



Via al progetto “R.I.S.E.”: così AVIS riparte dalle scuole

Il programma, finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, è rivolto agli studenti di 60 istituti superiori. 11 le regioni italiane coinvolte

Appassionare i giovani, attraverso i videogiochi e la realtà virtuale, **ai temi della solidarietà, della salute e del benessere.**

AVIS – Associazione volontari italiani del sangue si appresta a tornare nelle scuole con “R.I.S.E.” (Realtà virtuale, innovazione, salute ed educazione), un nuovo progetto finanziato dal **Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali** che si rivolge agli studenti delle classi terze di 60 istituti secondari di secondo grado di 11 regioni italiane.

L’iniziativa vede la partnership tra la sede nazionale e le Regionali di **Lombardia, Veneto e Calabria e il coinvolgimento dei volontari di Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Marche, Sicilia, Toscana, Umbria.**

Il progetto sarà strutturato in due fasi: nella prima, che si terrà da ottobre a dicembre 2022, gli studenti avranno l’opportunità di sperimentare un’attività ludico-formativa non convenzionale dai molteplici risvolti civici e sociali. Utilizzando il proprio smartphone e indossando degli appositi visori per la realtà virtuale, diventeranno protagonisti di un **coinvolgente videogame** a tema investigativo. In contemporanea, un gruppo di ragazzi sarà impegnato nel monitoraggio dell’avanzamento delle singole attività, provvedendo alla compilazione di questionari anonimi di valutazione dell’intero progetto.

L’ideazione e la realizzazione ha visto la collaborazione di un pool di professionisti dei processi formativi, medici, docenti, coach ed esperti di videogiochi.

Lavorando a stretto contatto con gli adolescenti, hanno formulato proposte in linea con i loro interessi, i loro linguaggi comunicativi e con i più recenti trend dell’educazione interattiva. Dalla riflessione su **altruismo, gratuità, responsabilità e unicità**, i giovani potranno approfondire i **temi della salute pubblica, della cittadinanza attiva, degli stili di vita sani e della donazione di sangue ed emocomponenti.**

La seconda fase, che si terrà da gennaio a maggio 2023, permetterà agli **studenti** di farsi **diretti portavoce dei messaggi del progetto**, utilizzando gli strumenti comunicativi che più prediligono: i social network.

A loro sarà chiesto di ideare delle **“social challenge”**, cioè delle sfide semplici e divertenti che vengono comunemente lanciate sul web per poi diventare virali: **azioni simboliche volte a stimolare le riflessioni su temi di rilevanza sociale** (molti di voi ricorderanno la “ice bucket challenge” lanciata per sensibilizzare l’opinione pubblica sulla SLA, la Sclerosi laterale amiotrofica).

Ciascuna scuola sceglierà la proposta migliore sviluppata al suo interno che, a sua volta, parteciperà a un contest nazionale. L’idea più originale e innovativa (la valutazione sarà a cura delle classi e di una giuria di esperti) sarà poi lanciata sui social e, per una settimana, gli studenti lavoreranno in gruppo per dare vita a video divertenti, curiosi, ma anche toccanti, ispirati all’idea vincitrice.

Le dichiarazioni

Come ha spiegato il **presidente di AVIS Nazionale, Gianpietro Briola**, «l’importanza del progetto “R.I.S.E.” sta nel pubblico a cui si rivolge: quello dei giovani. Stimolare le nuove generazioni, fin da subito, su tematiche come la solidarietà, la salute, la donazione e l’educazione, è il compito che ciascuno di noi deve portare a termine, perché se vogliamo che i giovani diventino il nostro futuro, allora è necessario ricordarsi che prima di tutto sono il nostro presente. La nostra associazione, ancora una volta, si dimostra attenta e partecipe osservatrice delle necessità della collettività di cui è parte integrante. Questa iniziativa, per la quale ringrazio il ministero e le nostre sedi regionali partner, dimostra che ascoltando gli interessi, i linguaggi e i trend più diffusi tra i giovani, è possibile creare occasioni di confronto e dibattito in cui i giovani stessi diventano protagonisti di nuove ed efficaci proposte di intervento».

«Il progetto “R.I.S.E.” sarà di sicuro un successo – afferma il **componente dell’Esecutivo Nazionale di AVIS con delega ai progetti scuola, Domenico Nisticò** – perché coniuga, in una veste ancor più moderna e innovativa, l’attività che la nostra associazione ha sempre svolto negli istituti scolastici in virtù dei protocolli d’intesa rinnovati con il Ministero dell’Istruzione. Una serie di iniziative che promuovono la donazione a 360°, insieme alla sensibilizzazione su salute e corretti stili di vita, che quest’anno si avvalgono del supporto della realtà virtuale, che tanto interesse suscita nelle



nuove generazioni. Le regioni che ci accompagnano in questo percorso sono rappresentative di tutto il Paese, da Nord a Sud. Sono convinto che anche stavolta i dirigenti scolastici ci rinnoveranno la loro disponibilità, anche contestualizzando il progetto nell'ambito dell'educazione civica, e che i ragazzi ci stupiranno con la loro partecipazione e il loro entusiasmo. Se veicoliamo un'informazione giusta, i giovani riescono a cogliere il nostro messaggio».

«Questo progetto segna la ripresa delle attività di sensibilizzazione nelle scuole dopo due anni di didattica a distanza», ricordano i **Presidenti di Avis Regionale di Lombardia, Oscar Bianchi, Avis Regionale Veneto, Vanda Pradal, e Avis Regionale Calabria, Franco Rizzuti**. «Ad accompagnare gli adolescenti alla scoperta della nostra Associazione e della gioia di essere cittadini attivi e responsabili saranno i volontari che, con il loro impegno costante e quotidiano, hanno reso AVIS una delle realtà del Terzo settore più grandi non solo in Italia, ma anche a livello globale. Attraverso il contatto diretto con gli studenti e un approccio formativo insolito e non convenzionale, sapranno diffondere quei valori di generosità e senso civico che oggi, nell'attuale contesto internazionale, assumono un significato ancora più profondo e speciale».

«R.I.S.E. – commenta **Lorenzo Cappannari, CEO e co-founder di AnotheReality**, azienda leader nell'applicazione e sviluppo di videogiochi, di soluzioni immersive e di metaverso già dal 2016 – dimostra che il sapere tecnologico può essere coniugato con temi a valenza socio-culturale. Siamo orgogliosi di essere fra i primi in Italia nel nostro settore a proporre un percorso formativo non convenzionale e ad alto contenuto tecnologico, con l'obiettivo di educare e sensibilizzare i giovani dal punto di vista civico e sociale. Questo progetto è stato un'importante occasione per mettere in evidenza che le soluzioni immersive, quotidianamente sviluppate da AnotheReality, facilitano l'interazione con i giovani, accorciando le distanze e stimolando la riflessione sulla loro condizione».