FOOD GAME

Buona Pratica Trasferibile - ATS Città Metropolitana di Milano (Lombardia)

Questa scheda proviene dall'archivio della vecchia piattaforma PRO.SA. Il progetto è stato riconosciuto Buona Pratica Trasferibile (BPT) da Dors il 14/12/2020 ed è conservato come documentazione: non è più presente nella banca dati attiva. Appartiene a un'altra regione (Lombardia, ATS Città Metropolitana di Milano).

Anno di inizio	2017
Inserito il	17/12/2018
Ultimo aggiornamento	12/02/2026
Candidatura a BPT	11/03/2020
Riconosciuta BPT il	14/12/2020
Referente del progetto	Benedetta Chiavegatti - ATS Milano Città Metropolitana

Perché questo progetto? (contesto, bisogni e risorse)

L'obiettivo trasversale a tutti gli obiettivi sotto elencati è l'Empowerment nel senso che solo attraverso l'acquisizione di consapevolezza di sè e di controllo sulle proprie scelte possono essere raggiunti gli obiettivi specifici.

Si rimanda ad una lettura puntuale del documento "Richieste per percorso Buona Pratica Food Game"

Quali sono gli obiettivi di cambiamento?

I ragazzi nell'età adolescenziale (14-18 anni) frequentemente fanno pasti fuori casa, in luoghi a basso costo come fast food o paninoteche oppure al rientro a casa, dopo la scuola, consumano facilmente prodotti di produzione industriale, essendo veloci da preparare, gustosi e sempre a disposizione. Altro elemento da tenere in considerazione è la qualità dell'offerta di alimenti a scuola, all'interno dei distributori automatici, che è di prevalenza basata su bibite zuccherate e snack salati o dolci, spesso eccessivamente ricchi di sale, zuccheri semplici, grassi idrogenati e poveri in fibre, vitamine e sali minerali. La frequentazione di fast food e il consumo di snack e bibite zuccherate è stata ampiamente riconosciuta a livello scientifico tra i fattori correlati al sovrappeso e all'obesità. L'ultima rilevazione HBSC (Health Behaviour in School - Aged Children) del 2018 e presentata a Roma 1 ottobre 2019 conferma che: tra il 20- 30% degli studenti tra gli 11 e 15 anni non fa la prima colazione nei giorni di scuola, solo il 30% dei ragazzi consuma anche solo 1 razione di frutta o verdura al giorno e meno del 10% svolge 1 ora di attività motoria ogni giorno e per contro il 23% di loro trascorre almeno 2 ore al giorno davanti allo schermo. L'altro elemento di contesto da cui questo programma non prescinde è la realtà digitale, molto presente nella vita attuale, in particolar modo nella vita degli adolescenti che sono cresciuti negli anni di massima espansione di tutto ciò che entra a far parte della realtà virtuale. Molteplici dinamiche ed interazioni che si sviluppano nei social hanno delle ripercussioni tangibili nel mondo reale. Si rimanda ad una lettura puntuale del documento "Richieste per percorso Buona Pratica Food Game"

Obiettivo 1 - Contribuire a sviluppare le competenze digitali degli studenti

Partecipare a FG comporta la creazione di contenuti digitali. Questa è anche l'occasione per conoscere gli aspetti di sicurezza in ambito digitale. Le competenze digitali apprese aiutano a sviluppare un utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media e ad usare le nuove tecnologie con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare.

Obiettivo 2 - lavorare in gruppo e assumersi la responsabilità del proprio ruolo

le squadre di FG sono invitate a lavorare come un team per 7 mesi. Ogni membro della squadra ha un ruolo specifico di cui è responsabile e il risultato finale beneficia qualitativamente del gioco di squadra: è fondamentale che tutti diano il proprio contributo. Questo modo di procedere stimola il lavoro di equipe e spesso docenti e studenti a fine percorso evidenziano dei benefici in termini di clima d'aula.

