

PROGETTO SMILE: GUIDA COMPLETA E ISTRUZIONI

1. INTRODUZIONE AL PROGETTO

Il progetto **SMILE** (*Supporting Mental Health in Young People: Integrated Methodology for clinical decisions and evidence based interventions*) è un'iniziativa di ricerca internazionale finanziata dall'Unione Europea (programma **Horizon Europe**, Grant Agreement n. 101080923).

- **Obiettivo:** Sviluppare e testare strumenti digitali (App e Videogiochi) basati sull'Intelligenza Artificiale per migliorare il benessere psicologico e la resilienza dei giovani.
- **Responsabile Scientifico:** Prof.ssa Dina Guglielmi, Dipartimento di Scienze dell'Educazione "G.M. Bertin" – Università di Bologna.
- **Ambito:** La sperimentazione avviene in 7 paesi europei, inclusa l'Italia.
- **Soggetti coinvolti:** studenti dai 15 ai 19 anni, genitori e docenti

2. GLI STRUMENTI DIGITALI

I partecipanti avranno accesso a una piattaforma tecnologica composta da:

1. Un videogioco per smartphone che aiuta i giovani ad apprendere strategie e tecniche utili per affrontare difficoltà emotive e migliorare il proprio benessere psicologico.
2. Un'app di accompagnamento con:
 - a. questionari su ansia e depressione per monitorare eventuali cambiamenti nel tempo,
 - b. un videodiario personale (facoltativo) dove descrivere la propria giornata e il proprio stato emotivo.
3. Un sistema di supporto decisionale per medici e professionisti sanitari.
4. Una piattaforma aperta per condividere risultati, buone pratiche e indicazioni utili per migliorare la pratica clinica in ambito di salute mentale giovanile.
5. Gli strumenti saranno testati in 7 paesi europei, tra cui l'Italia. Oltre ai giovani tester, verranno raccolte opinioni di genitori, insegnanti e clinici.

3. OBIETTIVI SCIENTIFICI DEL PROGETTO

- Maggiore comprensione dei fattori che influenzano il benessere psicologico dei giovani.
- Co-creazione di strumenti digitali con la partecipazione attiva dei giovani.
- Valutazione dell'efficacia degli strumenti in diversi contesti europei.
- Riduzione delle carenze terapeutiche e miglioramento delle pratiche cliniche.

4. SOGGETTI COINVOLTI

- **Soggetti coinvolti:** studenti dai 15 ai 19 anni, genitori e docenti. Gli studenti devono utilizzare videogioco e app nel tempo libero (non a scuola) nel corso di circa 6 settimane per verificare la loro facilità di utilizzo e se siano efficaci nel supportare il benessere mentale dei/lle ragazzi/e. I docenti e alcuni genitori saranno intervistati a fine progetto.

- **Periodo di svolgimento:** L'impegno previsto per gli studenti è di circa 10 minuti al giorno per l'app di accompagnamento e 4 ore totali per il videogioco (da suddividere in 5 settimane).
- **Attività richieste per ogni tipologia di persona:**
 - studenti 10 minuti al giorno per app di accompagnamento e 4 ore totali per il videogioco;
 - docenti: intervista di feedback per valutare gli effetti degli strumenti (circa 30 minuti)
 - alcuni genitori: intervista di feedback per valutare gli effetti degli strumenti (circa 30 minuti)

5. ISTRUZIONI PER LA PARTECIPAZIONE (PILOTA/SCUOLA)

Fasi della sperimentazione

- **Durata:** L'utilizzo degli strumenti digitali è previsto per un periodo di **6 settimane**.
- **Attività:**
 - Utilizzo del videogioco e dell'app su base regolare.
 - Compilazione di questionari iniziali, intermedi e finali tramite l'app.
 - Rilascio di feedback e opinioni sulla facilità d'uso e l'utilità degli strumenti.
- **Requisiti e Esclusioni:** Non possono partecipare persone con diagnosi di gravi disturbi psichiatrici (schizofrenia, disturbo bipolare), epilessia, dipendenza da gioco (*gaming addiction*) o gravi difficoltà visive non corrette.

6. Flusso operativo per i docenti

1. I docenti raccolgono i consensi firmati dagli studenti maggiorenni o dai genitori dei minorenni.
2. Non è necessario che i docenti scansionino i documenti: verranno ritirati gli originali direttamente.
3. Dopo la raccolta dei consensi non sarà richiesto alcun ulteriore intervento ai docenti.
4. L'unica attività eventuale: ricordare agli studenti di scaricare gioco e app all'inizio della sperimentazione.
5. I docenti non utilizzeranno né visioneranno gli strumenti; possono essere forniti solo screenshot, purché non visibili agli studenti.

7. Procedura per i genitori

1. - I genitori che parteciperanno alle interviste dovranno compilare un ulteriore consenso.
2. - L'intervista si svolgerà su Teams, durerà circa 30 minuti e avverrà tra aprile e maggio, dopo l'uso degli strumenti da parte dei ragazzi.
3. - Verranno fornite indicazioni chiare per spiegare ai genitori in cosa consisterà la loro partecipazione.

8. Procedura per gli insegnanti

1. - Anche gli insegnanti, se parteciperanno alle interviste, dovranno compilare un consenso separato.
2. - Le interviste seguiranno la stessa modalità prevista per i genitori.
3. - Non sarà necessario che gli insegnanti prendano nota di nulla durante la sperimentazione.

9. Materiali per i ragazzi

1. - Saranno fornite istruzioni dedicate ai ragazzi, principalmente i link per scaricare e utilizzare gli strumenti previsti dalla sperimentazione.

10. MODALITÀ DI ADESIONE E CONSENSO

La partecipazione è suddivisa per tipologia di utente:

- **Minorenni:** È obbligatorio il consenso scritto di **entrambi i genitori** (o tutore legale) unitamente al modulo di assenso del minore.
- **Maggiorenni:** Il giovane firma autonomamente il modulo di consenso informato.
- **Contatti:** Per ricevere le credenziali di accesso agli strumenti, i partecipanti devono fornire un contatto (email o numero di telefono) nei moduli di adesione.

11. DIRITTI DEL PARTECIPANTE

- **Volontarietà:** La partecipazione è totalmente libera.
- **Revoca:** È possibile ritirarsi in qualsiasi momento senza alcuna penalità o necessità di giustificazione.
- **Gratuità:** Non sono previsti compensi economici né costi per i partecipanti.

12. INFORMATIVA SUL TRATTAMENTO DEI DATI (GDPR)

- **Titolare:** Alma Mater Studiorum – Università di Bologna (contatto: privacy@unibo.it).
- **Dati raccolti:** Dati identificativi, dati sull'utilizzo dell'app, risposte ai questionari psicologici e, previo consenso specifico, immagini/video caricati nel videodiario.
- **Finalità:** Esclusivamente ricerca scientifica e statistica. I dati saranno pseudonimizzati (identificati tramite un codice univoco) per garantire la massima riservatezza.
- **Conservazione:** I dati saranno conservati presso i server dell'Università di Bologna e condivisi in forma protetta solo con i partner di progetto autorizzati.

13. CONTATTI UTILI

- **Sito Web Ufficiale:** www.horizonsmile.eu
- **Social:** @HorizonSMILE (LinkedIn, Instagram) | YouTube: @Horizon_Smile
- **Supporto Unibo:** Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Via Filippo Re 6, Bologna.