

## PROGETTO

### FOOD GAME

Regione Lombardia gruppo ATS Città Metropolitana di Milano

Progetto avviato nell'anno 2017 - Ultimo anno di attività : 2024

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 sé 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"

Il progetto è stato interrotto nell'as 2020 - 2021 a causa della pandemia.

E' stato riavviato nell'anno scolastico 2021 - 2022 in 9 scuole del territorio dell'ATS Milano, con il coinvolgimento di 360 persone tra studenti, ex giocatori (peer) e professori (cfr. report allegato 2021 - 2022).

L'edizione dell'anno 2023-24 ha visto alcune novità, come l'introduzione dell'educativa digitale in maniera più esplicita come tematica trasversale alle altre tre tematiche e la partecipazione all'evento iniziale di alcuni studenti coinvolti nel programma EducaPari proposto dalla SC Promozione Salute di ATS Milano (cfr. Report allegato 2022 - 2023).

Negli anni 2021-22 e 22-23 il centro di ricerca CERISVICO dell'Università Cattolica Sacro Cuore di Milano, dipartimento di psicologia ha seguito il programma con un percorso di ricerca che ha portato alla formulazione di 2 elaborati: il primo studio di ricerca ha fatto focus sui metodi di valutazione di processo e il secondo sul metodo della gamification usato nel programma

Nel settembre 2024, ha vinto la categoria scuola del premio "Vivere a Spreco Zero" promossa dalla campagna pubblica di sensibilizzazione Spreco Zero promossa da Last Minute Market in collaborazione con l'Università di Bologna.

Dall'anno 2024-25 l'Istituto di Ricerca Mario Negri ha espresso una manifestazione di interesse per collaborare in uno studio di ricerca di valutazione dell'efficacia del programma, definendolo innovativo nella promozione salute

---

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

### Responsabili e gruppo di lavoro

---

BENEDETTA CHIAVEGATTI (responsabile)  
ATS Milano Città Metropolitana  
e-mail : bchiavegatti@ats-milano.it

---

### Enti promotori e/o partner

---

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. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintesi della scheda di valutazione finale sottoposta i docenti tutor coinvolti nell'anno 2019-20
4. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintesi della scheda di valutazione finale sottoposta alle squadre coinvolti nell'anno 2019-20
5. Strumenti di analisi e valutazione - Report di sintesi dei questionari di valutazione sottoposti ai docenti anno 2017-18
6. Strumenti di analisi e valutazione - Report di uno studio di ricerca condotto dal dentro CERISVICO anno 2022-23 come analisi del metodo della Gamification intermini di coinvolgimento degli studenti
7. Strumenti di analisi e valutazione - Report Valutazione di processo, centro di ricerca CERISVICO -Università Cattolica del Sacro Cuore Milano agosto 2022
8. Altro - Alcune foto dei momenti "partecipati" negli anni di Food Game
9. Altro - Elenco documenti allegati in Pro.Sa
10. Altro - Attestato per Premio Vivere a Spreco Zero categoria scuola anno 2024
11. Documentazione progettuale - Griglia per i referenti ATS per l'attribuzione dei punteggi alle singole tappe svolte dalla propria squadra
12. 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)

13. 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

14. 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)

15. Documentazione progettuale - Griglia utilizzata dal referente di squadra ATS durante la prima riunione a scuola per la valutazione del contesto e delle risorse presenti

16. 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

17. 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

18. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale dei docenti nell'anno dell'emergenza sanitaria

19. Documentazione progettuale - Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale delle squadre nell'anno dell'emergenza sanitaria

20. 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)

21. 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)

