



PROGRAMMA DI AZIONE REGIONALE PROMOZIONE DELLA SALUTE 2004-2005 (DD 466 - 29.11.04)
BANDO REGIONALE 2004-2005 PROGETTI DI PROMOZIONE DELLA SALUTE (DD 500 - 20.12.04-BURP 51-23.12.04)

MAGIA (Movimento Alimentazione Gioco Iniziativa Amicizia)

Filone tematico Alimentazione e attività fisica
Tema Alimentazione e attività fisica
Destinatari Alunni e insegnanti delle classi V elementari, referenti per l'educazione motoria, assessori comunali allo sport e al tempo libero
Setting Scuola elementare

Responsabile del progetto

Gottin Maurizio

ASL 7 Settimo – Struttura Semplice di Medicina dello Sport

Via Foratella 22, 10090 Gassino Torinese (TO)

Tel. 011-9817221/5/6 Fax 011.9817229 medicinasport@asl7.to.it

ProSa on-line: P0248 VALUTAZIONE PROGETTO: 21/22 FINANZIAMENTO CONCESSO: 5000.00 €

Abstract

Contesto di partenza del progetto sono le attuali conoscenze sulla prevalenza di sovrappeso e obesità nella popolazione infantile e sulla insufficiente pratica motoria. Precedenti progetti locali (Bambini sportivi, Mens Sana) hanno confermato l'esistenza del problema e fornito dati sul territorio di competenza. Obiettivo del nuovo progetto è lo sviluppo della competenza dei bambini a compiere scelte corrette e consapevoli sulle proprie abitudini alimentari e motorie, come premessa indispensabile per modificare i propri comportamenti in senso più favorevole. Nel progetto era prevista la realizzazione di un videogioco educativo in 10 unità, basate su altrettanti punti del decalogo alimentare dell'INRAN, che tramite multiple scenette accompagnasse il bambino nei vari momenti della sua giornata e proponesse scelte sia alimentari, sia sulla pratica di attività motorie. La novità proposta era l'associazione dei due temi (alimentazione e attività motoria) in uno strumento invitante e solitamente ben accetto ai bambini come un videogioco da svolgere sul *computer*. Il videogioco doveva essere distribuito alle scuole aderenti e usato a scuola dagli alunni con la guida degli insegnanti; I punteggi totalizzati nel videogioco dagli utilizzatori avrebbero consentito una valutazione misurabile delle competenze acquisite. A tale scopo sono state contattate una ditta di *software* e una di grafica, le cui realizzazioni sono state valutate e sviluppate insieme al responsabile del progetto. Constatata l'insufficienza del finanziamento concesso (50% di quanto richiesto) per la realizzazione secondo le intenzioni iniziali del videogioco educativo, si è cercato di risolvere il problema attraverso la richiesta di sponsorizzazioni ad aziende locali, con esito negativo. Facendo leva sulla valenza di promozione della pratica motoria e sportiva, è stata pertanto presentata domanda di contributo al Settore Sport della Direzione Turismo, Sport e Parchi della Regione Piemonte. Questa procedura è stata laboriosa ed ha richiesto tempi piuttosto lunghi, ma ha sortito esito positivo con la stipula di un contratto tra detta Direzione e l'ASL7 inerente la concessione di un contributo di € 5.000. Alla luce di tale contributo, si è deciso di affiancare al videogioco educativo sull'alimentazione

e l'attività fisica anche una presentazione dei principali sport praticabili fin da bambini (*minisport*); ci siamo inoltre impegnati a pubblicizzare l'iniziativa con una manifestazione pubblica, finalizzata all'avviamento alla pratica sportiva e alla promozione dei valori della lealtà nello sport. Le difficoltà tecniche e organizzative incontrate nella realizzazione del videogioco educativo ci hanno inoltre costretto a modificare e adattare l'obiettivo: non più realizzazione di CD da distribuire alle scuole, ma pubblicazione progressiva su internet di singole unità. Si è pertanto deciso di realizzare una prima unità sperimentale, presentata pubblicamente nel corso di un evento e pubblicata provvisoriamente con possibilità di *download* tramite *password* sul sito www.smartsport.it (area *download*). In data 16 dicembre 2006 si è svolto l'evento, presso la sede della società sportiva Libertas Nuoto Chivasso, a cui sono stati invitati insegnanti, istruttori sportivi, atleti e familiari. Per l'occasione è stata realizzata e presentata una relazione con *power point* sui rapporti tra alimentazione e attività fisica e sportiva. E' stata proiettata e illustrata la prima unità sperimentale del videogioco MAGIA, di cui abbiamo fornito la *password* invitando i presenti a provare il videogioco e a far pervenire le loro osservazioni. Non ci è possibile fornire una valutazione di risultati, in quanto non si è potuto distribuire il videogioco alle scuole e si è solo realizzata un'unità sperimentale. La costituzione dei gruppi di lavoro regionali sul piano di prevenzione contro l'obesità ha tuttavia offerto l'opportunità di presentare il materiale realizzato e di inserirlo negli strumenti utilizzabili per le nuove iniziative. Nell'ambito del gruppo di lavoro per il *setting* scuola si sta valutando la possibilità di far realizzare tutte le altre unità del videogioco a livello regionale, utilizzando e sviluppando il materiale già realizzato.

