



 Regione
Lombardia
ASL Milano 2



PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL

**BENEDETTA CHIAVEGATTI
SIAN, SEZIONE NUTRIZIONE**



ASLMI₂

PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL



CONCETTI CHIAVE DEL PROGETTO

- GIOCO A PREMI
- PIATTAFORMA VIRTUALE
- RETE SOCIALE
- CREATIVITA'
- ESSERE SOGGETTI E NON OGGETTI DEL GIOCO
- CONOSCENZE CORRETTE
- ASSUNZIONE DI COMPORTAMENTI SANI



ASLMI₂

PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL



CHI SONO I SOGGETTI COINVOLTI:

- **I RAGAZZI** DELLE SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO – 21 NEL TERRITORIO ASLMI₂
- **I DOCENTI**, PERSONALE **NON DOCENTE** DELLE SCUOLE, **FAMIGLIE**

LE SQUADRE DOVRANNO ESSERE COSTITUITE
DA RAGAZZI E ADULTI

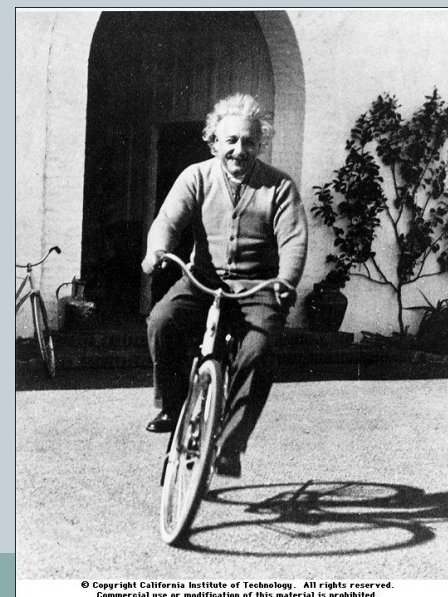
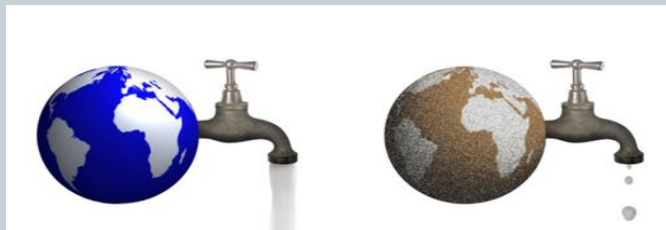
ASLMI₂

PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL



ARGOMENTI DEL GIOCO

1. **SANA ALIMENTAZIONE**
2. **I VANTAGGI DI UNA VITA ATTIVA**
3. **CORRELAZIONE TRA STILE ALIMENTARE E CONSUMO DELLE RISORSE DEL PIANETA**
(COME DAI TEMI EXPO 2015)



ASLMI₂

PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL



FASI DEL PROGETTO

1. REALIZZAZIONE DELLA PIATTAFORMA
2. PUBBLICIZZAZIONE NELLE SCUOLE
3. RACCOLTA ADESIONI SCUOLE
4. ADDESTRAMENTO DELLE SQUADRE
5. REALIZZAZIONE DEL GIOCO: SUPERAMENTO DI **20 TAPPE/STEPS** PER CUI OGNI SQUADRA' RICEVERA' UN PUNTEGGIO DA 1 A 5
6. **PREMIAZIONE DELLE PRIME 3 SQUADRE** CLASSIFICATE IN UN CONVEGNO DEDICATO

ASLMI₂
PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL



TEMPI 2014- 15:

1. **REALIZZAZIONE PIATTAFORMA: MAGGIO – SETTEMBRE 2014**
2. **PUBBLICIZZAZIONE DEL PROGETTO: OTTOBRE**
3. **RACCOLTA ADESIONI: NOVEMBRE**
4. **ADDESTRAMENTO: DICEMBRE E GENNAIO 2015**
5. **REALIZZAZIONE DEL GIOCO: FEBBRAIO- MAGGIO**
6. **PREMIAZIONE : GIUGNO 2015**



ASLMI₂

PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL



LA PIATTAFORMA VIRTUALE COSTITUITA DA ≠ AREE ALCUNE ...

COMUNI

1. AREA FORUM DISCUSSIONE TRA ≠ SQUADRE
2. AREA DIDATTICA
3. AREA DOMANDE
4. AREA APPROFONDIMENTO



RISERVATE

1. DOVE OGNI SQUADRA CARICA I PROPRI LAVORI (FILES/ VIDEO/ FOTO)
2. AREA TEST, DOVE OGNI SQUADRA VIENE VALUTATA SULLE CONOSCENZE DEI CONTENUTI DELL'AREA DIDATTICA

ASLMI₂

PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL



ALCUNI ESEMPI DI TAPPE DEL GIOCO A PREMI:

- **Personalizzare la propria AREA RISERVATA A TEMA** cioè con soggetti di sana alimentazione, rispetto dell'ambiente, promozione del movimento
- Promuovere 3 volte nell'anno **FRUIT DAY** nella scuola
- Produrre un **logo di merenda sana** personale del gruppo
- Organizzare dei **momenti di flash mob sui temi**
- **Focus group** della squadra su azioni che possono essere intraprese a scuola / in famiglia

Ogni tappa realizzata deve **essere testimoniata** da filmati, documenti, presentazioni power point, foto, relazioni da caricare nella propria **AREA RISERVATA**

ASLMI₂

PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL

• 1° PREMIO =



+



I PREMI

• 2° PREMIO =



+



• 3° PREMIO =



PER TUTTE LE SQUADRE:



ASLMI₂

PROGETTO: TRAINING AND FOOD 4 ALL



CONTESTO LAVORATIVO IN CUI SI INSERISCE IL PROGETTO

DA 14 ANNI COME SIAN NUTRIZIONE SEGUIAMO UNO SPORTELLO DI EDUCAZIONE ALIMENTARE NELLE SCUOLE SUPERIORI

DA 3 ANNI HO RIPROGETTATO LO SPORTELLO CON IL METODO DELLA PEER EDUCATION/ EDUCAZIONE TRA PARI