22. 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

23. Documentazione progettuale - Informativa per l'autorizzazione all'uso di video e immagini

24. Documentazione progettuale - Liberatoria per minorenni a firma del genitore per l'uso di immagini e video

25. Documentazione progettuale - Documento progettuale costruito sulle richieste di Buona Pratica - DORS

26. Documentazione progettuale - Elenco delle "Tappe del Benessere ai tempi dell'emergenza COVID 19"

27. Relazione finale - Report attività FG anno 2019-20 e accenni alla programmazione per l'anno 2020-21

28. 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

29. Relazione finale

30. Relazione finale - Relazione dell'attività dell'anno scolastico 2023-24

31. Relazione finale - Report dell'attività dell'anno 2019-20

32. Relazione finale - Relazione finale dell'attività dell'anno 2021-22

33. 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

34. Materiale formativo/educativo - Materiale didattico dall'anno 2025-26

35. Materiale formativo/educativo - Materiale didattico: non mandare tutto in fumo, in collaborazione



con i ricercatori Ist. di Ricerca Farmacologica Mario Negri

36. Materiale formativo/educativo - Materiale didattico: educativa digitale

37. Materiale formativo/educativo - Libretto descritto del programma Food Game con link a video di approfondimento

38. Materiale di comunicazione e informazione - Area sito Ats Città Metropolitana di Milano dedicata al programma

39. 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

40. Materiale di comunicazione e informazione - Video di assemblaggio dei lavori dell'anno 2019-20 presentato all'evento finale (diretta su TEAMS)

41. 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

42. Materiale di comunicazione e informazione - Presentazione alle scuole di FG anno 2024-25

43. Materiale di comunicazione e informazione - Obiettivi, riconoscimenti e articoli negli anni

---

## 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. Public 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

### **INTERVENTO AZIONE #2 - 23/11/2024 - 31/12/2024**

#### **Realizzazione del progetto nelle scuole secondarie di secondo grado. Nell'anno 2023-24 le scuole coinvolte sono state 14 per 15 gruppi classe**

Il programma food game si realizza come un gioco che viene proposto a studenti delle scuole secondarie del territorio di classe 2° o 3°. Le classi assumono il ruolo di squadre e dopo una fase di approfondimento delle tematiche del programma sono invitate a realizzare delle azioni concrete che nel programma prendono il nome di tappe con cui promuovono scelte salutari all'interno del loro contesto scolastico, ma non solo. Il digitale diventa un mezzo di dialogo tra le squadre, le assistenti sanitarie di ATS e tutti coloro che seguono i lavori degli studenti, dalla fase di pubblicizzazione a quella di realizzazione. Il filo conduttore del programma è il divertimento, la personalizzazione del proprio percorso e il lavoro di gruppo. Si conclude con un evento in presenza in cui gli studenti delle diverse squadre si incontrano, si presentano reciprocamente e le classi che hanno realizzato i percorsi migliori, vengono svelate dallo staff ATS

Per l'elenco dettagliato delle scuole/classi coinvolte si rimanda al report allegato

Setting : Ambiente scolastico

#### **Comuni coinvolti nell'intervento :**

Trezzo sull'Adda; San Donato Milanese; Milano; Melzo; Melegnano; Inveruno; Cernusco sul Naviglio; Casalpusterlengo;

#### **Descrizione intervento/azione :**

Il programma food game si realizza come un gioco che viene proposto a studenti delle scuole secondarie del territorio di classe 2° o 3°. Le classi assumono il ruolo di squadre e dopo una fase di approfondimento delle tematiche del programma sono invitate a realizzare delle azioni concrete che nel



programma prendono il nome di tappe con cui promuovono scelte salutari all'interno del loro contesto scolastico, ma non solo. Il digitale diventa un mezzo di dialogo tra le squadre, le assistenti sanitarie di ATS e tutti coloro che seguono i lavori degli studenti, dalla fase di pubblicizzazione a quella di realizzazione. Il filo conduttore del programma è il divertimento, la personalizzazione del proprio percorso e il lavoro di gruppo. Si conclude con un evento in presenza in cui gli studenti delle diverse squadre si incontrano, si presentano reciprocamente e le classi che hanno realizzato i percorsi migliori, vengono svelate dallo staff ATS

Per l'elenco dettagliato delle scuole/classi coinvolte si rimanda al report allegato