RELAZIONE FINALE

Gruppo di progetto

Dr Maurizio Gottin

Specialista in Medicina dello Sport, Responsabile della S.S. Medicina dello Sport dell'ASL7: responsabile del progetto con il compito di assistere le varie fasi, di fornire i dati per realizzare il videogioco, di elaborare i dati raccolti

Prof. Enrico Degani

Laureato in Scienze Motorie, consulente dell'ASL7 per progetti di educazione motoria: consulente per attività motorie e sportive, coautore del relativo materiale per gli insegnanti

Dr.ssa Maria Franca Dupont

Responsabile SIAN ASL7: educazione alimentare connessa all'attività fisica

Manuela Sciancalepore

Dietista SIAN ASL7: consulente su aspetti nutrizionali e calorici degli alimenti

Simone De Pau

Dietista SIAN ASL7: consulente su aspetti nutrizionali e calorici degli alimenti

Dr.ssa Emma della Torre

Medico Veterinario, Re.P.E.S. dell'ASL7: metodologia progettuale, collegamenti con Gruppo Educazione alla Salute ASL7, DoRS e Enti locali

Dr.ssa Marilena Giuliacci

Psicologa, Servizio di Psicologia dell'età evolutiva ASL7: consulente su comunicazione ed educazione alle life skills

Il contesto di partenza

Negli anni 2002/03 e 2003/04 è stato condotto in collaborazione con DoRS un progetto regionale di promozione dell'attività motoria per alunni delle classi IV e V elementari, denominato localmente "Bambini sportivi". Tra i dati raccolti è emersa una notevole prevalenza di sovrappeso e obesità (37% dei bambini e 31% delle bambine); il confronto con un campione di bambini e bambine della stessa età visitati per l'idoneità allo sport agonistico nella struttura di medicina dello sport dell'ASL7 ha evidenziato una prevalenza di sovrappeso e obesità sensibilmente inferiore (26,3% e 20,8% rispettivamente). Questo ultimo dato si può interpretare sia come effetto "protettivo" della pratica sportiva per la necessità di prestare maggior attenzione alla propria dieta alimentare, sia come effetto "selettivo", con esclusione cioè dalla pratica sportiva dei soggetti con maggiori problemi di sovrappeso. I risultati dei test motori hanno dimostrato che il 14% dei bambini e il 4% delle bambine del campione esaminato non sono riusciti a raggiungere neppure il modesto risultato minimo previsto a livello regionale; negli stessi test, alcuni alunni/e hanno invece fatto registrare

risultati ben superiori, veri e propri piccoli “record”, dimostrando a nostro parere le notevoli potenzialità fisiche dell'organismo in crescita che nella maggior parte dei coetanei rimangono inesprese per scarsa abitudine al movimento. Dall'esame dei questionari somministrati nello stesso progetto si nota una buona diffusione della pratica sportiva (73% degli alunni/e, con prevalente frequenza bisettimanale) a cui però non corrisponde una sufficiente pratica di attività motorie: tra le attività del tempo libero risultano prevalenti guardare la televisione e leggere, molti bambini hanno poche occasioni per giocare o anche semplicemente per camminare in spazi aperti.

