materiale di comunicazione e informazione - Area del sito ATS Milano dedicata al materiale del programma
64. Materiale di comunicazione e informazione - Libretto che viene consegnato agli studenti coinvolti e

alle scuole aderenti e a quelle interessate
65. Materiale di comunicazione e informazione - Documento di presentazione alla scuole, per l'anno 2020-21, in cui sono esplicitati gli aspetti che subiranno delle modifiche per l' emergenza sanitaria in corso
66. Materiale di comunicazione e informazione - Video di assemblaggio dei lavori dell'anno 2019-20 presentato all'evento finale (diretta su TEAMS)
67. Materiale di comunicazione e informazione - Video di presentazione anno 2018-19 in cui sono riportate alcune immagini di eventi iniziali e finali,le abilità che si possono sviluppare aderendo al programma e un insieme di lavori delle squadre
68. Materiale di comunicazione e informazione - Anno 2020-21 Video di presentazione del programma FG
69. Materiale di comunicazione e informazione - Intervista durante una puntata di Terres Des Hommes Live maggio 2020
70. Materiale di comunicazione e informazione - Area del sito ATS Milano dedicata al materiale del programma
71. Materiale di comunicazione e informazione - Libretto che viene consegnato agli studenti coinvolti e alle scuole aderenti e a quelle interessate
72. Materiale di comunicazione e informazione - Documento di presentazione alla scuole, per l'anno 2020-21, in cui sono esplicitati gli aspetti che subiranno delle modifiche per l' emergenza sanitaria in corso
73. Materiale di comunicazione e informazione - Video di assemblaggio dei lavori dell'anno 2019-20 presentato all'evento finale (diretta su TEAMS)
74. Materiale di comunicazione e informazione - Video di presentazione anno 2018-19 in cui sono riportate alcune immagini di eventi iniziali e finali,le abilità che si possono sviluppare aderendo al programma e un insieme di lavori delle squadre
75. Materiale di comunicazione e informazione - Anno 2020-21 Video di presentazione del programma FG
76. Materiale di comunicazione e informazione - Intervista durante una puntata di Terres Des Hommes Live maggio 2020

OBIETTIVI

Contribuire a sviluppare le competenze digitali degli studenti

Partecipare a FG comporta la creazione di contenuti digitali. Questa è anche l'occasione per conoscere gli aspetti di sicurezza in ambito digitale. Le competenze digitali apprese aiutano a sviluppare un utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media e ad usare le nuove tecnologie con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare.

lavorare in gruppo e assumersi la responsabilità del proprio ruolo

le squadre di FG sono invitate a lavorare come un team per 7 mesi. Ogni membro della squadra ha un ruolo specifico di cui è responsabile e il risultato finale beneficia qualitativamente del gioco di squadra: è fondamentale che tutti diano il proprio contributo. Questo modo di procedere stimola il lavoro di equipe e spesso docenti e studenti a fine percorso evidenziano dei benefici in termini di clima d'aula.

promuovere un corretto stile di vita: scelte alimentari e attività fisica

la scuola con FG ha la finalità di promuovere 2 dei principali stili di vita a contrasto delle patologie prevalenti della società del benessere: le corrette scelte alimentari e il movimento. Le patologie che hanno come fattori di rischio il sovrappeso, l'obesità e la sedentarietà sono: 1. Tumori (prevalentemente tumori del tratto intestinale, colon-endometrio, cistifellea, reni, pancreas); 2. Diabete; 3. Patologie dell'apparato cardiocircolatorio: ipertensione, infarto, aterosclerosi, ictus. Con FG si promuove l'assunzione di sane abitudini alimentari e uno stile di vita attivo, indirettamente si disincentiva il sovrappeso, l'obesità e la sedentarietà.

