



Salute - Università degli Studi della Tuscia: *entra nel vivo il progetto "Ban Doping"*

Viterbo - 04 nov 2021 (Prima Notizia 24) L'Ateneo Universitario punta sulla peer education per la prevenzione dei comportamenti a rischio doping.

Entra nel vivo il progetto rivolto ai giovani delle scuole superiori, Ban Doping prevenire giocando: sviluppo di una App anti- doping per l'età evolutiva coordinato dal Cintest (Centro Interuniversitario per l'Innovazione Tecnologica e lo Sviluppo del Territorio) dell'Università degli Studi della Tuscia. Tutte le scuole partecipanti, infatti, hanno selezionato un gruppo ristretto di studenti detti peer leader in base a precise caratteristiche. I peer leader saranno ambasciatori del progetto, moltiplicatori delle attività a loro rivolte nelle scuole e supporteranno lo sviluppo della serious game app. Il progetto è finanziato con 110.000 euro grazie al 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. "In questa prima fase gli incontri – spiega il professor Giuseppe Calabrò direttore del Cintest- riguarderanno un gruppo ristretto di classi e peer leader con cui si lavorerà in modo più profondo, sia dal punto di vista dei contenuti, dei processi e del portato sociale ed emotivo. C'è poi una seconda fase del progetto in cui saranno diffusi dei brevi video con diversi specialisti sul tema del doping, rivolti a tutte le scuole partecipanti ed oltre. Vale la pena ricordare - sottolinea Calabrò - che abbiamo declinato il doping, come uso e abuso di sostanze al fine di migliorare qualsiasi tipo di performance, non solo quelle sportive". Ban Doping si avvale di competenze trasversali grazie all'apporto di numerosi professionisti quali medici, psicologici, informatici, sociologi, esperti di comunicazione con l'obiettivo di implementare un programma di formazione e prevenzione per il contrasto al fenomeno del Doping in età evolutiva. Nel linguaggio dei giocatori, con il termine "Ban" ci si riferisce a quel meccanismo attraverso il quale ad uno di loro 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 (educazione tra pari). 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 con il compito di invogliare i coetanei a cambiare comportamenti non corretti. "Siamo soddisfatti dell'accoglienza e della partecipazione mostrata dalle scuole nonostante le difficoltà legate alla pandemia – precisa Calabrò – e crediamo sinceramente che stimolare negli studenti uno stile proattivo per la promozione della cultura della prevenzione sia la strategia più efficace per ridurre i fattori di rischio legati al doping e alle dipendenze". Su questo tema l'Ateneo ha avviato un PCTO (Percorso per le

Competenze Trasversali e l'Orientamento) e le scuole interessate a parteciparvi possono trovare le informazioni a questo link: <https://unitusorienta.unitus.it/course/ban-doping-prevenire-giocando-programma-antidoping-per-leta-evolutiva/>.

(Prima Notizia 24) Giovedì 04 Novembre 2021