**POSSIBILI MODIFICHE AL progetto “Training and food game 4 all” dal confronto nel GdM**

 **A .MODIFICHE DI METODO AL PROGETTO**

1. Progetto non più annuale, ma con respiro più ampio, su tre anni: può essere interrotto anche prima ma verrà progettato da tre unità differenti e legate tra di loro

1° anno ragazzi fanno parte delle squadre (pubblicizzare nella scuola l’iniziativa, valorizzare l’autonomia dei ragazzi nei lavori)

2° anno i ragazzi dell’anno precedente fanno da peer ai nuovi membri di squadra (li aiutano nell’organizzare gli eventi, riportano la loro esperienza su come hanno risolto dei problemi logistici nella scuola e diffondo le informative rispetto alle loro prove tra i ragazzi più grandi). Sono loro che guidano la fase di addestramento alle nuove squadre dopo aver avuto un incontro con noi preparatorio- questo gli verrà già annunciato a fine del primo anno-

3° anno diventano i ragazzi i valutatori di alcune prove (dobbiamo ancora valutare quali) e si fanno promotori di tenere attive delle attività avviate con il gioco (come fruit day, gestione nel sito scolastico angolo della salute, intervallo di movimento, raccolta differenziata, richiesta di diverse vending al dirigente scolastico ecc)

2. Gli step verranno chiamati **prove** mentre i 3 macrotemi del gioco (sana alimentazione, promozione al movimento e rispetto dell’ambiente e delle sue risorse anche con lo stile alimentare) vengono divisi in **sezioni.** Ci saranno 4 sezioni del gioco: le 3 tematiche storiche del gioco più la sezione della comunicazione. Questa sezione della comunicazione racchiuderà tutte quelle azioni fatte dalla squadra per pubblicare i propri lavori sul web (youtube/istagram/ FB/ ecc) oppure quelle prove che prevedono di per sé una messa in atto di abilità comunicative (l’arringa, il giorno della sensibilizzazione per esempio) .Sarà vincolante fare almeno una prova per ogni sezione in modo che sicuramente ogni squadra avrà sperimentato tutti gli argomenti del gioco con le proprie attivazioni.

3. Verranno valorizzate le prove che vedranno coinvolte le altre agenzie del territorio (comune, volontariato, scout, società sportive,ecc.)

**B. MODIFICHE INFORMATICHE DEL PORTALE**

1. Nella homepage inserire del materiale che faccia capire a tutti i contenuti del sito e inserire la raccolta di materiale degli anni precedenti

2. Nella homepage inserire una guida semplice che racchiuda tutte le azioni importanti per svolgere bene il gioco: le regole e le prove. Consultabile in ogni momento del gioco

3. Il materiale che si pubblica sul social nell’anno successivo o nella homepage o nella sezione didattica generale deve essere vagliato dagli operatori (con logo del gioco)

4.Nel test di squadra inserire dei POPUP che danno la risposta corretta per ogni domanda. In modo tale che se sbagliate, si ha la possibilità velocemente di sapere quale era la risposta corretta

5. home page: link a siti istituzionali sul tema del gioco come cuoredizuppa (Fatebenefratelli comune di Milano chat psicologhe per problemi alimentari)

**C. INTEGRAZIONE CON ALTRI PROGETTI ATS DI PROMOZIONE ALLA SALUTE PER ADOLESCENTI CHE SI AVVALGONO DEL WEB (da verificare e integrare con Dott. Iannacone e Dott.ssa Modena)**

1. Integrazione con “Educazione tra pari”progetto sui temi dell’affettività,contrasto al bullismo: Il progetto prevederà una pagina internet secondo la struttura del sito web del social “Training and food game 4 all”.

