



PROGETTO: FOOD GAME

Progetto inserito su Prosa con codice n. 5242
 (https://www.retepromozionesalute.it/bd2_scheda.php?idpr2=5242)

RESPONSABILE DEL PROGETTO:

dott.ssa BENEDETTA CHIAVEGATTI, ATS Milano Città Metropolitana

Sintesi punteggi	Tot.
1. Gruppo di lavoro	6
2. Equità	1
3. Empowerment	5
4. Partecipazione	7
5. Setting	5
6. Teorie e Modelli	7
7. Prove di efficacia/buona pratica	5
8. Anali di contesto	5
9. Analisi dei determinanti	4
10. Risorse, tempi e vincoli	6
11. Collaborazioni e alleanze	4
12. Obiettivi	3
13. Valutazione di processo	4
14. Descrizione attività/intervento	4
15. Valutazione impatto/risultato	6
16. Sostenibilità	5
17. Comunicazione	5
18. Documentazione	6
Punteggio ottenuto	88/105

Punteggio Totale: 0,83

Questo programma è una Buona Pratica Trasferibile



Legenda

Punteggio totale: Punteggio ottenuto / Massimo punteggio ottenibile (105).
 Il risultato sarà un numero compreso tra 0 e 1.

Sulla base del punteggio totale ottenuto, un progetto è considerato:

Buona Pratica: punteggio compreso tra 0,8 e 1

Pratica discreta: punteggio compreso tra 0,6 e 0,8

Pratica sufficiente: punteggio compreso tra 0,4 e 0,6

Pratica insufficiente: punteggio è < 0,4

COMMENTO DEI LETTORI:

Progetto molto bello e interessante. Mostra una adeguata sostenibilità nel tempo (è attivo da più di 5 anni anche se ha cambiato nome).

Altri elementi di merito:

- l'attenzione ai canali comunicativi adatti ai ragazzi e alle ragazze, che propendono verso un reale aggancio e fruibilità del progetto in termini concreti e operativi da parte dei ragazzi stessi
- la capacità di motivare l'adesione, entusiasmare, dar senso, attraverso anche modalità create ad hoc (es. Opuscolo per le scuole con elencati i motivi per aderire al progetto e i benefici che ne possono derivare)
- l'eterogeneità e ampiezza concettuale e operativa delle azioni/tappe proposte che si realizzano in vari setting (scuola, comunità, luoghi di lavoro, luoghi virtuali).

Il progetto è stato oggetto di due letture con la griglia di valutazione: è stato avviato un puntuale lavoro di revisione e integrazione da parte della responsabile sulla base dei suggerimenti post I lettura inerenti gli elementi di fragilità individuati, che ha reso il progetto maggiormente chiaro e completo, anche dal punto di vista documentale.

COSA È INDISPENSABILE LEGGERE:

- Documento di progetto (revisionato post I lettura)
- Documenti di valutazione e monitoraggio (report di attività)

COMMENTO DELLA RESPONSABILE:

Cosa abbiamo imparato nel realizzare questo programma e dall'esperienza di valutazione/lettura con la griglia BPT?

Abbiamo avuto la possibilità di toccare con mano, quindi di fare esperienza, di come gli adolescenti sappiano riconoscere un'organizzazione non giudicante, non elargente diktat comportamentali e siano aperti a farsi coinvolgere con entusiasmo e a mettersi letteralmente in gioco, anche nelle proprie abitudini. Abbiamo imparato come gli adolescenti desiderino mettere in piedi dei progetti e portarli avanti e come vogliano entrare in relazione con noi professionisti nel momento in cui ci sentono al loro fianco e sentono la fiducia che abbiamo in loro, in un percorso di cambiamento.

L'esperienza del percorso di valutazione del programma mi ha fornito l'opportunità di ripercorrere 6 anni professionali, dalla fase di ideazione e di progettazione della sua prima edizione e cioè del progetto "Training and food game 4 all" ai continui aggiornamenti avvenuti di anno in anno del programma Food Game.

E' stato impegnativo questo percorso di recupero di tutti i passaggi di aggiornamento di Food Game, ma mi ha permesso di mettere maggiormente a fuoco come un programma per funzionare non può essere semplicemente ideato da una persona, ma deve prevedere delle fasi di confronto costante con i colleghi che ci lavorano, con gli stakeholder (in questo caso con i docenti) e con gli studenti nei vari ruoli che occupano nei 3 anni.

Cosa è rimasto sul territorio del progetto iniziale?

Il programma Food Game è ancora attivo nel territorio o meglio è stato richiesto anche quest'anno da un numero cospicuo di scuole, ma a causa della pandemia, nel mese di novembre la dirigenza di ATS Milano si è trovata costretta a convogliare tutto il personale, sanitario e non, nelle attività di gestione diretta dell'emergenza sanitaria. Questo ha comportato la sospensione della programmazione che ci eravamo dati per l'annualità in corso e che avevamo già condiviso con le scuole. Nonostante questa brusca interruzione, con nostro stupore alcune scuole hanno deciso di portare avanti "lo spirito di Food Game". Quindi ci hanno comunicato che avrebbero fatto consultare il materiale didattico agli studenti, accessibile da youtube, e che avrebbero fatto aprire i profili alle squadre su instagram, per pubblicizzare le proprie attività. In risposta a questo tipo di iniziativa, la responsabile del servizio UOC IAN, in accordo con la dirigenza di ATS Milano, ha ringraziato le scuole e ha fatto sapere che ATS cercherà di organizzare un evento celebrativo (on line) a conclusione dell'anno scolastico per valorizzare il lavoro degli studenti, che si impegneranno in questo percorso anomalo.

Come ha impattato la pandemia in termini di blocco/ri-orientamento delle attività?

Food Game è un programma che prevede l'uso del digitale e dei social già nella sua formulazione originale; aver attuato il programma nei mesi della pandemia (da marzo 2020) ha portato a potenziarne l'uso e la situazione ha forzato noi operatori a "mettere maggiormente la faccia" sui profili social aperti con Food Game (in senso letterario con la predisposizione di storie, di video e di foto con noi operatori come protagonisti), per permetterci di continuare a dare i messaggi agli studenti, non più raggiungibili direttamente a scuola.

Questa forzatura, dovuta alle circostanze, ha permesso il raggiungimento di un altro obiettivo: ha innescato che anche gli studenti si siano sentiti maggiormente liberi a postare delle storie e a programmare delle dirette, con loro come protagonisti.

Nei mesi della pandemia il profilo di instagram di Food Game e quello delle squadre sono diventati dei luoghi virtuali per aggiornamenti e per azioni di supporto, come avviene in una vera e propria community digitale.

Avendo visto che questo aspetto del programma funziona ed è fattibile, lo manterremo anche i prossimi anni. Inoltre introdurremo delle video chiamate durante i mesi del gioco per andare incontro alla richiesta di docenti e studenti di avere maggiori momenti di confronto diretto tra tutte le squadre al di là dell'evento iniziale e quello finale.