

Programma Food Game

SC IAN - Struttura semplice Nutrizione e MTA

Descrizione

Food Game è un programma rivolto agli studenti delle scuole superiori del territorio di ATS città Metropolitana di Milano che comprende le province di Milano e di Lodi. Con Food Game gli studenti entrano in un gioco, un *game* appunto, che li vede **ideatori di azioni di salute, chiamate tappe**. Si gioca in squadra e si è in rete in una gara con studenti di altre scuole. Il **digitale** ha un ruolo centrale nel programma per favorire la comunicazione tra gli operatori ATS e gli studenti. 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. E' vincolante mettere in atto almeno una tappa per ognuna delle tre tematiche del gioco: **promozione alla sana alimentazione, promozione dell'attività fisica, consumo sostenibile**. Le squadre sono invitate ad informare e ad essere persuasive con la propria rete amicale, così come fossero dei veri influencer. A fine percorso viene rilasciato un attestato con il calcolo delle ore dedicate al programma dai singoli studenti che la scuola può utilizzare per riconoscere l'attività come alternanza scuola lavoro (**PGTO**)

Obiettivi

- 1° Sensibilizzare i giovani su argomenti di salute: sana alimentazione, i vantaggi di una vita attiva e la sostenibilità negli aspetti correlati alle scelte alimentari (consumo sostenibile e contrasto allo spreco alimentare).
- 2° Accompagnare gli studenti in un percorso di ricerca documentale e critica in rete e promuovere l'ideazione e la realizzazione di azioni concrete sui temi di salute.
- 3° Far sperimentare che le scelte salutari possono essere non solo fattibili, ma possono anche piacere e sono da percorrere anche al di fuori del programma specifico
- 4° Promuovere abilità quali senso critico, public speaking, responsabilizzazione, capacità di lavorare in gruppo e con differenziazione di ruoli, creatività e capacità organizzative.
- 5° Sensibilizzare ad un uso consapevole delle nuove tecnologie

Il macro-obiettivo del programma è favorire un buon clima d'aula. Tutte le attività attuate per il *gioco* concorrono infatti a migliorare le relazioni tra i compagni e i docenti. I docenti sempre più frequentemente, riferiscono a fine anno che questo macro obiettivo è stato raggiunto

Riconoscimenti

1. Primo premio bando ehealth4all "Tecnologie per il benessere e la salute" , 1° edizione - 2015
2. Premio qualità ATS Milano, novembre 2019
3. Riconosciuto come Buona Pratica in Pro.Sa da parte di Dors ASL Torino- dicembre 2020
4. Negli anni 2021-22 e 2022-23 viene stipulata una convenzione con l'Università Cattolica Sacro Cuore – centro di ricerca CERISVICO per una valutazione scientifica del programma e per un' analisi del metodo della gamification in termini di coinvolgimento degli studenti

Per saperne di più scrivere a : bchiavegatti@ats-milano.it, foodgame@ats-milano.it