Obiettivo 3 - promuovere un corretto stile di vita: scelte alimentari e attività fisica

la scuola con FG ha la finalità di promuovere 2 dei principali stili di vita a contrasto delle patologie prevalenti della società del benessere: le corrette scelte alimentari e il movimento. Le patologie che hanno come fattori di rischio il sovrappeso, l'obesità e la sedentarietà sono: 1. Tumori (prevalentemente tumori del tratto intestinale, colon-endometrio, cistifellea, reni, pancreas); 2. Diabete; 3. Patologie dell'apparato cardiocircolatorio: ipertensione,

infarto, aterosclerosi, ictus. Con FG si promuove l'assunzione di sane abitudini alimentari e uno stile di vita attivo, indirettamente si disincentiva il sovrappeso, l'obesità e la sedentarietà.

Obiettivo 4 - Riflettere sul consumo sostenibile e imparare comportamenti corretti sul tema dello spreco

La terza tematica del programma è il consumo sostenibile, tema di responsabilità civile. Con FG si ha l'occasione di far riflettere gli studenti di comportamenti che sono virtuosi per la comunità e per l'ambiente in cui si vive. SI trasmettono informazioni su come certe scelte alimentari personali influenzano su grande scala l'inquinamento e concorrono al surriscaldamento della superficie terrestre. Questa tematica educativa di cittadinanza attiva occupa un aspetto rilevante nel progetto.

Obiettivo 5 - Sviluppo di competenze trasversali

Lo studente può sviluppare le seguenti competenze trasversali aderendo e facendosi coinvolgere dal progetto nei mesi del gioco: 1. Problem solving 2. Pubblic speaking 3. Senso critico 4. Saper lavorare in gruppo 5. Assunzione di responsabilità dei propri compiti in base al ruolo che assume 6. Capacità di progettazione e di saper portare a termine un compito

Qual è la metodologia scelta e i principali interventi?

Le scuole vengono a conoscenza del programma attraverso la comunicazione formulata da ATS e diffusa dall'ufficio scolastico a tutte le scuole di pertinenza prima delle vacanze estive, al fine di raccogliere le adesioni per l'anno scolastico successivo. A conclusione di ogni anno scolastico i risultati sia di processo che di risultato vengono condivisi con gli insegnanti delle scuole che vi hanno aderito. Si rimanda ad una lettura puntuale del documento "Richieste per percorso Buona Pratica Food Game"

Quali risultati di cambiamento sono stati raggiunti?

La valutazione di impatto viene fatta a fine percorso sottoponendo un questionario specifico ad ogni insegnante referente ed uno specifico ad ogni squadra. Altre informazioni utili si desumono da alcune tappe cioè da alcune azioni concrete che le squadre decidono di attuare. Nello specifico si tratta delle tappe n. 18 "Fatevi promotori di un cambiamento a scuola", n. 21 "Sondaggio nella scuola sulle tappe realizzate", n. 22 "Cosa resta del Food Game: interviste agli studenti che hanno giocato negli anni precedenti". La tappa n. 30 "rendiamoci visibili", che è obbligatoria per tutte le squadre, rappresenta l'occasione nella quale le squadre sono invitate a mostrare agli studenti più piccoli il loro percorso nei mesi del gioco. Da come viene preparato questo incontro e dalla partecipazione di tutti i membri della squadra, l'operatore ATS, che sarà presente, potrà raccogliere elementi importanti dell'andamento del lavoro durante l'anno. Come valutazione di risultato sono stati formulati i seguenti indicatori, desumibili dal confronto delle informazioni riportate nel questionario sugli stili di vita che viene compilato ad inizio gioco (mese di novembre) e a conclusione (mese di aprile): rn% miglioramento relativo al consumo di frutta/e verdura - consumo frutta e verdura 3-4 volte al giorno: miglioramento atteso maggiore o uguale del 10% dalla rilevazione di dicembre a quella di aprilern% miglioramento relativo al consumo di legumi come fonte proteica- consumo di legumi come fonte proteica: miglioramento atteso maggiore o uguale del 10% dalla rilevazione di dicembre a quella di aprilern% miglioramento relativo alla consapevolezza della relazione esistente tra stile alimentare e inquinamento ambientale - consapevolezza: miglioramento maggiore o uguale del 10% dalla rilevazione di dicembre a quella di aprilern% di ragazzi che a fine percorso dichiara di aver migliorato le proprie scelte in ambito di movimento/sport - almeno un'ora al giorno di attività fisica: miglioramento maggiore o uguale del 10% dalla rilevazione di dicembre a quella di aprile. Indicatori qualitativi desumibili dal questionario docenti che viene distribuito e raccolto ad aprile: 1. Quanti docenti hanno segnalato un miglioramento di clima scolastico con la propria classe a seguito dell'adesione al programma e quali sono i vantaggi evidenziati - Valore: Segnalazione del miglioramento di clima scolastico almeno nel 30 % dei questionari docenti. 2. Quante scuole hanno messo in atto delle buone pratiche e le mantengono a partire dal loro coinvolgimento con il programma (es. raccolta differenziata, fornitura di merendine salutari alle macchinette, intervallo di movimento, ecc.) e quali nel dettaglio - Valore: Almeno nel 20 % delle scuole

