

UOC IAN
"Food Game"
Programma di promozione alla sana alimentazione, al movimento e al consumo sostenibile
report anno 2019-20

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*), appunto, che li vede **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' vincolante toccare con almeno una tappa le tre tematiche del gioco: **promozione alla sana alimentazione, promozione dell'attività fisica, consumo sostenibile**.

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 e il livello di partecipazione agli eventi organizzati da una squadra dei partecipanti delle altre squadre. Infatti, durante il *game* si invitano gli studenti a considerare che le scelte di salute non solo sono possibili, ma possono anche essere piacevoli e si invitano 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 cioè 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.

Scuole aderenti

Quest'anno hanno attivato e concluso il programma Food Game (FG) 14 scuole del territorio ATS Milano. l'attivazione ha portato al coinvolgimento di 500 persone tra studenti, ex giocatori (peer) e professori. Hanno confermato la loro partecipazione le 10 scuole già coinvolte nell'anno scolastico precedente cui si sono aggiunte 4 scuole nuove site 2 sul territorio di Milano est, 1 di Milano ed 1 di Milano Ovest. Durante i mesi di emergenza sanitaria, il programma ha subito notevoli cambiamenti sia in termini di personale dedicato che in termini di percorso, come descriverò di seguito.

Dati specifici di attività dei profili social FG aggiornati a giugno 2020:

giugno 2019: **130** follower (profilo instagram)
giugno 2019: **200** follower (profilo di facebook)
giugno 2020 **420** follower (profilo instagram) e
giugno 2020: **226** follower (profilo facebook)

Profili social network:

a) **L'attività su facebook** è stata prevalentemente indirizzata alla divulgazione delle azioni degne di nota realizzate dalle squadre e per diffondere notizie sia sui temi del gioco che sui differenti principi metodologici del programma. Il tutto con la finalità di fornire degli approfondimenti ad un pubblico adulto. In questo secondo anno di apertura del profilo **sono stati pubblicati 74 post** , 10 "storie"; mentre l'anno sono stati condivisi 53 post e 5 "storie"

b) **L'attività sul profilo Instagram** è stata fatta mirata ad un pubblico adolescente: rivolta quindi agli studenti direttamente coinvolti sia come peer che come giocatori. I post e le storie hanno trattato vari aspetti oppure temi:

- lavori dei giocatori stessi,
- promemoria nei momenti di passaggio del gioco,
- foto degli eventi
- notizie prese in rete sui temi del programma.

In totale, entro i primi di giugno sono **stati pubblicati** 109 post, da sommare ai 128 dell'anno scorso per un **totale di 237 post** e **centinaia di "storie"** che sono attualmente raccolte nelle "*storie messe in evidenza*". L'attività è stata indubbiamente molto più vivace rispetto a quella di avvio dell'anno scorso.

L'apertura dei profili del programma su Instagram e su facebook, quindi si è rivelata molto positiva in termini di numero di interazioni con i singoli studenti e con ciascuna squadra, **superando notevolmente** quanto era stato raggiunto fino all'anno scolastico scorso solo attraverso **l'uso del social ATS "SocialMI"**

Attività sul profilo instagram

L'uso di instagram, durante i mesi di emergenza sanitaria, ha permesso che si creasse una vera e propria **"comunità digitale"** intorno al programma. C'è stata notevole vivacità nella condivisione di "buoni esempi"

diffusi dalla maggior parte delle squadre. Riporto di seguito alcuni dati statistici dell'attività sul profilo instagram che mostrano le interazioni avvenute in questi mesi; prima però anticipo 2 definizioni per una lettura corretta dei dati:

♣ **Interazioni su Instagram** : la somma delle azioni che gli utenti hanno intrapreso sul tuo profilo a seguito della visualizzazione del tuo post. Possono essere: il visitare il profilo, il clic sul sito web o il follow.

♣ Le **impression** sono il parametro che traccia il numero di volte in cui gli utenti hanno visualizzato un contenuto, che sia una foto, un video o una "storia".

Riporto l'attenzione al valore raggiunto da questo parametro in una settimana maggio : [ha superato il valore di 11 mila](#).

Qui di seguito alcuni parametri rilevati nelle settimane di massima attività del profilo:

Numero di interazioni: 435

Numero di impression: 11.467

Numero di Visite al profilo: 317

Numero di Click sul sito web: 118

Numero di copertura: 354

Numero di account raggiunti: 366

Numero di Visite alle "storie" del profilo: 264

Numero di visualizzazioni dei post: alcuni post hanno avuto 695 visualizzazioni , altri 485.

