

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. 1° premio bando ehealth4all "Tecnologie per il benessere e la salute", 1° ed. 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
5. 1° Premio Vivere a Spreco Zero, Categoria scuola anno 2024, promosso da **Last minute market** in collaborazione con il **Dipartimento di Scienze e tecnologie agro-alimentari** dell'Università di Bologna (<https://www.sprecozero.it/premio-a-vivere-sprecozero-edizione-2024/>)
6. Dall'anno 2024-25 l'**Istituto di Ricerca Mario Negri** ha espresso una manifestazione di interesse per collaborare in uno studio di ricerca di valutazione dell'efficacia del programma avendo definito il programma "innovativo" nell'ambito della promozione della salute

Congressi dove è stato presentato il programma Food Game

1. **Aresi, G** European Health Psychology Society, Brema, Germania. Settembre 2023
Aresi, G European Society for Prevention Research, Sarajevo, Bosnia, Ottobre 2023

Articoli pubblicati su riviste nazionali ed internazionali:

1. Salute Umana, dicembre 2023: consultabile al seguente link:
<https://www.edizioniculturasalute.com/prodotto/la-salute-umana-n-292/>
2. Target journal: Journal of Prevention, agosto 2023: consultabile al seguente link:
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10935-023-00741-3>
3. Rivista internazionale Springer Nature, dicembre 2024, consultabile al seguente link:
https://link.springer.com/article/10.1007/s10935-024-00820-z?utm_source=rct_congratemail&utm_medium=email&utm_campaign=nonoa_20241218&utm_content=10.1007%2Fs10935-024-00820-z
4. Sito Dors – Regione Piemonte, gennaio 2025:
<https://www.dors.it/2025/01/buona-pratica-cercasi-food-game/>
5. La casa editrice MDPI ha pubblicato l'articolo scientifico predisposto assieme all'equipe di ricercatori dell'Istituto di ricerca Farmacologica Mario Negri di Milano, 1° febbraio: <https://www.mdpi.com/2072-6643/18/3/482>

Profili social:

Instagram: foodgame_ats

Canale youtube: FoodgameatsMilano

Facebook: Foodgame Ats Milano

Video di presentazione: <https://youtu.be/mpuhwIrvU9E>



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