Adattamenti al contesto e note

Al programma è stato attribuito un importante riconoscimento in ambito EXPO 2015 (1° premio ehealth4all -1° edizione del programma "Training and food game 4 all")e nel novembre 2019 ha vinto il "premio qualità ATS Milano" per i progetti del Dipartimento di Prevenzione. A maggio 2020 è stata richiesta la partecipazione della resp. del programma e di uno studente ad una puntata di web radio gestita da Terre Des Hommes il cui argomento è stato "L'attivazione e partecipazione giovanile ai tempi dell'emergenza covid"

Il progetto è stato interrotto nell'as 2020 - 2021 a causa della pandemia.

E' stato riavviato nell'anno scolastico 2021 - 2022 in 9 scuole del territorio dell'ATS Milano, con il coinvolgimento di 360 persone tra studenti, ex giocatori (peer) e professori (cfr. report allegato 2021 - 2022).

L'edizione dell'anno 2023-24 ha visto alcune novità, come l'introduzione dell'educativa digitale in maniera più esplicita come tematica trasversale alle altre tre tematiche e la partecipazione all'evento iniziale di alcuni studenti coinvolti nel programma EducaPari proposto dalla SC Promozione Salute di ATS Milano (cfr. Report allegato 2022 - 2023).

Negli anni 2021-22 e 22-23 il centro di ricerca CERISVICO dell'Università Cattolica Sacro Cuore di MIlano, dipartimento di psicologia ha seguito il programma con un percorso di ricerca che ha portato alla formulazione di 2 elaborati: il primo studio di ricerca ha fatto focus sui metodi di valutazione di processo e il secondo sul metodo della gamification usato nel programma

Nel settembre 2024, ha vinto la categoria scuola del premio "Vivere a Spreco Zero" promossa dalla campagna pubblica di sensibilizzazione Spreco Zero promossa da Last Minute Market in collaborazione con l'Unibersità di Bologna.

Dall'anno 2024-25 l'Istituto di Ricerca Mario Negri ha espresso una manifestazione di interesse rnper collaborare in uno studio di ricerca di valutazione dell'efficaci del programma. definendolo innovativo nella promozione salute

Interventi

Geolocalizzazione 2019 (01/01/2019 - 31/12/2019)

Realizzazione del progetto nelle scuole secondarie di secondo grado. Nell'anno 2023-24 le scuole coinvolte sono state 14 per 15 gruppi classe (23/11/2024 - 31/12/2024)

Le schede complete degli interventi sono nel file 5242_schede_intervento.zip.

