

## PROGETTO R.I.S.E

### (Realtà virtuale, innovazione, salute ed educazione)

Progetto realizzato con il finanziamento concesso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali a valere sul Fondo per il finanziamento di progetti e attività di interesse generale nel terzo settore ai sensi dell'art. 72 del decreto legislativo 3 luglio 2017, n. 117

#### 1) PREMESSA:

AVIS ritrova, al centro del proprio statuto, uno dei suoi valori più importanti: non solo l'educazione agli stili di vita sani ma, anche e soprattutto, di una cultura del dono e della cittadinanza attiva di ampio respiro. È per questo che l'associazione, da sempre, si impegna in progettazioni rivolte al mondo della scuola, oggi più che mai con senso se inserite all'interno della programmazione didattica (es. educazione civica previste dalla legge del 20 agosto 2019, n°92).

Le progettazioni trovano sostegno e forza nel Protocollo d'Intesa, da anni condiviso e di continuo rinnovato, con Il Ministero dell'Istruzione in allegato alla presentazione del presente progetto.

#### 2) QUADRO DI RIFERIMENTO:

Oggi più che mai serve offrire agli studenti opportunità di pensiero e confronto sui temi del volontariato e sui valori ad esso associati.

La pandemia e ora, purtroppo, anche la guerra in corso, hanno fortemente minato la percezione che i giovani hanno del futuro. Sono emersi in vari modi, anche patologici, sentimenti di paura che hanno portato a chiusure, rinunce, forme di depressione e ansia, tutte situazioni che rischiano di minare fortemente la crescita ~~dei nostri giovani d'oggi~~. Il volontariato è una *cultura di futuro*, è la testimonianza continua e concreta di chi, con opere di vario genere calate nell'oggi, semina perché il futuro possa essere migliore, non temendolo, ma costruendolo attivamente passo dopo passo.

Il volontariato è anche la *cultura del fare insieme le cose* e, in quanto tale, può davvero essere di supporto alla ricostruzione di dinamiche relazionali positive e aperte in contrasto alle forme di isolamento e conflitto mal gestito, tipiche dell'attuale situazione che stiamo vivendo.

Il volontariato è anche *cultura dell'alterità*, educa alla percezione empatica dell'altro e dei suoi bisogni; in tal senso offre strade diverse dalle forme nichiliste di rinuncia alla partecipazione, ai

gesti di impegno e aiuto. Ricerche effettuate di recente, grazie ad educatori impegnati in attività nelle scuole secondarie di secondo grado, testimoniano come esperienze di volontariato nei confronti di persone in vario stato di bisogno, abbiano rafforzato nei giovani processi di autostima, di ricostruzione di senso e dell'importanza delle relazioni con il mondo e con gli altri.

### 3) OBIETTIVI GENERALI

Il progetto intende offrire agli studenti del terzo anno degli Istituti Secondari di Secondo grado un cammino formativo secondo l'ottica dell'*empowerment*, della valorizzazione delle risorse, per far sì che gli studenti utilizzino le proprie energie per vivere un'esperienza partecipata di apprendimento e di condivisione.

Il progetto prevede la costruzione di una comunità educante adulta, che si avvalga delle competenze e le sensibilità di dirigenti, insegnanti di riferimento, volontari e formatori professionisti. Infatti, solo attraverso, l'unione e la collaborazione di chi, a vario titolo, si prende cura dei giovani, sarà possibile costruire un'esperienza davvero significativa, capace, cioè, di lasciar segni profondi nella vita dei giovani e vedrà il coinvolgimento di

- n. 2 classi sperimentali - *Percorso Interattivo Didattico (PID)*
- n. 2 classi di controllo

Le linee guida e gli ambiti di valore del percorso sono stati elaborati da un comitato tecnico scientifico composto da esperti in processi formativi. Il progetto prevede una fase di monitoraggio, coordinata da esperti del settore in partnership con l'Università di Padova, che si svolgerà nel corso e al termine delle attività, ponendosi l'obiettivo di indagare le tematiche caratterizzanti il progetto stesso ed investigare le opinioni, le preferenze e i risultati relativi al PID che verrà svolto.