2. Integrazione con il sito Netyx: SI sta lavorando a livello aziendale (coordinamento dall’ufficio comunicazione) per raccogliere tutte le pagine web dell’ATS indirizzate al target adolescenti, in un unico spazio web

**D. DA CONDIVIDERE CON I DOCENTI**

1. Liberatoria

Due opzioni: o una unica da allegare alla scheda progetti che le scuole ricevono a giugno o vedere dalle schede già in uso se la liberatoria per i progetti ATS può essere compresa. In modo tale da non dover più raccogliere le singole liberatorie per l’istituto e per ogni singolo ragazzo all’attivazione del progetto

1. Incontro con il dirigente di presentazione del progetto: presentazione al consiglio di istituto con l’obiettivo di far conoscere a tutto il corpo docenti di questa attività a cui la scuola ha aderito per ridurre il rapporto individuale di noi operatori ATS con il singolo insegnante. Altro obiettivo sarà quello di introdurre anche il concetto di SpS (scuola che promuove la salute, programma Regionale)

3. Presentazione al collegio docenti: ne vedete l’utilità? A GIUGNO

4. Il progetto sviluppa l’educazione alla cittadinanza negli studenti e nel sistema scuola in senso lato, favorendo l’apprendimento collaborativo e cooperativo.

ALTERNANZA SCUOLA LAVORO: Il presente progetto comporta la progettazione, l’attuazione e la rendicontazione di diverse attività attraverso cui gli studenti imparano, sperimentano su di se stessi e in ultimo, ma non di importanza, si fanno promotori di comportamenti di salute. Tutto questo richiede l’attivazione, nelle varie fasi del gioco, delle seguenti abilità personali e relazionali; abilità che anche la scuola nel POF tende a sviluppare:

* abilità del problem solving
* abilità di parlare in pubblico
* essere protagonisti attivi non passivi del progetto (in pratica i ragazzi hanno la possibilità di “Plasmare” loro il progetto nella propria scuola
* il senso critico
* imparare a mettersi in gioco
* Favorisce l’espressione personale e non stereotipata dello studente
* rispetto degli altri e delle regole
* conoscenza reciproca differente dal canale tipico della lezione in aula, sia tra studenti che studenti-docenti

( questo perché su tematiche diverse dello studio e perché vengono attivate delle abilità personali come la propria creatività ed originalità

* si sviluppa il senso di appartenenza ad un gruppo- ad una scuola con un accezione positiva

Per questi motivi, l’istituto scolastico può riconoscere le ore dedicate alle attività del gioco, dalla fase dell’addestramento alla realizzazione delle prove, come ore di formazione (minimo 40 ore). Noi come ente ATS rilasceremo un attestato individuale ad ogni ragazzo per le ore dedicate al progetto.

5. Prevedere una restituzione agli insegnanti referenti a giugno, solo scritta al dirigente scolastico e al restante corpo insegnanti l’anno successivo con la riapertura dell’attività (nel caso venisse richiesto nuovamente)

6. La fase di reclutamento delle squadre: lavorare affinchè siano i ragazzi sempre più i protagonisti e si appoggino sempre meno al docente come “regia” delle prove (processo a cui tendere). IL ruolo del docente deve diventare di supervisione nel momento in cui noi vediamo che la squadra non avanza con i lavori e dopo che li abbiamo contattati. Perciò il momento di presentazione ha una forte rilevanza per far comprendere che si richiede che siano loro i veri protagonisti (sarà più facile quando si inizierà con i peer) . Se classi intere coinvolte a costituire una sola squadra ATTRIBUIRE I DIVERSI RUOLI (chi filma, chi prepara i testi, che si occupa della pubblicità, chi parla chi carica sul portale di food game ecc)

7. Possibili nuovi nomi per il progetto: ? SOCIALMI (indirizzo web del social su più tematiche) e la pagina del TRAINING AND FOOD GAME … si chiamerà FOOD GAME

8. Evento finale immaginato più come una attivazione (tipo una camminata assieme) piuttosto che come premiazione; un evento che favorisca la conoscenza tra i giocatori di squadre diverse

9. ADDESTRAMENTO: FARE un unico addestramento per tutti i ragazzi delle diverse scuole nell’ aula informatica / auditorium con collegamento alla rete di una scuola centrale. Momento di conoscenza delle squadre/ consegna di un gudget- da definirsi-

GUDGET

matite  con logo del social 2,5 euro l'una: 600 x 2,5= 1.500 euro (link fornitore matita che si pianta : <http://www.cipi.it/shop/product_info.php/matite-matita-sprout-p-4169>) evento finale

Attestati per evento finale 2 euro ciascuno: 600 x 2= 1.200 euro

Cappellini con visiera e logo OPPURE CON IMMEGINI DEL SOCIAL – addestramento-: 600 x 0.86= 516

