

UOC IAN

"Food Game"

Programma di promozione alla sana alimentazione, al movimento e al consumo sostenibile report anno 2021-22

Scuole aderenti

Quest'anno hanno attivato e concluso il programma Food Game (FG) 9 scuole del territorio ATS Milano: 4 del territorio di Milano, 5 del territorio di Milano est. L'attivazione ha portato al coinvolgimento di 360 persone tra studenti, ex giocatori (peer) e professori e per la prima volta tutte le 15 squadre hanno completato positivamente il percorso

Profili social network:

a) **Il profilo facebook di ATS (Foodgame Ats Milano)** è stato aperto con la finalità di far conoscere ad un pubblico adulto le azioni degne di nota realizzate dalle squadre e per diffondere notizie sia sui temi del gioco che sui differenti principi metodologici del programma. Quest'anno è stato sotto utilizzato per mancanza di operatori che vi si potessero dedicare a causa del coinvolgimento nella gestione dell'emergenza sanitaria.

b) **Il profilo Instagram di ATS (foodgame_ats)** è il vero *luogo virtuale* di dialogo con gli studenti coinvolti, sia come peer che come giocatori. I post e le storie hanno trattato vari temi:

- lavori dei giocatori stessi,
- promemoria nei momenti di passaggio del gioco,
- foto degli eventi
- notizie prese in rete sui temi del programma.
- post per le giornate speciali ricorrenti nell'anno
- messaggi dei peer alle squadre
- "pillole" sui temi del gioco

In totale, da ottobre a fine maggio sono **stati pubblicati 160 post**, e **centinaia di "storie"** che sono attualmente raccolte nelle "*storie messe in evidenza*". L'attività è stata estremamente vivace e congiunta con i peer. I **post** sono stati visti da una media di **150- 200 account** e hanno raggiunto più di **300 account**. Le **storie** mediamente sono state visualizzate da **120 profili** instagram. Sono stati scambiati circa **100 messaggi** con squadre o con insegnanti o singoli studenti. Il numero dei follower del profilo sono passati da 400 a settembre 2021 a 517 a giugno 2022.

L'uso di instagram, ha permesso che si creasse una vera e propria "**comunity digitale**" intorno al programma. C'è stata notevole vivacità nella condivisione di "buoni esempi" diffusi dalla maggior parte delle squadre.

c) **Il canale youtube (foodgameatsmilano)**

Il canale youtube viene usato per pubblicare i video del programma

L'attività di quest'anno

Video o eventi	numero visualizzazioni a giugno 2022
Diretta novembre 2021	271
Video presentazione FG	220
Video modulo didattico n.1 Sana alimentazione	598
Video modulo didattico n.2 Alimentazione Sostenibile	1783

4) **Gruppi whatsapp (wapp)**

Vengono creati dei gruppi wapp con ogni singola squadra al fine di poter:

- monitorare l'andamento dei lavori,
- supportare la squadra nelle sue richieste durante l'anno
- raggiungere tutti gli studenti con le proprie valutazioni e con messaggi su specifiche fasi del gioco

La comunicazione ha funzionato molto bene con tutti i gruppi classe, con scambi di decine di messaggi durante l'anno scolastico. Nei gruppi erano presenti anche i peer che hanno svolto la loro funzione di supporto.

Quanto sopra permette di considerare Food Game come un programma efficace, sia perchè veicola concetti di salute, permette agli studenti di sperimentare life skills e concorre nel cambiamento nei comportamenti, sia perchè mettere in evidenza come i social network possano realmente essere “luoghi” di informazione e confronto su argomenti “seri”.

Visibilità di Food Game su quotidiani

1. Corriere della Sera, Cronaca di Milano, Liceo Donatelli Pascal lezione di civiltà:

The screenshot shows a news article from the 'CORRIERE DELLA SERA' in the 'MILANO' section. The headline is 'Liceo Donatelli Pascal a Milano, lezione di civiltà degli studenti: sacchi e scope per ripulire i Giardini Montanelli'. The article is by the 'Redazione Milano'. The main text describes students from the 3H class of the Liceo scientifico di viale Campania participating in a cleanup activity. They are equipped with bags, tongs, rakes, and shovels, collecting 15 bags of waste. The article includes a photo of the students working in a park. A sidebar on the right features a video player for 'CORRIERE TV' and a news item about a fire in Colico.

Liceo Donatelli Pascal a Milano, lezione di civiltà degli studenti: sacchi e scope per ripulire i Giardini Montanelli

di Redazione Milano

In campo gli studenti che frequentano la 3 H del liceo scientifico di viale Campania. Armati di sacchi, pinze, scope e palette, in un'ora e mezza hanno raccolto quindici sacchi di rifiuti, spronando anche altri visitatori a fare la loro parte

Gli alunni della 3 H del liceo Donatelli Pascal al lavoro per ripulire i Giardini Montanelli

«Stiamo ripulendo i Giardini Montanelli dall'immondizia, vuole darci una mano». A chi passeggiava per i giardini di via Palestro, mercoledì mattina, è capitato di sentirsi fare questa insolita proposta. **Fra gli alberi dietro al Museo di Storia Naturale e sui sentieri che costeggiano il laghetto si**

2. Il cittadino di Lodi: Itis Cesaris- Chef per un giorno

The screenshot shows a newspaper article from 'Il Cittadino di Lodi' in the 'CASALPUSTERLENGO' section. The headline is 'La 3ªT dell'Itis Cesaris chef per un giorno con il progetto Food Game'. The article describes a cooking competition where students from the 3rd year of the Itis Cesaris participated. They were divided into three teams: 'Bianca', 'Verde', and 'Rosso'. The competition was held in the school's kitchen, and the students were challenged to create the best and healthiest dish. The article includes a photo of three students, two boys and one girl, who were the winners. The article is written by Stefania Rega.