La collaborazione al progetto “Mens sana” del SIAN dell'ASL7 ha permesso di raccogliere altri dati sulla prevalenza del soprappeso e dell'obesità negli alunni delle scuole del territorio di competenza. Gli operatori SIAN (medico responsabile del servizio; dietisti) sono stati coinvolti come gruppo progettuale per la presente iniziativa; la psicologa dell'ASL che ha collaborato a “Mens sana” è stata coinvolta come consulente nella fase progettuale di “MAGIA”. L'esperienza di collaborazione a “Mens sana” ha inoltre fornito nuove informazioni sulle esigenze formative degli insegnanti e sulle loro difficoltà, sia organizzative (fruizione dell'orario a disposizione per l'aggiornamento) sia concettuali (applicazione di modelli teorici basati su evidenze scientifiche di efficacia) a formulare e condurre in proprio progetti di educazione alla salute nelle classi.

Per l'aspetto di educazione motoria le criticità rilevate dai contatti con gli insegnanti sono state:

1. la riferita scarsa preparazione e competenza in materia;
2. la inadeguatezza e la disomogeneità delle strutture a disposizione delle scuole (palestra più o meno attrezzata; cortile; spazi verdi, ecc.), che rende difficile dare indicazioni “universali”;
3. la tendenza di alcuni insegnanti ad affidare completamente l'orario di attività motoria alle società sportive eventualmente attive nella scuola con corsi di avviamento allo sport, realizzando così una specie di delega e di deresponsabilizzazione per tutto quanto attiene il movimento e lo sforzo fisico.

Nell'analizzare i determinanti dei comportamenti correlati alla salute sono stati evidenziati i fattori predisponenti, abilitanti e rinforzanti (PAR) di seguito specificati.

Fattori predisponenti:

1. conoscenze di base sui principi nutritivi;
2. “life skills” in genere quali senso critico, relazioni interpersonali, gestione dell'emotività, autostima, capacità di risolvere problemi pratici;
3. capacità di usare il computer (pre – requisito per poter utilizzare il videogioco);
4. regole di base per la pratica di alcuni sport o attività presportive.

Tra i fattori abilitanti:

1. disponibilità di laboratorio informatico nella scuola (uso del videogioco);
2. presenza di palestra per svolgere i test e gli esercizi motori;
3. presenza sul territorio di situazioni/occasioni/luoghi di sport e attività fisica anche per collegamenti con altre materie (per es. visita di Atrium o del Villaggio Olimpico di Torino per approfondire l'argomento delle Olimpiadi).

Tra i fattori rinforzanti:

1. l'azione sul gruppo dei pari mediante lavori di classe;
2. il coinvolgimento degli insegnanti, dei genitori e dei familiari (provare con i genitori il videogioco come "compito per casa")
3. il collegamento con iniziative locali (Obesity day, Sport per tutti, Giochi Olimpici di Torino 2006);
4. eventi in cui mostrare i propri lavori.

Nella progettazione ci si è riferiti al modello precede/proceed di Green (settore diagnosi educativa), individuando i fattori PAR su cui agire in seguito alla diagnosi educativa e organizzativa e stabilendo indicatori di valutazione del processo. Il modello degli stadi del cambiamento di Di Clemente Prochaska è il riferimento per promuovere stili alimentari e motori innovativi, puntando sul potenziamento delle *life skills* in generale e dell'autoefficacia in particolare. Secondo lo schema degli stadi di sviluppo di Piaget, il target di questo progetto è rappresentato da bambini nello stadio "concreto operativo", in cui si può agire operando sulla logica: questo fattore è presente sia nel videogioco, sia in altre attività educative proposte agli insegnanti (collegamenti interdisciplinari; collegamenti con la propria realtà territoriale; lavori per le mostre).

Nel progettare una nuova iniziativa di educazione alla salute abbiamo ritenuto fondamentale trattare unitamente i temi della corretta alimentazione e della adeguata attività motoria. Per coinvolgere sia gli alunni sia gli insegnanti abbiamo pensato di realizzare uno strumento di semplice utilizzo quale un videogioco interattivo, in pratica un questionario a scelte illustrato con scenette sulla giornata del bambino a casa, a scuola e nel tempo libero. I contatti con gli insegnanti sul gradimento di un simile strumento sono stati molto positivi e la richiesta di adesione al progetto ha riscosso l'approvazione di numerose classi nelle scuole elementari del territorio di competenza. Allo stesso tempo molti Comuni si sono dimostrati interessati all'iniziativa presso le scuole del loro territorio, hanno concesso il loro patrocinio e hanno inviato materiale informativo sulle iniziative comunali sui temi trattati dal progetto (mostre, manifestazioni, sportelli informativi, ecc.), sulle società e sulle strutture sportive presenti sul territorio. Le criticità incontrate in questa fase sono state: difficoltà di far giungere informazioni complete ai singoli insegnanti, difficoltà di conoscere la dotazione informatica tipica delle scuole, impossibilità di prevedere esattamente i tempi di realizzazione dello strumento operativo, sfasamento tra i tempi richiesti per ottenere uno strumento nuovo e complesso da realizzare come un videogioco e la programmazione scolastica (programmazione annuale, rotazione degli insegnanti con necessità di cambiare anno dopo anno i riferimenti).

