PROGETTO AVATAR

**AVATAR** “**A**mbiente e stili di **V**ita negli **A**dolescenti: una nuova proposta di promozione della salu**T**e **A**ttraverso una piattafo**R**ma multimediale” nasce all’interno dell’Istituto di Fisiologia Clinica del CNR di Pisa, con l’obiettivo di promuovere il benessere negli adolescenti grazie ad un **approccio multi-stakeholder**, che mira a creare un network tra le diverse figure e ambienti che ruotano intorno all’adolescente (famiglia, scuola, amici, comunità).

AVATAR mira a promuovere il benessere dell’adolescente attraverso programmi di gruppo e personalizzati costruiti sulla base del profilo individuale ottenuto dall’analisi dello stile di vita, del contesto sociale, dello stato emotivo e delle abilità mentali degli adolescenti.

L’ambizione di AVATAR è di promuovere sin dalla preadolescenza una riflessione consapevole sugli stili di vita, sul contesto sociale, sulla percezione di sé, introducendo se necessario interventi personalizzati che permettano il monitoraggio di parametri di norma trascurati (fattori psicosociali, emozionali, cognitivi e sociali), con l’obiettivo di aumentare la consapevolezza circa il proprio stato di salute e benessere e favorire il rafforzamento e l’autoefficacia della persona.

AVATAR si articola in 3 fasi:

1. Monitoraggio: Rilevazione attraverso questionari compilati via web durante il corso dell’anno scolastico a discrezione del docente.

2. Profilo: Creazione di un Indice Integrato di Benessere Personalizzato e identificazione nelle classi di gruppi di adolescenti con caratteristiche comuni.

3. Interventi: Realizzazione di interventi didattico/formativi personalizzati al singolo alunno o ai gruppi di alunni. Lo strumento di valutazione consentirà di avere un’idea analitica dei punti di forza e di debolezza di ciascuno studente, in modo da poter orientare l’azione didattica sulla base degli effettivi bisogni rilevati.

Obiettivi

 Il perseguimento degli obiettivi di AVATAR vede al centro delle prospettive di intervento l’adolescente, con il fine di:

* **promuovere** il benessere dell’adolescente attraverso programmi di gruppo ed individuali costruiti e sviluppati sulla base del profilo individuale ottenuto dall’analisi dello stile di vita, del contesto sociale, dello stato emotivo e delle abilità mentali degli adolescenti;
* **aumentare** la consapevolezza del proprio stato psico-fisico, potenziare le proprie capacità, e aumentare la risposta adattativa agli stimoli ambientali;
* **potenziare** l’azione educativa e formativa della scuola, in sinergia con il personale competente di riferimento;
* **integrare** la promozione dello stato di salute negli argomenti curricolari e con gli interventi di recupero e di promozione del successo scolastico e formativo degli studenti;
* **stabilire** i fattori che concorrono alla determinazione del benessere anche in relazione alla prevenzione primordiale;

|  |  |
| --- | --- |
| * **promuovere** un modello di sostegno all’autonoma progettazione delle scuole, anche attraverso la formazione dei docenti e lo scambio di buone pratiche |  |

## Dal Modello al Dato Per la rilevazione delle informazioni, si utilizza il questionario KIDSCREEN nella sua forma estesa a 52 item (inizio e fine anno scolastico).

I questionari, validati scientificamente, sono riconducibili agli indicatori di benessere percepito relativi alle 4 aree di interesse di AVATAR: **stile di vita**, **contesto sociale**, **stato emotivo**, **percezione di rendimento scolastico**; inoltre una prima sezione riguarda i dati anagrafici (età, sesso, struttura familiare). I questionari vengono somministrati nelle scuole con il sostegno degli insegnanti.