Targa/ COPPA / MASCOTTE per primo classificato CHE NEGLI ANNI PASSA DA SCUOLA A SCUOLA MANTENEDO RIPORTATO SU DI Sé I NOMI DELLE SCUOLE E DELLE SQUADRE CHE HANNO VINTO NEI VARI ANNI

10. ALTERNANZA SCUOLA LAVORO: Il presente progetto comporta la progettazione, l’attuazione e la rendicontazione di diverse attività attraverso cui gli studenti imparano, sperimentano su di sé e in ultimo, ma non di importanza, promuovono comportamenti di salute. Tutto questo richiede

**MODIFICHE DELLE TAPPE E DEI PUNTEGGI ATTRIBUITI e …. altro**

1. Inserire le tappe create dai ragazzi gli anni scorsi in pianta stabile tra le tappe (con il fine di arrivare a che siano in completa sostituzione di quelle fatte in origine da noi) . La valutazione dell’appropriatezza della tappa è stata fatta già nell’anno in cui viene inserita

2. La squadra riceve più punteggio se tutti i giocatori si aggregano alla squadra/ se tutti fanno il questionario stili di vita in entrata ed in uscita/ se tutti i giocatori vedono il materiale didattico/…

1. Il punteggio delle prove della sezione comunicazione varierà in base alle visualizzazioni che risulteranno sui vari social del materiale pubblicato (si deve dare un limite di tempo)
2. Attribuire un numero di ore per ogni tappa/prova in modo che possa essere usato per l’alternanza scuola lavoro
* Attribuire un punteggio da 4 a 10 e non più da 3 a 5

5. Attestato di partecipazione a tutte le squadre non solo per chi ha concluso le 5 tappe di minima

6. La seguente prova della sezione comunicazione sarà resa obbligatoria per tutte le squadre: un evento a scuola che dia visibilità a quello che la squadra ha fatto nel suo percorso: evento ripreso con video diretta su FB per prendere i like che verranno contati a favore del punteggio. Questa potrebbe essere una tappa che faremo valutare ai ragazzi del 3° anno coinvolti nel social su tutte le squadre che non appartengono alla propria scuola

7. Ogni squadra autocandida una propria prova che i ragazzi del 3° anno coinvolti nel progetto valuteranno (tutte tranne le prove candidate dalle squadre della propria scuola)

8. Inserire parti del film DOMANI o comunque consigliarlo nell’elenco film

9. Inserire nell’elenco video consigliati : come EDEKA EATKARUS PUBBLICITA’ TEDESCA : chi trovasse video sugli argomenti del gioco interessanti per il target d’età scriva a benedetta chiavegatti (bchiavegatti@ats-milano.it)

Benedetta Chiavegatti

14.3.17

**Domande fatte agli insegnanti per email**

1. Come motivereste i ragazzi a partecipare al gioco se non fossero più allocati i premi (inserendo questa possibilità tra le ore di alternanza scuola lavoro? dando dei crediti scolastici? ) noi possiamo "con più facilità" (ho sempre difficoltà a dirlo in questo ambito) procurare del gadget come chiavette usb, magliette- borse in tela-  grembiuli- sveglie- cappellini- tazze- pile col logo del gioco

1. Il layout del social vi sembra intuitivo o ci sono delle aree importanti che dovrebbero essere visualizzate meglio?

3. Vi sembra che il materiale didattico da leggere prima di compilare il test di squadra sia visto dalle singole squadre o no?

4. Cosa si potrebbe introdurre per portare a mantenere le scelte salutari al di là del gioco?

(So che Primo Levi ha introdotto quest’anno il fruit day con la fornitura della frutta dalla COOP/ Il Mattei aveva introdotto nel proprio sito l’angolo della salute gestito dalla squadra del training e avevano un ping pong per giocarvi nell’intervallo/ Pier della Francesca san donato ha introdotto quest anno la raccolta differenziata)

5. Altre osservazioni vostre e loro sia come ambiti di miglioramento ma vi chiederei anche di mettere in luce i lati positivi di questo progetto che avere riscontrato sia con i ragazzi direttamente coinvolti che nell'ambito scuola in senso lato