Alla luce dell'esperienza acquisita, non uniremmo più la realizzazione dello strumento operativo al suo previsto utilizzo in uno stesso progetto ma scinderemmo le due fasi in progetti distinti.

Programma delle attività

La programmazione delle attività ha visto come prima fase il reclutamento delle scuole, per cui si sono usati modalità e contatti già sperimentati con il precedente progetto dell'ASL7 "Mens sana"; sono state anche inoltrate le richieste di patrocinio ai Comuni e alla locale sezione del Panathlon Club. Alla richiesta di adesione per le scuole è stato allegato un modulo di risposta, in cui oltre ai dati su classi e insegnanti aderenti si richiedevano suggerimenti su specifici argomenti da affrontare nell'ambito dei temi trattati. Ai Comuni è stato fornito un elenco di informazioni richieste: tipo e data di iniziative informative per la

popolazione, eventuale adesione a campagne promozionali regionali o nazionali (es. Sport per tutti), elenco di società sportive operanti nel Comune, mappa comunale delle strutture sportive e dei luoghi di pratica motoria aperti al pubblico (es. aree verdi).

Per la realizzazione del videogioco sono stati presi contatti con una ditta di grafica e una di *software*, che hanno richiesto di ricevere un soggetto scritto completo del videogioco per valutare tempi e costi del lavoro. La scrittura del soggetto ha richiesto parecchio tempo e varie modifiche, con ripetuti scambi di materiale con le ditte incaricate della realizzazione. E' stato così prodotto un soggetto per 10 storie, destinate a altrettante unità del videogioco, ciascuna delle quali basata su un punto del decalogo alimentare dell'INRAN. Trattandosi di materiale rivolto a bambini, si è posta particolare attenzione a sintetizzare e semplificare al massimo il linguaggio. Il materiale così prodotto è stato poi controllato in collaborazione con medici e dietisti del SIAN dell'ASL7, per verificarne la correttezza scientifica. Con la psicologa sono state convenute le modalità "premianti" del videogioco, consistenti in punteggi acquisiti in base alla rispondenza delle risposte fornite dai bambini con le raccomandazioni per la salute.

Completata l'elaborazione progettuale della prima unità del videogioco, ci siamo resi conto dell'insufficienza del finanziamento concesso (50% di quanto richiesto) per realizzare altre unità, masterizzare e distribuire i CD alle scuole. E' stato pertanto modificato l'obiettivo, finalizzato a completare e rendere disponibile per le scuole una prima unità sperimentale allo scopo di consentire di provare il videogioco e di far pervenire osservazioni e suggerimenti. Per contenere i costi è stato inoltre stabilito di pubblicare l'unità su internet, anziché utilizzare dei CD; a tale scopo, per maggiore immediatezza e in attesa di trovare una collocazione istituzionale adeguata, si è utilizzato il sito personale del responsabile del progetto www.smartsport.it (area *download*; *password* SmartGiocoMagia). Le scuole sono state avvisate con lettera della modifica del progetto e della prevista realizzazione di un evento di presentazione della prima unità entro l'anno 2006. Contemporaneamente a questi passi, è stata avviata una ricerca di ulteriori finanziamenti per consentire il corretto completamento con revisione della prima unità e per avviare la realizzazione dei disegni per le unità immediatamente successive. La ricerca di sponsorizzazioni da parte di aziende locali non ha dato esito positivo. Dopo vari contatti e seguendo tutti i passi istituzionali richiesti per la concessione di contributi per la promozione della diffusione delle attività sportive, si è giunti infine alla stipula di un contratto tra il Settore Sport della Direzione Turismo, Sport e Parchi della Regione Piemonte e l'ASL7 (prot. 10172/21.4 del 23/05/2006) con oggetto: "Compartecipazione all'iniziativa sportiva denominata MAGIA" per l'anno 2006. Le richieste della Direzione Regionale per concedere il contributo sono state di inserire nell'iniziativa anche la promozione dell'avviamento alla pratica sportiva, dei valori della lealtà sportiva e del contrasto all'abuso di sostanze. In particolare è stato concordato di:

