Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano
Città Metropolitana

- **Come è nato il programma?**
- **Come è evoluto negli anni?**
- **Metodi di valutazione di efficacia**
- **Criticità trovate**

Benedetta Chiavegatti

Assistente sanitaria
UOC IAN ATS Milano est
Responsabile di programma Food Game

bchiavegatti@ats-milano.it

Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano
Città Metropolitana

Come è nato

Dal 1° bando per il premio ehealth4all anno 2015,
Organizzato da Club TI Milano, CDTI e AICA
Patrocinato da Assolombarda
Regione Lombardia e EXPO 2015

https://ehealth4all.it/edizioni/prima-edizione-2013-2015/

Partecipare al bando ha aperto orizzonti lavorativi nuovi

Mi ha permesso di immaginare …

- **come reale** la possibilità di coniugare l'uso delle nuove tecnologie con la promozione di scelte salutari
- **come possibile** poter raggiungere i ragazzi in quei luoghi virtuali che abitualmente popolano con dei messaggi di salute

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

Il reale e il virtuale non sono oppositivi. Il contrario di reale è irreale.

Il virtuale è un'altra dimensione del reale.

Michele Marangi, media educator

Analisi di contesto

Noi assistenti sanitari come altri professionisti che lavoriamo nella promozione della salute dobbiamo

aver ben chiaro che

La rete rappresenta degli aspetti della realtà in cui la società contemporanea è pervasa e da cui ne è influenzata

Il singolo, la famiglia, la collettività vivono sia nei contesti reali, tangibili che in quelli virtuali
Molteplici dinamiche ed interazioni che si sviluppano nei social hanno delle ripercussioni tangibili nel mondo reale

La sfida nella professione è imparare a **conoscere e non temere il web** nelle sue sfaccettature e nel suo modo di evolversi e coglierne la presenza come **opportunità** per il proprio lavoro

Perché i social devono essere dominati da messaggi edonistici? Elogio all'estetica pura in quanto tale? Gossip?
Perché non popolare sempre più gli stessi social con messaggi di salute- benessere- e così favorire la cittadinanza attiva e partecipativa?

Ambito di applicazione del programma FG

FG ha come contesto di applicazione **sia la realtà di tutti i giorni che quella virtuale**.

Nel programma entrambi i contesti sono visti come luoghi di relazioni e di incontri e sono trattati a pari titolo come spazi adatti a veicolare messaggi di salute.

E' una proposta che **si basa sull'alternanza** tra fasi di relazione prevalentemente mediata dai social a fasi in cui assume maggiore rilevanza il contatto diretto e l'incontro.

Comunicazione circolare tra il virtuale e il reale

Con FG quello che si vuol fare è avere un dialogo sul social dedicato (socialMI)

Promuovere che le squadre in quanto gruppo diffondano i loro messaggi di salute sui social abitualmente utilizzati da loro e dai compagni

Si vuole cogliere la potenza che il web ha e sfruttarla come fonte di molteplici opportunità per promuovere salute nelle comunities *concrete – contesti concreti come scuola, associazioni, comune, territorio*

Comunicazione circolare tra il virtuale e la realtà tangibile

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

SOCIALMi

ma

"Coloro che fanno distinzione tra intrattenimento ed educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo"