Candidatura a Buona Pratica in ProSa

♣ E' stata rivista la documentazione per candidare Food Game a "Buona Pratica" nel percorso ProSa. La documentazione è stata perfezionata dai referenti ProSa di ATS; in data 10 marzo abbiamo candidato il programma a Buona Pratica. il 14 aprile abbiamo ricevuto una risposta dal gruppo Pro.Sa Buone pratiche di DORS ASL Torino da cui emerge che la documentazione presentata è risultata completa e che nell'arco di 3 mesi si riceverà l'esito della valutazione da parte di 2 "lettori indipendenti" - (che, quindi, dovrebbe concludersi entro metà luglio)

Attività extra ATS

♣ Nel mese di novembre 2019 ci è stato chiesto di tenere un seminario di 2 mezze giornate presso il corso di laurea "Assistente Sanitario" in via Statuto sede ATS.

♣ A fine maggio 2020 siamo stati invitati in una puntata di web radio per giovani, gestita dalla fondazione "Terre des Hommes" . Il tema della puntata era "Attivazione e partecipazione giovanile ai tempi del coronavirus". La puntata ha avuto più di 2000 visualizzazioni ed ha visto la partecipazione, oltre ad una collega del programma EducaPari, anche di uno studente di una delle squadre vincitrici.

Modifiche apportate quest'anno dovute all'emergenza sanitaria

Da fine febbraio le attività scolastiche in presenza sono state completamente interrotte e in modo analogo anche le attività programmate dalle squadre sono state sospese.

In particolare la presenza di 3 classi (60 studenti) frequentanti una scuola nella zona rossa del lodigiano ci ha stimolato ad individuare percorsi che ci permettessero di poter essere vicino a tutti in un momento in cui lo sconforto, la paura e il disorientamento iniziavano ad essere i sentimenti prevalenti.

Così, in modo progressivo in associazione al prolungamento delle restrizioni sociali ed all'estensione della pandemia, abbiamo compiuto i seguenti passi:

1. a metà marzo abbiamo pubblicato il primo post della campagna ATS concordata con il programma EducaPari, Netyx e coordinata dall'Uff. Comunicazione in cui invitavamo gli studenti a "metterci la faccia" e cioè li abbiamo spronati a mostrare come loro stanno continuando a fare scelte di salute anche in quarantena
2. quasi contestualmente su instagram [abbiamo introdotto una nuova serie di tappe](#) formulate proprio per la situazione, che stiamo attraversando e cioè le tappe denominate #IORESTOACASA. Questo nuovo gruppo di tappe è stato immaginato per stimolare le squadre a creare dei lavori in cui viene [promossa salute anche stando a casa](#). Le squadre sono state invitate a montare dei video con i loro programmi di attività fisica, oppure sono state invitate a mostrarsi mentre si sperimentano ai fornelli con ricette salutari o anti-spreco e così via.
3. Negli ultimi mesi lo scopo prevalente del programma è diventato quello di essere una [presenza positiva e costruttiva](#) nella difficile quotidianità.
I primi che hanno prodotto dei lavori (argomento: gli allenamenti in quarantena), sono stati, per l'appunto proprio gli studenti della zona più colpita e una di queste squadre è risultata la 1°classificata nell'edizione di quest'anno.

Elementi valutativi del programma Food Game

Alla fine di aprile è stato richiesto ad ogni squadra ed ad ogni professore tutor di compilare una scheda di valutazione del percorso effettuato. Si sono sintetizzati i feed back raccolti, quelli dei docenti e quello delle squadre.

A concludere gli elementi di valutazione, si riporta un confronto tra le risposte ricevute nei questionari stili di vita ottenute ad inizio programma con quelle di fine percorso

Indicatori dai questionari stili di vita

Ad ogni studente registrato al programma, durante l'evento iniziale del 13 novembre, è stato richiesto di compilare un questionario sulle proprie abitudini di vita negli aspetti collegati alle tematiche del gioco. Il questionario è stato compilato da **283 studenti**. A fine percorso, ad aprile gli stessi 283 studenti hanno compilato lo stesso questionario.

Di seguito gli indicatori quantitativi inseriti nel PIL 2020, estrapolati dal confronto delle risposte date dai 283 studenti, di cui si hanno le risposte sia "in entrata che in uscita" che evidenziano un notevole miglioramento nel proprio "stile di vita" che si auspica possa essere "cementato" maggiormente con la partecipazione dei ragazzi al progetto FOOD GAME anche nel prossimo anno scolastico.

Informazioni richieste	Consumo ortaggi 3v al gg	Consumo ortaggi 1-2- v al gg	Consumo Legumi come 2° piatto	Consapevolezza della relazione esistente tra consumo delle risorse naturali e stile alimentare	Movimento almeno 1 ora al gg
Nov. 2019	22%	60%	28%	76%	51%
Aprile 2020	36%	73%	38%	100%	70%
differenza	+14%	+13%	+10%	+24%	+19%

Benedetta Chiavegatti
Responsabile di programma "Food Game"