

COMUNICATO STAMPA

PREVENZIONE DOPING. UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELLA TUSCIA SI AGGIUDICA BANDO INDETTO DAL MINISTERO DELLA SALUTE CON UN'APP ANTIDOPING DALLE INNOVATIVE MODALITÀ DIDATTICHE

Si intitola "Ban Doping" e è un progetto per prevenire giocando: sviluppo di una App anti-doping per l'età evolutiva rappresenta una nuova occasione per affrontare la tematica della prevenzione del doping attraverso modalità didattiche innovative. L'Università degli Studi della Tuscia si è aggiudicata il bando indetto dalla Sezione per la vigilanza ed il controllo sul doping e per la tutela della salute nelle attività sportive del Comitato Tecnico Sanitario del Ministero della Salute, relativamente al Programma di ricerca e di formazione/informazione 2020 sui farmaci, sulle sostanze e pratiche mediche utilizzabili a fini di doping e per la tutela della salute nelle attività sportive, con un finanziamento di circa 90.000 euro. Il progetto è coordinato dal centro di ricerche CINTEST, diretto dal professor Giuseppe Calabrò. Nel linguaggio dei gamer, con il termine "Ban" ci si riferisce a quel meccanismo attraverso il quale ad un giocatore viene impedito di accedere ai server permanentemente o per uno specifico lasso di tempo dopo aver compiuto un'azione considerata scorretta. L'ipotesi progettuale coinvolge la popolazione giovanile di Lazio, Umbria e Toscana, attraverso la creazione di un *serious game* sul tema prevenzione del doping in metodologia di peer-to-peer education: gli studenti, dopo un corso di formazione mirato ad accrescere le competenze sul tema del doping e acquisire consapevolezza su stili di vita sani, diventeranno parte attiva del progetto contribuendo allo sviluppo del game e divenendo ambassador tra i coetanei e mini influencer sui social. L'ateneo viterbese si sta sempre più affermando a livello nazionale e internazionale, come testimonia il progetto europeo VRAILEXIA per gli studenti DSA, di cui UNITUS è capofila, nel campo dell'utilizzo dell'intelligenza artificiale e della realtà virtuale applicata alla formazione e ai bisogni educativi degli studenti. "Viviamo in un presente in cui le tecnologie digitali stanno favorendo l'affermazione della didattica a distanza senza precedenti: il digitale diventa uno spazio essenziale per la formazione e per la realizzazione di narrazioni interattive – sottolinea Stefano Ubertini rettore dell'UNITUS-. L'elemento essenziale di formazione sarà quello di operare alla "pari" con gli studenti, formandoli e fornendo know how, dove necessario, accogliendo le loro proposte e le loro diverse forme di creatività per lo sviluppo del serious game. Siamo fieri di questo risultato e speriamo sia un primo step per ampliare in futuro le potenzialità di questo strumento didattico e di prevenzione utile per i più giovani".

Viterbo 21.11.2020