1. inserire il logo istituzionale "Regione Piemonte – Sport Pulito" su tutto il materiale cartaceo e non;
2. inserire il logo istituzionale "Regione Piemonte – Sport Pulito" su pannelli e striscioni che verranno esposti presso il luogo di svolgimento della manifestazione.

Alla luce del nuovo contributo, è stata inoltre avviata una ricerca sulle principali attività sportive praticabili con opportuni adattamenti fin dall'età delle scuole elementari: i cosiddetti "Minisport" (es. minibasket, minivolley). Si è con ciò ritenuto sia di adempiere alla finalità del contributo del Settore Sport, sia di venire incontro all'esigenza manifestata dagli insegnanti di disporre di materiale utilizzabile come guida pratica per

poter svolgere autonomamente giochi sportivi in orario curricolare scolastico. La ricerca si è concretizzata nella stesura di un documento in cui vengono descritti 14 sport, di cui vengono forniti esempi e suggerimenti per adattarne la pratica con finalità ludiche e educative a livello scolastico: atletica, ginnastica, calcio a cinque, rugby, pallacanestro, pallavolo, pallamano, pattinaggio, hockey su prato, sci, nuoto, arti marziali, tennis e orienteering. Per ogni sport verrà pubblicato nel corso del prossimo anno scolastico un articolo sul sito www.smartsport.it (ed eventualmente anche su un sito istituzionale da definire), corredato di immagini a cura del responsabile del progetto e di disegni realizzati dalla ditta grafica incaricata per il progetto "MAGIA".

In data 16 dicembre 2006 si è svolto l'evento, presso la sede della società sportiva Libertas Nuoto Chivasso, a cui sono stati invitati insegnanti, istruttori sportivi, atleti e familiari. Per l'occasione è stata realizzata e presentata una relazione con *power point* sui rapporti tra alimentazione e attività fisica e sportiva. E' stata proiettata e illustrata la prima unità sperimentale del videogioco "MAGIA", di cui abbiamo fornito la *password* invitando i presenti a scaricare e provare il videogioco facendo pervenire le loro osservazioni.

L'inserimento del responsabile del progetto "MAGIA" nel gruppo di lavoro per attività educative con target bambini e adolescenti, nell'ambito del coordinamento del progetto regionale "Sorveglianza e prevenzione dell'obesità", ha fornito l'occasione di presentare quanto prodotto per "MAGIA" e di valutarne il riutilizzo per la nuova iniziativa. Riscontrato il parere favorevole del nuovo gruppo di lavoro, si è deciso di proseguire nella realizzazione delle successive unità del videogioco in collaborazione con la struttura DoRS della Regione Piemonte, utilizzando quanto già prodotto sia a livello informatico, sia a livello grafico.

Valutazione di processo e di risultato secondo la gerarchia degli obiettivi

Obiettivi comportamentali ed ambientali del progetto definiti inizialmente:

1. gli alunni acquisiranno adeguate conoscenze sull'alimentazione e sull'attività fisica nonché le competenze utili per compiere le giuste scelte tra le alternative proposte dal videogioco;
2. gli insegnanti utilizzeranno il videogioco come punto di partenza per realizzare altre attività didattiche sui temi del progetto;
3. gli alunni aumenteranno l'attività fisica a casa, a scuola e nel tempo libero;
4. gli alunni ridurranno il tempo dedicato a guardare la TV.

L'accento del progetto è stato posto sui primi due punti, ritenuti un presupposto indispensabile per gli obiettivi successivi. Attraverso il mezzo ludico rappresentato dal videogioco si intendevano fornire conoscenze di base sia sulla composizione dei cibi, sia sul loro utilizzo da parte dell'organismo al fine della crescita corporea e della spesa energetica giornaliera. Si è previsto di proporre porzioni alimentari da scegliere per comporre il menù quotidiano e di fornire esempi pratici di attività motorie e sportive selezionabili dal bambino, con il relativo costo energetico. L'esercizio della scelta dovrà agire da stimolo sul senso critico del bambino per aumentarne l'autonomia nella risoluzione di semplici problemi; il feed-back immediato per il bambino sarà costituito dal punteggio ottenuto ad ogni livello di gioco, proporzionalmente maggiore in base alla correttezza delle scelte fatte. Nel videogioco, al di sopra di un certo punteggio si considererà superato il livello di gioco raggiunto e si consentirà il passaggio a quello superiore. Il superamento di 6 livelli di gioco su 10 sarà a nostro parere sufficiente per acquisire le indispensabili conoscenze e competenze su alimentazione e attività fisica in relazione all'età del target.