McLuhan, 1964 - filosofo canadese

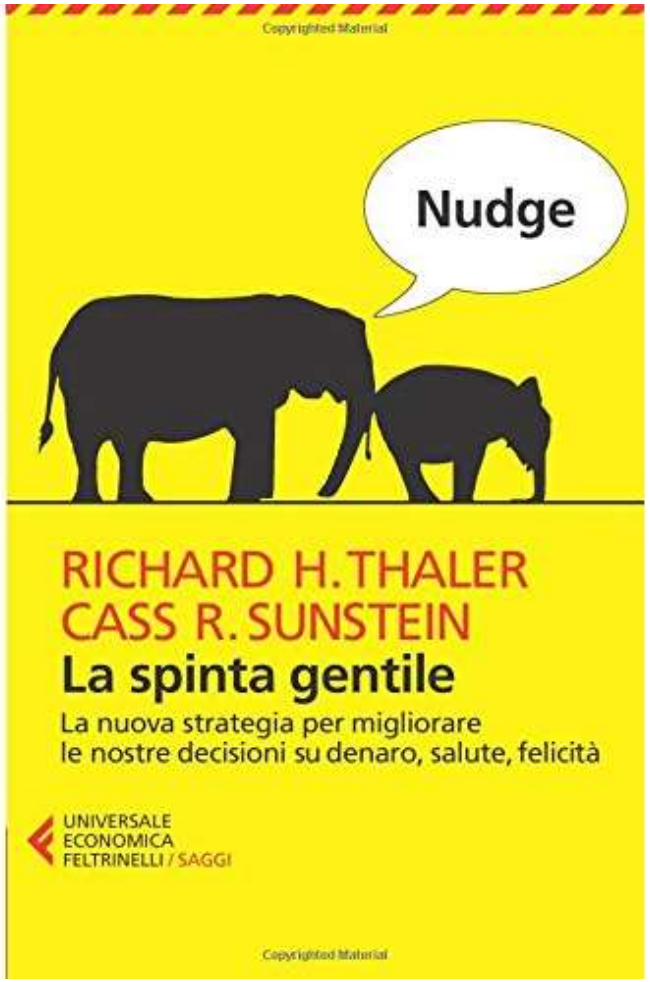
L'EMPOWERED PEER EDUCATION COME MODELLO DI EDUCAZIONE TRA PARI

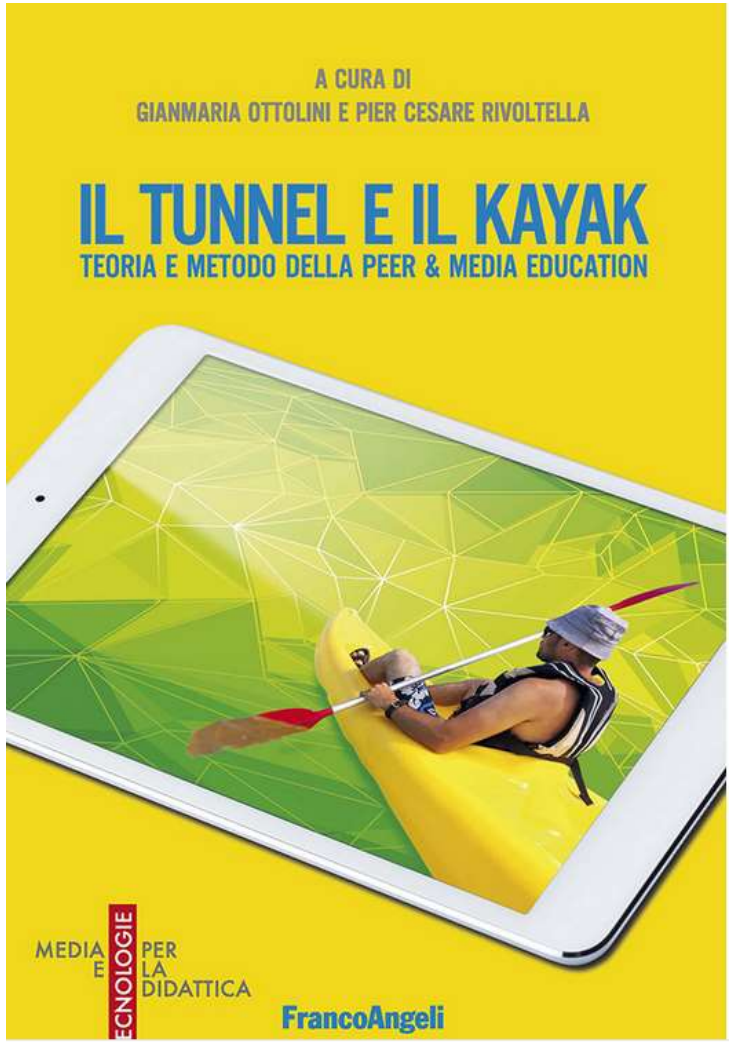
Un'evoluzione originale dei percorsi di peer tutoring e counselling tra pari a scuola

