



PROGRAMMA FOOD GAME

Food Game è un programma rivolto agli studenti delle **scuole superiori** del territorio di ATS Milano. Con Food Game gli studenti entrano in un gioco (*game*), come **ideatori di azioni di salute**. Si gioca in squadra e si è in rete in una gara con studenti di altre scuole. Lo scopo del gioco è prima di tutto quello di arrivare a una visione condivisa sui temi di salute proposti e, successivamente, dare libero sfogo alla creatività di ciascuna squadra nell'ideare, realizzare e pubblicizzare il proprio progetto. Le squadre costruiscono il loro percorso scegliendo 5 tappe tra le 30 offerte e nella scelta è vincolante toccare le tre aree tematiche del gioco: **promozione alla sana alimentazione, promozione dell'attività fisica, consumo sostenibile**.



(messaggio di salute prodotto dalla squadra "Mhackeroni" IIS Cesaris di Casalpuusterlengo, classificata al 5° posto anno 2019-2020)

La squadra è valutata per ogni tappa che porta a conclusione. Le **valutazioni** si basano su **criteri** quali:

- **la creatività** messa in campo
- **la completezza del tema**
- **il livello di partecipazione** agli eventi organizzati da una squadra da parte di altri partecipanti. Infatti, durante il *game* si invitano gli studenti a considerare che le scelte di salute non solo sono possibili, ma possono anche essere piacevoli, si invitano pertanto le squadre a trasmettere questo messaggio anche alla propria rete amicale, così come fanno i veri influencer.

Il programma è **triennale**; gli studenti dal secondo anno di coinvolgimento possono offrirsi come **peer educator** e collaborare per organizzare gli eventi di inizio e di fine gara e per affiancare le nuove squadre nel loro percorso; nel terzo anno i peer diventano dei **valutatori**, ovvero le squadre decidono quale tappa far valutare ai "peer senior" e il punteggio va a sommarsi a quello dato dallo staff ATS.

Il tempo dedicato al programma Food Game può essere riconosciuto come tempo di **alternanza scuola lavoro** (dalla legge 107 del 2015 Buona Scuola).

PCTO (percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento): la scuola può riconoscere il programma FG come un'attività di alternanza scuola lavoro riconoscendo le ore che gli studenti dedicano alle diverse attività tra le ore di PCTO che fanno parte del **pacchetto "formazione"**. ATS Milano offre il progetto, collabora a mantenere il conto delle ore per ogni singolo gruppo ed emette un attestato finale.

Mediamente, al primo anno di coinvolgimento, agli studenti vengono riconosciute **50-60 ore** di PCTO mentre ai peer sono riconosciute una media di 20-30 ore.

Tutela della privacy: La condivisione di immagini, filmati è una parte integrante del progetto; per questo motivo per ogni studente e docente coinvolto è richiesto di sottoscrivere la liberatoria predisposta dall'ATS Città Metropolitana Milano per la protezione dei dati personali. L'ATS si impegna a far uso del materiale ricevuto, solo per finalità educative, didattiche e formative tutto senza scopi di lucro e senza scopi commerciali.

PERCHÉ LA SCUOLA PUÒ TROVARE INTERESSANTE ADERIRE AL PROGRAMMA FOOD GAME?

Ci sono almeno 6 validi motivi per aderire a Food Game (FG)

1. FG è social! Social sì, ma con responsabilità e consapevolezza.

Obiettivo: Contribuire a sviluppare **le competenze digitali** degli studenti (come richiesto dalla legge n.107-13/2015 - conosciuta come La Buona Scuola)

Partecipare a FG comporta la **creazione di contenuti digitali** (a partire dalla fase di progettazione e fin tutta la realizzazione, compresa la raccolta delle visualizzazioni e dei commenti). Questa è anche l'occasione per iniziare a conoscere gli aspetti di **sicurezza digitale** (comprendere la conoscenza degli aspetti di privacy legati all'uso del web).

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.

2. A FG si gioca in squadra!

Obiettivo: lavorare in gruppo e assumersi la responsabilità del ruolo.

Le squadre di FG sono invitate a **lavorare come un team** per 5 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 équipe** e spesso docenti e studenti a fine percorso evidenziano dei **benefici in termini di clima d'aula**.

3. Ciao, questo sono io!

Obiettivo: relazionarsi con compagni e insegnanti al di fuori del "ruolo" assunto in aula quotidianamente.

I docenti hanno **l'occasione di conoscere** i propri studenti **sotto profili differenti** da quelli che la lezione tradizionale offre. Lo studente ha la possibilità di mettersi in gioco esprimendo competenze diverse rispetto a quelle messe in campo ogni giorno, e gli stessi insegnanti possono mostrare un lato diverso. Tutti questi aspetti concorrono a migliorare il clima d'aula ed il rispetto reciproco: **alla fine si lavora meglio anche durante le lezioni!**

4. Imparo a volermi bene.

Obiettivo: promuovere un corretto stile di vita.

La scuola con FG ha la finalità di promuovere le corrette scelte alimentari e il movimento, per contrastare le patologie cronico – degenerative (obesità, diabete, tumori, patologie cardio-circolatorie, osteoporosi) prevalenti della società del benessere. Attraverso l'assunzione di sane abitudini alimentari e uno stile di vita attivo, indirettamente si disincentiva il sovrappeso, l'obesità e la sedentarietà.