La valutazione, su base volontaria, avverrà tramite la somministrazione di questionari anonimi in formato digitale alle classi sperimentali e alle classi di controllo coinvolte nel progetto.

I dati raccolti verranno utilizzati in modo aggregato, per ottenere una miglior comprensione dell'oggetto d'indagine. La condivisione dei risultati avverrà per scopi divulgativi e di ricerca.

Le attività delle classi sperimentali sono caratterizzate da quattro incontri di due ore ciascuno in classe con il coinvolgimento, non solo dell'insegnante di riferimento, ma anche di un

formatore professionista e un volontario AVIS appositamente formati, capaci di animare confronti e riflessioni in leggerezza e, al contempo, in profondità.

Gli strumenti educativi previsti dal progetto sono: un gioco legato alla realtà virtuale fruibile tramite smartphone e cardboard e la co-costruzione di una social challenge focalizzata su un gesto simbolico relativo al dono nelle sue varie forme, ai valori etici ad esso collegati, alla cittadinanza attiva e, più in generale, ai valori che identificano il volontariato.

I temi proposti saranno quelli della cultura della solidarietà, della partecipazione, del dono e del protagonismo responsabile.

Tutti i singoli passaggi del percorso educativo sono pensati per far vivere alla classe e a ogni studente un'esperienza di confronto e di apprendimento di gruppo, favorendo l'ascolto, il rispetto e l'aiuto reciproco.

#### 4) ITER DEL PROGETTO

- Presentazione del progetto ai dirigenti e agli insegnanti di riferimento;
- Un incontro di presentazione della classe, da parte dell'insegnante di riferimento, ai formatori e ai volontari che interverranno e calendarizzazione degli interventi;
- Organizzazione di quattro incontri, di due ore ciascuno, a classe:
  - o 2 incontri animati da un gioco in realtà virtuale capace, grazie al divertimento e al *debriefing*, di introdurre la cultura del volontariato e della cittadinanza attiva;
  - o 1 incontro di riflessione e condivisione animata sui temi della cittadinanza attiva, del volontariato, che permetta agli studenti di conoscere associazioni impegnate nella costruzione, in vario modo, di opere capaci di costruire futuri migliori. Nello specifico, verrà dato spazio ad AVIS e ai suoi temi più cari quali la salute pubblica, la cittadinanza attiva, la donazione del sangue e gli stili di vita sani;
  - o 1 incontro di costruzione creativa partecipata per la realizzazione di una challenge capace di promuovere aspetti della cultura del dono e della cittadinanza attiva emersi negli incontri precedenti. La realizzazione del video-challenge sarà frutto, poi, di un lavoro della classe assieme all'insegnante di riferimento;

- Raccolta di tutti i video-challenge realizzati dalle classi partecipanti. Una giuria qualificata effettuerà una “scrematura” fra le 60 proposte che verranno raccolte a livello nazionale, selezionandone 10. Queste 10 proposte “finaliste” saranno votate da tutte le classi terze di tutti i 60 istituti partecipanti. Raccolti ed elaborati i voti, sarà nuovamente la giuria qualificata ad esprimere la classifica finale delle tre proposte migliori.
  
- Monitoraggio, tramite questionari anonimi e volontari, forniti sia ai giovani coinvolti che a delle classi di controllo, non coinvolte nella progettazione educativa, capace di valutare gli esiti dell’esperienza vissuta;
- Condivisione, con la comunità educante (dirigente e insegnanti di riferimento) della valutazione generale del progetto, tramite l’analisi complessiva dei dati raccolti grazie alla somministrazione dei questionari;
- Incontro finale del Comitato Tecnico Scientifico del progetto per la valutazione degli esiti e per la progettazione, di conseguenza, di azioni educative future.