Riflettere sul consumo sostenibile e imparare comportamenti corretti sul tema dello spreco

La terza tematica del programma è il consumo sostenibile, tema di responsabilità civile. Con FG si ha l'occasione di far riflettere gli studenti di comportamenti che sono virtuosi per la comunità e per l'ambiente in cui si vive. SI trasmettono informazioni su come certe scelte alimentari personali influenzano su grande scala l'inquinamento e concorrono al surriscaldamento della superficie terrestre. Questa tematica educativa di cittadinanza attiva occupa un aspetto rilevante nel progetto.

Sviluppo di competenze trasversali

Lo studente può sviluppare le seguenti competenze trasversali aderendo e facendosi coinvolgere dal progetto nei mesi del gioco: 1. Problem solving 2. Pubblic speaking 3. Senso critico 4. Saper lavorare in gruppo 5. Assunzione di responsabilità dei propri compiti in base al ruolo che assume 6. Capacità di progettazione e di saper portare a termine un compito

INTERVENTO AZIONE #1 - 01/01/2019 - 31/12/2019

Geolocalizzazione 2019

Numero edizioni : 10
Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Casalpusterlengo
Plesso : A CESARIS
Scuola Secondaria di secondo grado - ISTITUTO SUPERIORE
Classi 3e : 1;

Casalpusterlengo
Plesso : A CESARIS
Scuola Secondaria di secondo grado - ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE
Classi 3e : 1;

Casalpusterlengo
Plesso : A CESARIS
Scuola Secondaria di secondo grado - ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Classi 3e : 1;

Magenta
Plesso : L EINAUDI
Scuola Secondaria di secondo grado - ISTITUTO SUPERIORE
Classi 2e : 2; Classi 4e : 1;

Melegnano
Plesso : GIOVANNI PAOLO II
Scuola Secondaria di secondo grado - SCUOLA SEC. SECONDO GRADO NON STATALE
Classi 3e : 1;

Melzo
Plesso : GIORDANO BRUNO
Scuola Secondaria di secondo grado - LICEO SCIENTIFICO
Classi 3e : 1;

Melzo
Plesso : MELZO SEDE COORDINATA - Istituto : CERNUSCO SUL NAVIGLIO
Scuola Secondaria di secondo grado - IST PROF INDUSTRIA E ARTIGIANATO
Classi 3e : 1; Classi 4e : 1;

Milano
Plesso : VILFREDO FEDERICO PARETO
Scuola Secondaria di secondo grado - ISTITUTO SUPERIORE
Classi 5e : 1;

Milano
Plesso : I I S CATERINA DA SIENA
Scuola Secondaria di secondo grado - ISTITUTO SUPERIORE
Classi 2e : 1; Classi 4e : 1;

Milano
Plesso : L S S R DONATELLI B PASCAL - Istituto : L SCIENTIFICO R DONATELLI B PASCAL
Scuola Secondaria di secondo grado - LICEO SCIENTIFICO

Classi 3e : 1; Classi 4e : 1;

Milano
Plesso : ISTITUTO PREZIOSISSIMO SANGUE LICEO PARITARIO DELLE SCIENZE UMANE
Scuola Secondaria di secondo grado - SCUOLA SEC. SECONDO GRADO NON STATALE
Classi 3e : 1;

Parabiago
Plesso : CLAUDIO CAVALLERI
Scuola Secondaria di secondo grado - LICEO SCIENTIFICO
Classi 2e : 2;

San Donato Milanese
Plesso : LICEO PRIMO LEVI SCIENT CLASSICO
Scuola Secondaria di secondo grado - LICEO SCIENTIFICO
Classi 3e : 1; Classi 4e : 1;

San Donato Milanese
Plesso : E MATTEI
Scuola Secondaria di secondo grado - ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Classi 3e : 5; Classi 4e : 1; Classi 5e : 1;

Destinatari :
Operatori scolastici
Adolescenti (14-18 anni)
Genitori

Note aggiuntive :
Coinvolti anche gli Istituti: AFOL di San Donato Milanese e AFOL di Melegnano