

Che cos'è AVIS?

AVIS è un'associazione di **volontariato** fondata a Milano nel 1927 dal dott. Vittorio Formentano con l'obiettivo di diffondere i principi della donazione periodica, volontaria, gratuita, responsabile e associata di sangue ed emocomponenti.

Con oltre 3.200 sedi presenti su tutto il territorio nazionale, oggi è **la più grande associazione di volontariato del sangue italiana**, che ogni anno contribuisce a circa il **70% del fabbisogno nazionale**. AVIS può contare su più di 1.284.000 soci, per oltre 1.980.000 unità di sangue ed emocomponenti donate (dati relativi all'anno 2021).

AVIS è un'associazione con una storia lunga più di novant'anni, con valori che sono validi ancora oggi e per questo motivo non ha paura di sfidare il futuro. Per farlo al meglio ha bisogno anche e soprattutto delle nuove generazioni!

Avis Nazionale

Viale Forlanini 23, 20134 Milano
Numero Verde 800 261580
avis.nazionale@avis.it
www.avis.it

Partner

Avis Regionale Calabria
calabria@avis.it
Avis Regionale Lombardia
avis.lombardia@avis.it
Avis Regionale Veneto
avis.veneto@avis.it

RISE

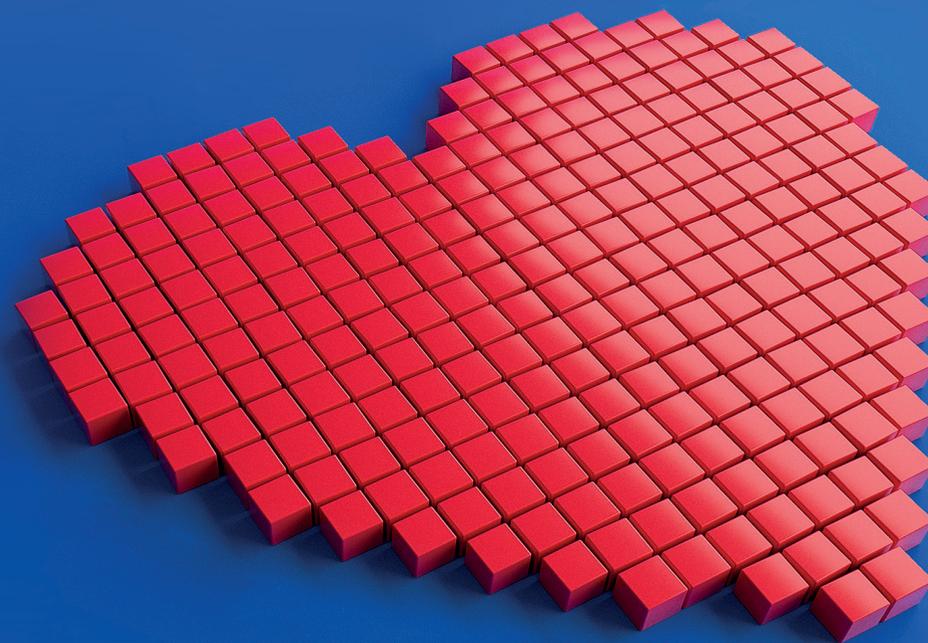
**Realtà virtuale,
Innovazione,
Salute ed
Educazione**



Seguici su:



avisnazionale



AVIS
ASSOCIAZIONE VOLONTARI ITALIANI SANGUE

ML
MINISTERO del LAVORO
e delle POLITICHE SOCIALI
DIREZIONE GENERALE DEL TERZO SETTORE
E DELLA RESPONSABILITÀ SOCIALE DELLE IMPRESE

CHE COS'È IL PROGETTO R.I.S.E.?

R.I.S.E. sta per **Realtà Virtuale, Innovazione, Salute ed Educazione**. Si rivolge agli studenti delle classi terze di 60 istituti secondari di secondo grado di 11 regioni italiane.

L'obiettivo principale è sensibilizzarli, attraverso il coinvolgimento diretto di volontari, docenti scolastici e formatori, ai valori della cittadinanza attiva e del volontariato.

Promosso da **AVIS** e finanziato dal **Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali**, si suddivide in **due fasi**: la prima incentrata sulla somministrazione di un videogame ambientato nella realtà virtuale e la seconda nella quale i giovani studenti saranno coinvolti in una social challenge.

R.I.S.E si completerà nel maggio 2023.



IL LEARNING GAME E I CONTENUTI

■ Il Learning Game

Indossando degli appositi visori per la realtà virtuale denominati **cardboard**, gli studenti potranno cimentarsi in una serie di attività ludiche dal profondo valore educativo, ideate e sviluppate da AVIS con il supporto di consulenti ed esperti di videogiochi.

Da ottobre 2022 si succederanno **4 incontri**, della durata di 2 ore ciascuno, coordinati e moderati da volontari della nostra Associazione. In ogni istituto coinvolto saranno attive 4 classi: in due di queste si sperimenteranno le coinvolgenti avventure del videogame, mentre altre due avranno il compito di monitorare lo stato di avanzamento delle attività, compilando dei questionari anonimi di valutazione del progetto.

■ Di che cosa si parlerà?

Le tematiche di R.I.S.E. sono state selezionate e validate da un pool di professionisti dei processi formativi, medici, docenti e coach che, lavorando a stretto contatto con gli adolescenti, hanno saputo formulare delle proposte coerenti con i loro interessi, i loro linguaggi comunicativi e con i più recenti trend dell'educazione interattiva.

■ Premesse e contenuti

Partendo da una riflessione sui **valori**

- dell'altruismo
- della gratuità
- della responsabilità
- dell'unicità

I giovani avranno modo di approfondire i **temi**

- della salute pubblica
- della cittadinanza attiva
- degli stili di vita sani e corretti
- della donazione di sangue ed emocomponenti

SOCIAL CHALLENGE E IL CONTEST

■ Social Challenge

Al termine della prima fase, agli studenti sarà offerta l'opportunità di farsi diretti portavoce di questi messaggi ideando delle **“social challenge”**, sfide semplici e divertenti che vengono comunemente lanciate sul web per poi diventare virali.

■ Finalità

Si tratta di azioni simboliche che hanno lo scopo di stimolare nell'opinione pubblica delle riflessioni su argomenti di rilevanza sociale. Si pensi, per esempio, alla celebre ice bucket challenge, campagna di marketing virale lanciata nel 2014 con lo scopo di sensibilizzare l'opinione pubblica sulla sclerosi laterale amiotrofica.

In questo caso, l'obiettivo è triplice: mettersi in gioco, rafforzare il senso di aggregazione e diffondere i temi del progetto.

■ Come verrà selezionata?

Ciascun istituto sceglierà al suo interno la proposta migliore che parteciperà, poi, ad un **contest**. L'idea valutata dalle classi e da una giuria di esperti come la più innovativa, originale e coerente con il progetto sarà poi lanciata a livello nazionale.

■ La challenge week

A seguire, per una settimana, gli studenti si trasformeranno in **registi, influencer e attori** per dare vita a video divertenti, curiosi ma anche toccanti ed emozionanti ispirati all'idea vincitrice.