5. Io non spreco!

Obiettivo: 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 su 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 (rapporto dell'ONU-IPCC "Riscaldamento globale a 1,5 gradi" - ottobre 2018 Incheon, Corea). Questa tematica educativa **di cittadinanza attiva** ha un aspetto rilevante nel progetto.

6. FG è un programma multitasking

Obiettivo: sviluppo di competenze trasversali

Le **competenze trasversali** che lo studente sviluppa sono:

- Problem solving;
- Public speaking;
- Senso critico;
- Lavorare in gruppo;
- Responsabilizzazione dei propri compiti in base al ruolo che si assume;
- Capacità di progettazione e di portare a termine un compito;
- **Competenze digitali.**

FOOD GAME AI TEMPI DELLA PANDEMIA COVID 19

Avvio Food Game nell'anno 2020-21

L'anno 2020-21 partirà a novembre con **una diretta condotta dallo staff ATS assieme ai peer** il giorno della diretta sarà quello che sancisce l'avvio del gioco per l'anno 2020 e 21, con la presentazione del gioco e delle sue regole e delle squadre tra di loro
A seguire i referenti ATS delle varie squadre prenderanno accordi con le singole scuole per un incontro a scuola o, quando non possibile, per programmare delle videochiamate di supporto alle squadre.

Come si modificherà il programma in caso di lockdown?

Durante i mesi di lock down:

- **restano saldi i pilastri del gioco** e cioè...
 1. "salutare piace" : nel *game* le scelte di salute restano quelle migliori e da sperimentare
 2. Lavorare in gruppo come un'equipe nel rispetto dei diversi ruoli
 3. Essere influencer di salute
- **cambiano i seguenti aspetti**
 1. Gli **eventi** sono esclusivamente **realizzati in rete** attraverso dirette, webinar, condivisione di video in cui la squadra promuove sane abitudini

2. Le **tematiche si ampliano**: non si parla più esclusivamente di promuovere sana alimentazione, movimento e consumi sostenibili, ma di promuovere "a tutto tondo" il benessere restando a casa

3. Il **web diventa il canale di comunicazione prevalente**. Con i suoi social, con le numerose applicazioni che permettono la condivisione di video, di documenti e di interazione, **la realtà virtuale diventa quel luogo di incontro, di confronto e di promozione di sane abitudini**.

Nelle fasi di lockdown si apre un nuovo filone di tappe chiamato **"#IORESTOACASA"** in cui le proprie tappe (azioni concrete) vengono realizzate includendo tutto ciò che permette di **promuovere il benessere rimanendo a casa**. Alcuni esempi? allenamenti casalinghi, ricette antispreco e ricette salutari, contrasto all'uso di oggetti in plastica; ma non solo: riscoprire propri interessi accantonati come suonare, disegnare o leggere e modalità di condivisione di momenti di relax in famiglia. Tutto questo può essere trasformato in una tappa del gioco.

Resta saldo il principio che gli elaborati siano da progettare insieme come squadra, che ognuno deve essere responsabile di una parte del progetto da portare a termine e che il ruolo di influencer è ancora più che mai richiesto, attraverso la diffusione di video o foto da condividere sui social network.

4. **Alcuni criteri di valutazione possono subire delle variazioni** in base alla fase d'emergenza che si sta attraversando.

L'utilizzo dei social network

Attualmente i social network più usati per la realizzazione del gioco sono whatsapp e instagram

Whatsapp viene utilizzato per creare i gruppi squadra con il loro referente ATS, i loro peer (e il docente tutor). Il referente ATS svolge il suo **ruolo di supporto**, collabora alla progettazione del percorso personalizzato e **esprime le valutazioni nel gruppo whatsapp**.

Instagram è il **fulcro della comunicazione** dello staff ATS con studenti e docenti e permette che le squadre possano comunicare con i loro amici come dei veri promotori di scelte salutari.

Lo staff ATS, i giocatori, i peer contribuiscono a rendere **Instagram un vero e proprio luogo virtuale di comunicazione e di relazione**.

Col contributo di tutti i profili delle squadre e quello di ATS possono diventare una vera e propria **community digitale** che si influenza vicendevolmente con buoni esempi di scelte quotidiane per promuovere salute e benessere. Si invita alla **visione del video creato dal peer Oscar** (ITIS E.Mattei San Donato Milanese) per **un ballo condiviso** con tutte le squadre a confermare che **gli obiettivi del Programma Food Game sono raggiungibili anche in corso di pandemia** <https://www.youtube.com/watch?v=KCRshOAzqvw>



(messaggio di salute prodotto dalla squadra vincitrice aa 2019-2020 "Teambocco" IIS Cesaris di Casalpusterlengo

Per approfondire:

- video di presentazione del programma :
<https://www.youtube.com/watch?v=joNYnC4J09k&t=37s>
- canale youtube di Food Game : FoodgameatsMilano
<https://www.youtube.com/channel/UCK-zXuZ8p6TdfAsK-sP57Xw>
- pagina instagram Food Game foodgame_at
https://www.instagram.com/foodgame_at/?hl=it
- area "Food Game" sul sito dell'ATS: <https://www.ats-milano.it/portale/Ats/Carta-dei-Servizi/Guida-ai-servizi/Alimentazione-Nutrizione/Food-Game>

Benedetta Chiavegatti, assistente sanitaria del servizio Igiene degli Alimenti e della Nutrizione responsabile del programma "Food Game" di ATS Città Metropolitana di Milano
per saperne di più scrivere a : bchiavegatti@ats-milano.it o foodgame@ats-milano.it