Alberto Pellai, Valentina Rinaldin, Barbara Tamborini

Da adolescenti destinatari dell'intervento o addestrati a condurlo ad adolescenti ideatori e realizzatori autonomi delle proprie iniziative; da adulti esperti ad adulti counselor e facilitatori di processi. È questo il ribaltamento proposto dall'empowered peer education. Un modello di lavoro che sostiene la centralità del ruolo degli adolescenti nell'ideazione, progettazione e realizzazione di azioni e interventi per la promozione del proprio benessere psicofisico, relazionale e ambientale a scuola e nel territorio.

Libri che hanno ispirato il programma





Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano
Città Metropolitana

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

Il tunnel e il Kayak, G.Ottolini e P.Rivoltella

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

FrancoAngeli Edizioni digitali

La passione per le conoscenze

Informazioni sul libro

La Peer&Media Education (P&M) è un modello di prevenzione e intervento socioeducativo basato su una metodologia attiva. Essa integra metodi e tecniche della Peer Education con gli approcci della Media Education e si fonda sul comune obiettivo dell'*empowerment* dei soggetti e dei gruppi coinvolti nei processi in funzione dello sviluppo di consapevolezza critica e responsabilità.

Ne deriva una forma innovativa di presenza educativa e di prevenzione. I media digitali, in particolare i social network, divengono spazio e strumento di intervento grazie all'attivazione di competenze sociali diffuse. Il risultato è la formazione di una nuova generazione di *peer educator* in grado di superare la dicotomia tra interventi in presenza e online.

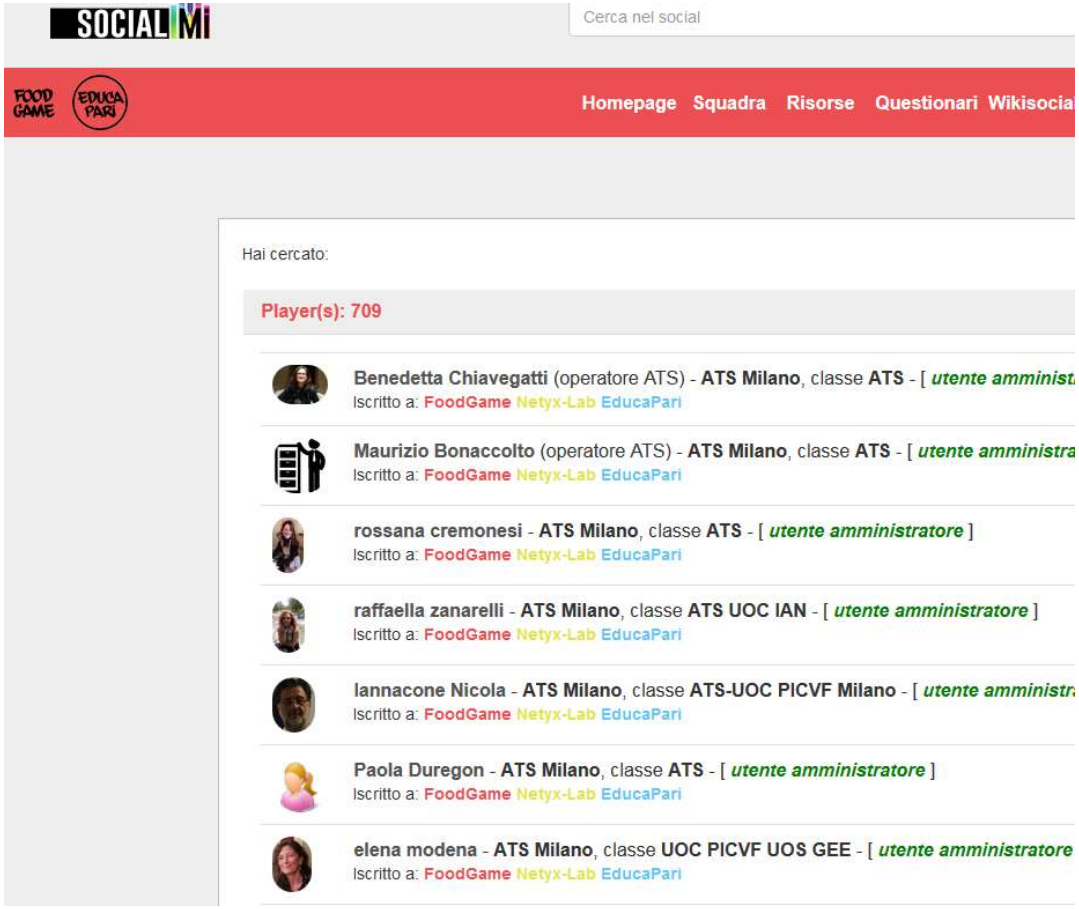
Il volume – che si propone di fornire una descrizione teorica e metodologica della Peer&Media Education, una sorta di "magna charta" del nuovo approccio formativo - è strutturato in tre parti. La prima presenta gli scenari che fanno da sfondo alla P&M, ricostruendo l'esperienza quasi ventennale nella Peer Education del Gruppo di Verbania per arrivare, attraverso la definizione dell'identikit 2.0 della nuova generazione di adolescen-

Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano
Città Metropolitana

Obiettivo di education digitale

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

- Adottare comportamenti di rispetto anche in rete
- Essere responsabili di azioni morali

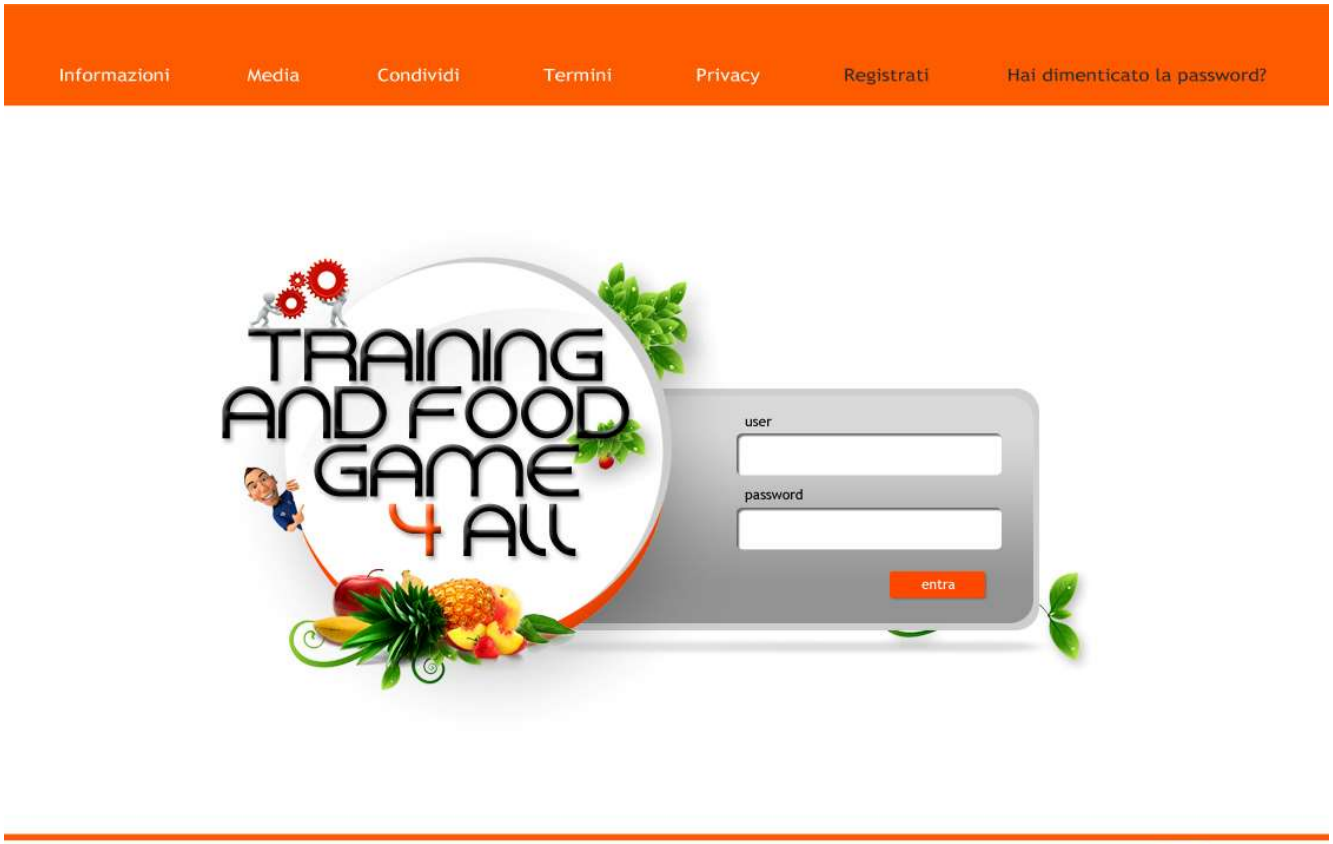


Regolamento:

Registrarsi
con proprio nome,
cognome,
Aggregarsi
alla propria squadra
essere
una comunity chiusa

Come è evoluto FG negli anni

Nato nel 2014-15 come “Training and food game 4 all”
programma annuale Dipartimento Prevenzione Servizio SIAN



Evoluzione del programma

- Anno 2016-17 revisione :2° edizione come **“Food Game”**

programma **triennale** con ruolo diverso occupato dai ragazzi

Il programma è **in fase di sviluppo**:

1° volta con i peer 2018/19 e nel

2019/20 ex giocatori come valutatori

- 2017 apertura del social ATS che raggruppa 3 programmi

rivolti ad

adolescenti “SocialMI”

Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano
Città Metropolitana

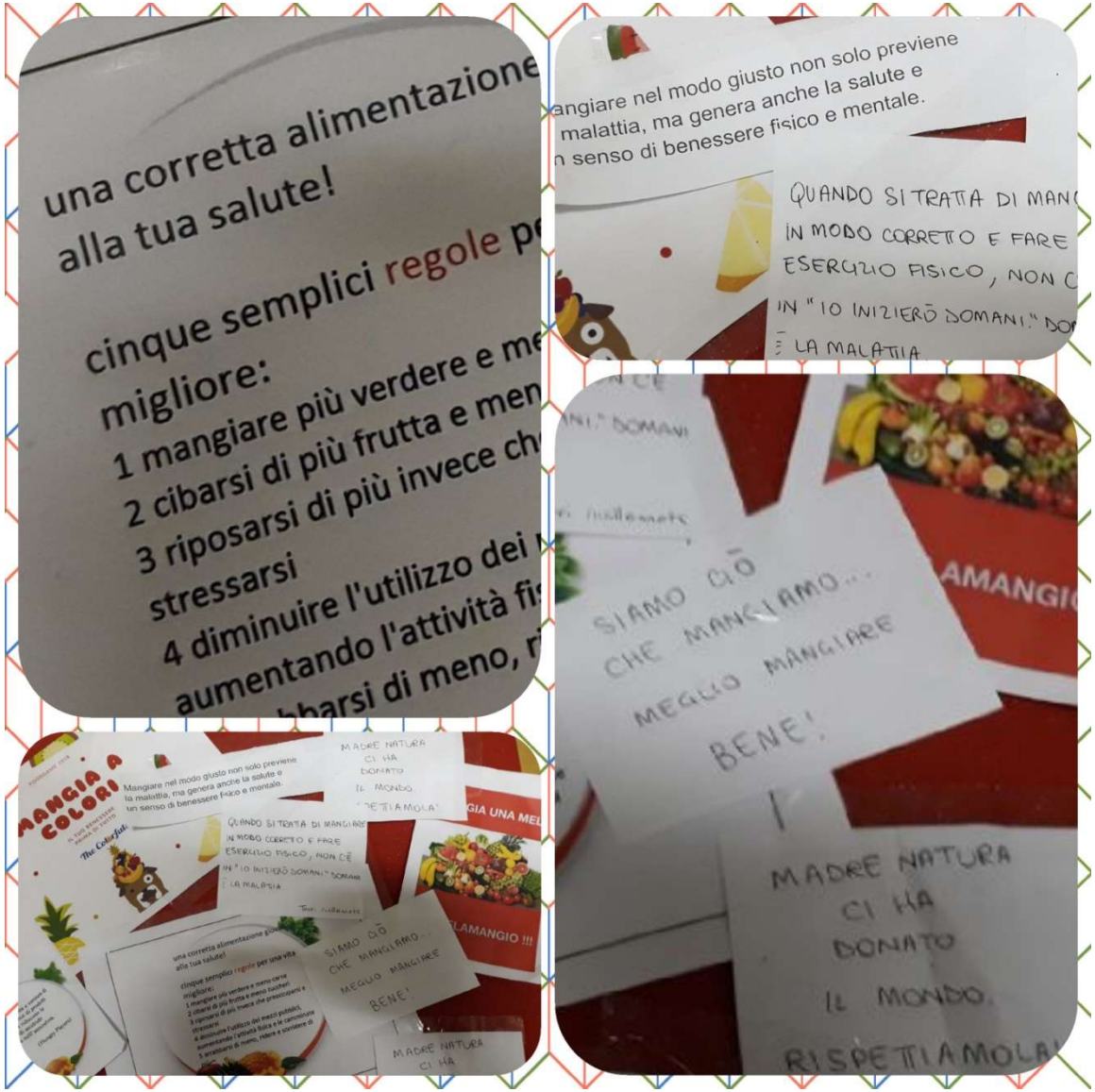
Metodi di valutazione di efficacia

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

1. **Questionario stili di vita ad inizio gioco e a conclusione** (dicembre- aprile) condiviso con Dott. E. Santoro ricercatore dell'istituto di ricerca Mario Negri. Da quest'anno: **questionario per i peer**
2. Questionario a domande aperte **di valutazione** a fine percors **sia per docenti che per studenti**
3. **Qc tappa**: t. "18" fatevi promotori di un cambiamento a scuola-
   t. 21 " Sondaggio nella scuola sulle iniziative realizzate"
   t. 22 "intervista agli studenti che hanno aderito l'anno precedente" ***cosa resta del FG***
4. Introduzione di buone pratiche a scuola
5. **Messaggi di salute prodotti dalle squadre a fine percorso**
   (File report questionario insegnanti anno 2017-18)

Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano
Città Metropolitana

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18



messaggi di salute preparati e distribuiti dalle **squadre** il girono dell' **evento finale**

Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano
Città Metropolitana

Interviste ad ex giocatori postate sul social

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

Davide Chitoni [#foodgame#] - *04/05/2018 07:15:49 PM*

PER LO STEP 22#COSARESTADELFOODGAME: svolta il 26/3 alcuni studenti si sono recati presso il Central Studio per incontrare un ex-foodgamer del Torricelli ponendogli domande sulla sua esperienza riguardante il Food Game, su come l'avesse vissuta e logicamente qualche consiglio! In totale (rapporti istituzionali e intervista) sono state impiegate 4 ore.