Gli obiettivi dei punti 3 e 4 devono rappresentare l'applicazione pratica di conoscenze e competenze acquisite con i punti precedenti, obiettivi dell'intervento educativo globale dei docenti. Potranno essere verificati dagli insegnanti stessi, con l'assistenza del medico dello sport, attraverso la somministrazione di questionari prima e dopo l'intervento educativo complessivo. Questi ultimi obiettivi saranno responsabilità degli insegnanti e non ne è stata prevista una verifica dal gruppo di progetto.

Premessa per tutti gli obiettivi indicati era la preparazione e la distribuzione alle scuole di un nuovo strumento per azioni di educazione alla salute nell'ambito della nutrizione e dell'attività motoria, da fornire su supporto CD. Questo strumento non è stato realizzato nei tempi e con le modalità previste. Molteplici fattori, tra cui l'insufficienza del finanziamento, la sottostima dei tempi e dei costi necessari per la realizzazione del videogioco, la rigidità dell'organizzazione scolastica che non consente sfasamenti temporali hanno contribuito a determinare questo insuccesso. Per quanto riguarda il gruppo di progetto, abbiamo individuato come punto carente nella nostra progettazione la sottostima di tempi e costi, dovuta anche alla totale novità del lavoro da svolgere e pertanto alla mancanza di precedenti esperienze.

Il lavoro di stesura del soggetto del videogioco e di valutazione dei suoi aspetti grafici e informatici è risultato molto più complesso e faticoso del previsto, ma è stato condotto a termine. La ricerca sui minisport, non contemplata inizialmente nel progetto, è stata completata e presentata entro la data dell'evento.

Abbiamo cercato di porre parzialmente rimedio all'impossibilità di raggiungere l'obiettivo iniziale modificandolo e adattandolo alle nuove esigenze, rinunciando a proporre l'utilizzo del videogioco da parte delle scuole nell'ambito di presente progetto: una sola unità del videogioco è infatti insufficiente allo scopo. Il nuovo obiettivo delineato è stato di realizzare un'unità sperimentale da presentare, far provare e valutare dai potenziali utilizzatori. Questo obiettivo modificato è stato raggiunto e l'evento finale ha riscosso successo e approvazione, venendo anche citato dalla stampa locale.

Non essendo stato possibile distribuire come previsto il videogioco alle scuole, è mancata la fase di valutazione dei risultati che avrebbe dovuto basarsi sui punteggi raggiunti dai bambini nelle varie unità del videogioco.

Risultati e conclusioni

L'obiettivo inizialmente previsto dal progetto non è stato raggiunto, per mancata realizzazione del nuovo strumento educativo nei tempi stabiliti, ma si è raggiunto l'obiettivo rivisto in corso di progetto.

Riteniamo di aver colto un significativo successo ottenendo un contributo all'iniziativa dal Settore Sport della Direzione Turismo, Sport e Parchi della Regione Piemonte. Al di là del valore economico del contributo, è stata così ottenuta un'alleanza tra l'area promozione salute e l'area sport della nostra Regione nel campo della promozione dell'attività motoria e sportiva.

Un altro risultato importante è stato quello di far confluire quanto prodotto nella nuova iniziativa regionale su sorveglianza e prevenzione dell'obesità: oltre a consentire di completare quanto inizialmente previsto, ciò darà maggior visibilità e maggior diffusione allo strumento educativo, una volta completato.

In conclusione riteniamo che tra i risultati positivi del progetto si possano annoverare:

1. il consolidamento di un gruppo di progetto e la collaborazione tra servizi dell'ASL;
2. il consolidamento dei contatti con istituzioni esterne (scuole, comuni, organi regionali);

3. l'acquisizione di una importante collaborazione con un nuovo organo istituzionale (Settore Sport della Regione);
4. l'aver sperimentato la trattazione in un'unica iniziativa, secondo raccomandazioni della letteratura, i temi della nutrizione e dell'attività motoria;
5. la verifica del buon funzionamento di alcune fasi di processo (analisi del contesto di partenza; programmazione di attività; organizzazione di eventi).