La 3ªT dell'Itis Cesaris chef per un giorno con il progetto "Food Game"

La classe dell'istituto casalese, denominata "Masterchef United", ha preso parte al progetto Food Game, istituito dall'Ats e suddiviso in varie proposte. Tra queste la più significativa ha riguardato la preparazione di piatti salutari: la prova è stata leggermente modificata organizzando una vera e propria gara di cucina tra tre gruppi (le squadre "Bianca", "Verde" e "Rosso") che si sono sfidate in un laboratorio della scuola cercando di cucinare il piatto migliore e più sano. A decretare il vincitore indiscusso è stata una giuria composta da tre membri (la dirigente scolastica, la professoressa Tiziana Lusardi referente del progetto e una professoressa del Consiglio di classe), che in modo molto preciso e puntiglioso hanno formato una classifica. Gli ingredienti erano stati disposti in una mystery box per ciascun gruppo: obbligatoria da utilizzare per tutti era la mela, filo conduttore del progetto. «La prova - spiega Stefania Rega, studentessa della 3ªT -, oltre ad essere stata molto divertente e coinvolgente, è stata sicuramente di aiuto perché ha contribuito a un ampliamento di conoscenze in ambito culinario che alcune persone non possedevano per nulla. Il progetto ci ha permesso anche di maturare maggiore consapevolezza sugli aspetti legati a uno stile di vita sano relazionato all'ambiente, alla sana alimentazione e all'attività fisica».

3. Altre decine di articoli sui siti scolastici dei diversi istituti

Attività extra ATS

♣ Da ottobre 2021 è stata stipulata una convenzione tra ATS e l'Università Cattolica Sacro Cuore - centro di Ricerca CERISVICO - per l'implementazione dei metodi di valutazione del programma Food Game. Il lavoro di collaborazione è stato costante e costruttivo durante tutto l'anno scolastico.

Seguirà a settembre specifica relazione non essendo ancora conclusa la fase di analisi dei dati da parte dell'Università.

♣ Nel mese di novembre 2021 è stata tenuta una lezione sul programma Food Game, presso il corso di Laurea di Psicologia dell'Università Cattolica Sacro Cuore

♣ Presentazione al convegno europeo 13th EUSPR Conference and Members' Meeting: **“Prevention – Between Ethics and Effectiveness”** 28-30 settembre Tallin- Estonia (<https://euspr.org/euspr-2022-conference/>). da parte del gruppo di lavoro, guidata dal prof. Aresi dell'Università Cattolica Sacro Cuore di Milano dei risultati frutto della ricerca su Food Game appena conclusa

Elementi emersi dai questionari docenti

A fine anno viene somministrato un questionario a tutti i docenti tutor di classe; dalle risposte è stato evidente come i professori abbiano rilevato mediamente un crescente livello di collaborazione e di autonomia nella propria classe e un netto e marcato miglioramento del clima d'aula. Diversi docenti hanno segnalato l'alto impegno in termini di ore che richiede lo svolgimento del percorso e hanno apportato la richiesta di ridurre il numero di tappe da realizzare. Quanto suggerito è stato fatto proprio dal team di ATS e nel nuovo anno scolastico il numero delle tappe da realizzare scenderà da 7 a 5.

Per una lettura più puntuale delle risposte ricevute, si rimanda all'allegato “Schema di sintesi risposte docenti scheda di Valutazione di fine anno 2021-22”

Indicatori di risultato quantitativi

Gli indicatori di risultato di tipo quantitativo sulle tematiche del programma, sono dedotti dalla comparazione delle risposte ai questionari stili di vita, somministrati ad inizio e fine percorso (a novembre 2021 e a fine aprile 2022).

Si è potuto rilevare un incremento quasi del 6% nel consumo di frutta e verdura, un incremento del quasi 10% nella consapevolezza della forte relazione esistente tra stile alimentare e consumo delle risorse ambientali e un incremento pari al 5% nella frequenza di attività fisica.

Per una lettura più puntuale delle risposte ricevute, si rimanda all'allegato “Indicatori di risultato quantitativi dedotti da questionario stile di vita anno 2021-22”

Quest'anno avremo ulteriori elementi di analisi dell'impianto del programma, quando saranno pronti i risultati del lavoro di ricerca del centro CERISVICO – settembre 2022

28.6.22

Benedetta Chiavegatti
Responsabile di programma “Food Game”