Partner

- Ufficio scolastico

- informatico

Documenti e link allegati (43)

- Documento di presentazione alla scuole, per l'anno 2020-21, in cui sono esplicitati gli aspetti che subiranno delle modifiche per l' emergenza sanitaria in corso [14314_food_game_come_ripartire_logoats.pdf]

- Video di assemblaggio dei lavori dell'anno 2019-20 presentato all'evento finale (diretta su TEAMS) [14318_2019-20_food_game_final.mp4]

- Video prodotto da un peer (ex giocatore) per poter fare un ballo condiviso con i giocatori anche se a distanza (per diretta finale 19.5.2020).Attività programmata insieme, ATS e peer, dal mese di marzo 2020 [14321_evento_finale_ballo_condiviso_squadre.mp4]

- Griglia per i referenti ATS per l'attribuzione dei punteggi alle singole tappe svolte dalla propria squadra [14322_valutazione_per_ogni_singola_tappa.docx]

- Report che ogni squadra deve inviare per email allo staff di Food Game al termine di ogni tappa per poter ricevere la valutazione (valutazione che è sempre correlata di commento scritto nel gruppo di wapp con la squadre) [14323_report_tappe_fg.doc]

- Report attività FG anno 2019-20 e accenni alla programmazione per l'anno 2020-21 [14324_2020_report_fg.doc]

- Report di sintesi della scheda di valutazione finale sottoposta i docenti tutor coinvolti nell'anno 2019-20 [14325_sintesi_valutazione_docenti.doc]

- Report di sintesi della scheda di valutazione finale sottoposta alle squadre coinvolti nell'anno 2019-20 [14326_sintesi_valutazione_percorso_squadre.doc]

- Report di sintisi dei questionari di valutazione sottoposti ai docenti anno 2017-18 [14331_anno_2017-18_sintesi_valutazione_docenti.ppt]

- Video di presentazione anno 2018-19 in cui sono riportate alcune immagini di eventi iniziali e finali,le abilità che si possono sviluppare aderendo al programma e un insieme di lavori delle squadre [14332_anno_2018-19_evento_inziale_presentazione_fg.mp4]

- Da anno 2020-21: Carta di identità delle squadra in cui è riportato il nome scelto dalla squadra oltre che l'elenco delle tappe scelte e i ruoli dei giocatori [14333_report_tappa_1_carta_d'identita_squadra.doc]

- Anno 2019-20: azioni di adattamento del programma all'emergenza sanitaria [14335_attivita'_fg_nella_fase_di_emergenza.doc]

- Report finale dell'attività nell'anno 2018.19 e accenni alla programmazione 2019-20 con una spiegazione della scelta di non proseguire con il social ATS SOcialMI come fulcro centrale della interazione con le squadre [14336_anno_2018-19_report_fg.doc]

- Questionario tappa 1 che deve essere compilato uno per ogni squadra dopo aver visionato il materiale didattico (che sono 3 moduli sulle 3 tematiche più la Carta di Milano) [14337_tappa_1test_squadra.doc]

- Durante i mesi attivi del programma vengono fatti almeno 2 telefonate o 2 incontri con i docenti tutor di ogni squadra per rilevare l'andamento del lavoro del gruppo specifico e apportare i correttivi necessari [14386_scheda_valutazione_intermedia_docenti.doc]

- Sondaggio sulle abitudini degli studenti che viene somministrato ad inizio percorso e viene ripetuto a fine percorso (novembre ed aprile). E' accessibile per 1 settimana dal profilo instagram di Food Game ed è costruito con survey monkey [14387_questionario_stili_di_vita.docx]

- Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale dei docenti nell'anno dell'emergenza sanitaria [14391_valutazione_docenti__aa_2019-20.doc]

- Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale delle squadre nell'anno dell'emergenza sanitaria [14392_valutazione_squadre_aa_2019-20.doc]

- Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale del percorso alle squadre (ad eccezione dell'anno 2019-20 che è stata adattata per l'emergenza sanitaria) [14393_valutazione_squadre_standard.doc]

- Scheda utilizzata per raccogliere la valutazione finale del percorso ai docenti (ad eccezione dell'anno 2019-20 che è stata adattata per l'emergenza sanitaria) [14398_valutazione_docenti_standard.doc]

- Presa di responsabilità da parte della scuola di mantenere dei cambiamenti in termini di opportunità di salute per gli studenti - a seguito del loro coinvolgimento nel programma FG [14431_impegno__scuola_ai_cambiamenti_da_fg.doc]

- Griglia utilizzata dal referente di squadra ATS durante la prima riunione a scuola per la valutazione del contesto e delle risorse presenti [14433_griglia_di_contesto_e_risorse.doc]

- Informativa per l'autorizzazione all'uso di video e immagini [14447_informativa_riprese_audio_video_food_game.pdf]

- Liberatoria per minorenni a firma del genitore per l'uso di immagini e video [14448_liberatoria_immagini_minorenni_food_game.docx]

- Modifiche per il passaggio dal progetto Training and Food Game 4 all a Food Game (come risultato del Gruppo di Miglioramento 2017) [14477_modifiche_social_da_gdm].docx]

- Elenco delle "Tappe del Benessere ai tempi dell'emergenza COVID 19" [14742_tappe_anno_emergenza_sanitaria.doc]

- Alcune foto dei momenti "partecipati" negli anni di Food Game [14746_raccolto_foto_di_alcuni_eventi_fg_negli_anni.odt]

- Documento progettuale costruito sulle richieste di Buona Pratica - DORS [14750_documento_progettuale_7.12.20.doc]

- Elenco documenti allegati in Pro.Sa [15760_14747_documenti_allegati_in_pro.sa.doc]

- Report Valutazione di processo, centro di ricerca CERISVICO -Università Cattolica del Sacro Cuore MIlano agosto 2022 [18120_uni_cattolica_2021-22_report_valutazione_di_processo.pdf]

- Relazione dell'attività dell'anno scolastico 2023-24 [28263_2023-24_report_fg.pdf]

- Relazione finale dell'attività dell'anno 2021-22 [28264_201-222_report_fg.pdf]

- Report dell'attività dell'anno 2019-20 [28265_2019-20_report_fg.pdf]

- Presentazione alle scuole di FG anno 2024-25 [28266_2024_25_presentazione_food_game.pdf]

- Report di uno studio di ricerca condotto dal dentro CERISVICO anno 2022-23 come analisi del metodo della Gamification intermini di coinvolgimento degli studenti [28407_food_game_2022-23_report_studio_meccanismi_di_gamification.pdf]

- Attestato per Premio Vivere a Spreco Zero categoria scuola anno 2024 [28408_attestatopremio_spreco_zeo_2024.pdf]

- Obiettivi, riconoscimenti e articoli negli anni [30946_presentazione_fg_2026.pdf]

- Materiale didattico dall'anno 2025-26 [https://www.youtube.com/watch?v=Cl7NKDeHPRY]

- Materiale didattico: educativa digitale [https://www.youtube.com/watch?v=XkjwaDOHics]

- Materiale didattico: non mandare tutto in fumo, in collaborazione con i ricercatori Ist. di Ricerca Farmacologicia Mario Negri [https://www.youtube.com/watch?v=sNowk_ueXOs&t=10s]

- [30950_relazione_attivita_fg_anno_24-25_.pdf]

- Area sito Ats Città Metropolitana di Milano dedicata al programma
[https://www.ats-milano.it/ats/carta-servizi/guida-servizi/alimenti-nutrizione/alimentazion]

- Libretto descritto del programma Food Game con link a video di approfondimento
[https://www.ats-milano.it/sites/default/files/2025-10/Libretto%20FOODGAME%202025.pdf]