Scrivi un commento...

Commenti: 2 1

4. #SENSIE
5. #SICAMI
6.#STOPAL
7. #FLASH
8. #MUOVI
9. #FRUITD
10. #ICUOC
11. #WLAP

Alessia Sarro [#ENERGIA] - *22/04/2018 08:25:31 PM*

ed ecco Francesco conn una versione divertente tutta sua!

Scrivi un commento... Commenta!

Commenti: 1 3

Indicatori sull'innovazione di processo (valore aggiunto)

Indicatori deducibili dalla comparazione tra i dati di sintesi dei questionari somministrati a novembre 2014 e ripetuti a maggio 2015. Quali:

- % miglioramento relativo al consumo di frutta/verdura:
  - 3-4 volte al gg: 70% (maggio) rispetto al 27% (gennaio): miglioramento del +43%
  - 5 volte al gg: consumo del 2% (invariato rispetto a gennaio)
- % miglioramento relativo al consumo di legumi come fonte proteica
  - Risultato ottenuto a maggio: 30% rispetto al 21% (gennaio): miglioramento del +9%
- % miglioramento relativo alla consapevolezza relazione tra stile alimentare - inquinamento ambientale
  - Risultato ottenuto a maggio: 92,7% rispetto al 67% (gennaio): maggiore del +25%

Premio eHealth4all Finalista

Regione Lombardia
ATS Milano Città Metropolitana

INDICATORI PIL 2018 DEL PROGRAMMA FG

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

INDICATORE 1

Descrizione	Numeratore	Denominatore	Risultato
% miglioramento relativo al consumo di frutta/e verdura	In entrata il 30% consumava frutta e verdura 3-4 volte al gg	In uscita il 41% consuma frutta e verdura 3-4 volte al gg	Incremento dell'11%

INDICATORE 2

Descrizione	Numeratore	Denominatore	Risultato
% miglioramento relativo al consumo di legumi come fonte proteica	In entrata il 30% consumava i legumi come fonte proteica	In uscita il 86% consumava i legumi come fonte proteica	Incremento del 56%

INDICATORE 3

Descrizione	Numeratore	Denominatore	Risultato
% miglioramento relativo alla consapevolezza della relazione tra stile alimentare- inquinamento ambientale	In entrata il 70% aveva consapevolezza della relazione tra stile alimentare-inquinamento ambientale	In uscita il 86% ha consapevolezza della relazione tra stile alimentare-inquinamento ambientale	Incremento del 16%

INDICATORE 4

Descrizione	Numeratore	Denominatore	Risultato
% di ragazzi che a fine percorso dichiara di aver migliorato le proprie scelte in ambito di movimento e sport	In entrata il 45% dei ragazzi faceva almeno 1 ora di attività fisica quotidiana	In uscita il 89% dei ragazzi faceva almeno 1 ora di attività fisica quotidiana	Incremento del 44%

Criticità

- **Far "stare" gli studenti sul social FG** – per questo promuoviamo aprire i profili di squadra sui social comunemente usati
- Colleghi e docenti **con abilità digitali di base** e desiderio di svilupparne
- Far **conoscere bene** il gioco (postare tutti quest. Stili di vita- fare i messaggi di salute- fare questionario finale) .
- Siamo in fase di sviluppo: **primo anno che abbiamo i peer**
  - come sarà? Verranno all'incontro a Milano preparatorio dell'ev. iniziale? E all'evento??

….Vi sapremo dire!

13° Laboratorio DORS Torino 6.11.18

Grazie

UOC Igiene Alimenti e Nutrizione
ATS Milano Città Metropolitana

Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano
Città Metropolitana