Alla luce dell'esperienza acquisita non ripeteremmo più il tentativo di svolgere un nuovo progetto, con tutte le fasi previste dai modelli teorici di promozione salute, utilizzando al tempo stesso un materiale completamente nuovo e ancora da preparare: le criticità sono troppo numerose e non sempre prevedibili. Riteniamo sarebbe preferibile scindere i momenti di ricerca e preparazione di nuovi strumenti operativi da quelli relativi al loro concreto utilizzo in progetti nelle scuole, soprattutto se vi sono precisi limiti temporali legati all'ordinamento scolastico.

Strumenti e documenti prodotti

1. Lettera presentazione progetto alle Scuole
2. Lettera presentazione progetto ai Comuni
3. Lettera presentazione progetto al Panathlon Club
4. Lettera invito all'evento finale
5. Modello adesione progetto
6. Relazione per Settore Sport
7. Modello richiesta contributi Settore Sport
8. Articolo presentazione progetto per stampa e siti internet
9. Soggetto per 10 unità videogioco (da pubblicare su internet)
10. Presentazione power point del progetto progetto MAGIA proiettata durante l'evento
11. Descrizione dei minisport (saranno pubblicati su www.smartsport.it una alla volta a cadenza quindicinale o mensile a partire dal mese di settembre 2007)
12. Documentazione fotografica dell'evento (disponibile a richiesta: medicinasport@asl7.to.it)
13. Documentazione su strutture sportive e iniziative locali sui temi trattati dal progetto fornite dai Comuni aderenti (prevista pubblicazione internet su www.smartsport.it e/o www.salutiamoci.it)
14. Unità sperimentale videogioco educativo pubblicata su www.smartsport.it → area download
15. Risultati della ricerca di link utili per approfondire gli argomenti dell'alimentazione, dell'attività motoria e della pratica sportiva per i bambini:
www.salutiamoci.it
www.dors.it
www.inran.it
www.unicef.it
www.smartsport.it
www.guidagenitori.it
www.kidsvillage.torino2006.org
www.benessere.com
www.kwsalute.kataweb.it
www.assoallenatori.it
www.lagirandola.it
www.pianetabimbi.it
www.sportmedicina.com
www.minisport.it
www.comune.torino.it/sportetempolibero/
www.it.wikipedia.org

Competenze acquisite

Le competenze che riteniamo di aver sviluppato nella conduzione del presente progetto sono:

1. rafforzamento della collaborazione interaziendale tra servizi;

2. miglioramento della capacità di cercare e gestire contatti con organizzazioni esterne;
3. miglioramento della capacità di condurre la diagnosi educativa e organizzativa;
4. sperimentazione di scrittura di soggetto e creatività per un videogioco educativo;
5. miglior capacità di uso di internet per ricerche, contatti, pubblicazione di materiale;
6. miglioramento della capacità di organizzare eventi e preparare presentazioni power point.

Rendicontazione economica

Tipologia di spesa	Voci analitiche di spesa	Auto/co-finanziamento	Finanziamento concesso	Spese sostenute
Personale	-	-	-	L'attività degli operatori ASL per il progetto, allo scopo di contenere i costi, è stata espletata in attività di servizio. Per la consulenza dello specialista in scienze motorie sono stati utilizzati fondi residui dal precedente progetto di promozione motoria nelle scuole elementari.
Attrezzature	Realizzazione del videogioco da parte di ditta di software. Creatività, impostazione grafica e disegni esecutivi da parte di ditta di grafica.	€ 5.000 contributo dal Settore Sport della Regione Piemonte	€ 5.000	€ 3.600 per software € 6.400 per grafica
Sussidi		Questionari, unità didattiche e altro materiale per le scuole reso disponibile su internet per contenere i costi		
Spese di gestione e funzionamento		In attività di servizio		
Spese di coordinamento		In attività di servizio		
Altro	Evento di presentazione dell'unità sperimentale	Sono stati utilizzati fondi residui dal precedente progetto di promozione motoria nelle scuole		
Totale		€ 5.000	€ 5.000	€ 10.000