*Modulo richiesta assegno*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TUTOR** | **Ilaria Tarricone** | | |
| Fascia VRA | **(compilazione a cura della Giunta)** | | *Punti* |
| **PRODUZIONE SCIENTIFICA ASSEGNISTI NELL’ULTIMO QUADRIENNIO** | | | *Punti* |
| Nome e n° mesi assegnista 1 | |  | |
| **Max. 4** lavori in extenso su riviste indicizzate PubMed | |  | |
|  | |
|  | |
|  | |
| Nome e n° mesi assegnista 2 | |  | |
| **Max. 4** lavori in extenso su riviste indicizzate PubMed | |  | |
|  | |
|  | |
|  | |
| Nome e n° mesi assegnista 3 | |  | |
| **Max. 4** lavori in extenso su riviste indicizzate PubMed | |  | |
|  | |
|  | |
|  | |
| Nome e n° mesi assegnista 4 | |  | |
| **Max. 4** lavori in extenso su riviste indicizzate PubMed | |  | |
|  | |
|  | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Commissione proposta**  3 commissari +  1 supplente | Ilaria Tarricone |
| Marco Domenicali |
| Anna Giulia Gramenzi |
| Marcello Lanari |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TITOLO DEL PROGETTO** | | | | | |
| **Green care and Virtual Reality: la promozione della salute psicofisica dei lavoratori tramite interventi di educazione motoria in outdoors e lo sviluppo di dispostivi di training in virtual reality (VR)** | | | | | |
| ASSEGNO FINANZIATO DA PROGETTO COMPETITIVO  *(barrare la casella corrispondente)* | ⚫SI | □ NO | | | *Punti* |
| SE IL FINANZIAMENTO È COMPETITIVO L’ENTE FINANZIATORE | finanziato dall’Unione Europea “NextGenerationEU” ALMA IDEA 2022 linea B1 - CUP J33C22001420001 | | | | |
| PROGETTO/ATTIVITÀ A SCOPO COMMERCIALE  *(es. sperimentazione profit)* | □ SI | | ⚫NO | | |
| CARATTERISTICHE DEL PROGETTO (*biomedico/osservazionale/clinico-interventistico/multidisciplinare*) | Multidisciplinare | | | | |
| STATO DI APPROVAZIONE DEL PROGETTO DA PARTE DEL COMITATO ETICO (*se necessario per il tipo di studio barrare o evidenziare la casella corrispondente*) | □ Ottenuto | | | ⚫Da ottenere | |
| **DESCRIZIONE DEL PROGETTO** *(max 800 parole)* | | | | | *Punti* |
| **Stato dell’Arte e Razionale**  Ad oggi, consistenti basi scientifiche dimostrano come l’attività motoria possa avere un impatto positivo su molteplici dimensioni della persona. Stile di vita, benessere psicofisico, soddisfazione per la vita e socialità, fattori che hanno subito in modo importante gli effetti negativi dell’attuale pandemia, traggono giovamento dal movimento e dalle dinamiche che esso comporta.  L’inserimento di interventi di attività motoria nei luoghi di lavoro ha già mostrato nei partecipanti l’apporto di benefici su diversi frangenti, quali miglioramento di importanti indicatori di benessere corporeo come, ad esempio, il BMI (1), ma anche legati alla salute mentale (2). Sono inoltre state riscontrate anche ricadute positive sulla performance lavorativa e sulla riduzione dell’assenteismo (3).  Sia dalla letteratura scientifica che dalle indicazioni nazionali per la ricerca emerge la necessità di approfondire l’influenza delle innovazioni tecnologiche, tra le quali è annoverata la realtà virtuale e i dispositivi per farne esperienza, sulla promozione del benessere psicofisico degli individui.  Presenti nelle nostre vite da decenni, principalmente per scopi ludici, i dispositivi di per la realtà virtuale sono in rapida evoluzione e hanno trovato ampia applicazione non solo nello svago ma anche nel campo dell'apprendimento, della riabilitazione e del trattamento dei disturbi del neuro-socio sviluppo. La maggior parte delle ricerche sono state condotte su individui affetti da stati patologici e che risultano pochissimi studi che abbiano preso in considerazione la popolazione sana.  Sembrerebbe che questi dispositivi agiscano positivamente sulla motivazione dell'utente, rendendo più stimolante l'esperienza paragonata con la realtà fisica. Le ricerche svolte sull’utilizzo degli “exergames” mostrano come sia possibile l’apprendimento e il miglioramento di abilità motorie tramite VR e quindi che questa pratica possa essere usata per l'integrazione dell'attività motoria in ambiente domestico, scolastico e lavorativo, contesti che racchiudono una grossa fetta della popolazione che per diversi motivi non pratica esercizio fisico nei centri sportivi.  La maggior parte delle reviews relative alla ricerca sulle attività organizzate in ambiente lavorativo e sull'utilizzo della realtà virtuale per il movimento fa emergere la necessità di evidenze più forti e della definizione di protocolli precisi per queste applicazioni.  [1] Mulchandani R, Chandrasekaran AM, Shivashankar R, Kondal D, Agrawal A, Panniyammakal J, et al. Effect of workplace physical activity interventions on the cardio-metabolic health of working adults: systematic review and meta-analysis. Int J Behav Nutr Phys Act. 2019; 16(1):134. doi: 10.1186/s12966-019-0896-0.  [2] Proper KI, Van Oostrom SH. The effectiveness of workplace health promotion interventions on physical and mental health outcomes – a systematic review of reviews. Scand J Work Environ Health. 2019; 45(6):546– 59. doi: 10.5271/sjweh.3833.  [3] Grimani A, Aboagye E, Kwak L. The effectiveness of workplace nutrition and physical activity interventions in improving productivity, work performance and workability: A Systematic Review. BMC Public Health 2019; 19(1):1676. doi: 10.1186/s12889-019-8033-1.  **Obiettivi**  Lo studio ha come obiettivo confrontare l’efficacia sul benessere psicofisico e la soddisfazione per la vita di un interventi di attività motoria in outdoor preceduto da un intervento di psicoeducazione (4 incontri, uno alla settimana) condotto da esperti (braccio a) o da un intervento motivazionale allo svolgimento dell’attività motoria condotto in Virtual Reality (VR) (braccio b), secondo una metodologia adattata dai modelli di intervento già in uso presso il VR Lab della Prof Lucia Valmaggia (King’s College London). La ricerca metterà in risalto gli aspetti motivazionali legati alle diverse modalità di intervento oltre che la valutazione degli effetti positivi sulla sfera psicologica e sociale dell’individuo, e dove valutabile in modo non invasivo, i miglioramenti fisiologici legati all’esercizio fisico.  **Metodologia (*descrizione del campione, principali tecniche utilizzate, aspetti biostatistici, fattibilità…*)**  Stabiliti i piani di intervento tramite i lavori di revisione della letteratura scientifica, verrà selezionato il campione di studio tra i lavoratori dell’azienda individuata per la ricerca, nella quale verranno prima svolti dei sopraluoghi per definire il lato logistico e organizzativo degli interventi.  Le variabili legate alla qualità della vita e quantità di attività motoria saranno valutate mediante i questionari validati GHQ e GPAQ. Per le variabili fisiologiche è prevista la raccolta di informazioni quali variabilità cardiaca e dati sulla qualità del sonno tramite l’utilizzo di strumenti non invasivi quali actigraph units (ad esemio, biofeedback watches). Verranno, inoltre, raccolti i dati relativi alla motivazione dei partecipanti e all’adesione alle attività tramite questionari personalizzati. Le stesse valutazioni verranno ripetute in seguito all’applicazione dei programmi di intervento (follow-up a 6 e a 9 mesi). La fattibilità dello studio è inoltre garantita dalla presenza della associazione di promozione sociale Wind mind, istituita dal PI Prof Ilaria Tarricone e dal CoPI Prof Marco Domenicali e dal collegamento già attivo con il Virtual reality Lab del King’s College London (Prof.ssa Valmaggia) , oltre che dal già citato progetto di dottorato.  **Risultati attesi**  Il presente progetto affronta un argomento ancora poco esplorato e sviluppabile su molteplici piani. Ci si attende che i risultati del progetto di ricerca contribuiscano allo sviluppo di un filone di ricerca molto ampio con un forte potenziale multidisciplinare. I piani di intervento ai quali il progetto mira a dare vita, creati ad hoc per un contesto lavorativo sedentario e situazioni analoghe, potrebbero non solo essere un prodotto dell’Ateneo di promozione della salute spendibile nelle aziende, ma anche la base di un programma applicabile nella stessa Università. Come sviluppi futuri, il presente progetto si propone di espandere il proprio campo di interesse anche ad altri gruppi sociali , quali gli studenti delle scuole medie superiori e universitari, coerentemente alle esigenza espressa dalla WHO rispetto alla necessità di aumentare la quantità di attività fisica svolta dalla popolazione generale e di implementare interventi di promozione della salute nei luoghi di lavoro (WHO Guidelines on physical activity and sedentary behaviour <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>). | | | | | |
| **DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ DELL’ASSEGNISTA**  *(per i* ***nuovi*** *assegni: max 400 parole; competenze richieste, scansione temporale della formazione, scansione temporale dell’attività, obiettivi primari e secondari)*  *(per i* ***rinnovi****: max 600 parole – da integrare con la relazione dell’assegnista; formazione raggiunta, attività effettuata, obiettivi raggiunti/competenze acquisite, formazione ancora da acquisire (se pertinente), scansione temporale dell’attività durante il rinnovo)* | | | | | *Punti* |
| Il progetto **Green Care & Virtual Reality** (GreCaViRea) è già oggetto di un finanziamento di borsa di dottorato nell’ambito dei programmi PON “Ricerca e Innovazione 2014-2020”. L’aggiunta di questo finanziamento è strategicamente molto rilevante per acquisire un giovane ricercatore psicologo clinico in grado di affiancare lo scienziato motorio attualmente PhD student presso il dottorato del corso di Scienze Mediche Generali e dei Servizi UNIBO con tematica vincolata “**Green care and Virtual Reality: la promozione della salute psicofisica dei lavoratori tramite interventi di educazione motoria in outdoors e lo sviluppo di dispostivi di training in virtual reality (VR)”.** L’assegnista sarà formato sai allo svolgimento delle attività di psicoeducazione, che successivamente rivolgerà ai partecipanti al braccio a dello studio, che alla somministrazione delle misure psicometriche, che effettuerà alla baseline e al follow—up a breve medio e lungo termine di tutto il campione di studio. L’ assegnista di ricerca sarà inoltre attivamente coinvolto nella analisi dei dati e divulgazione scientifica e di public engagement. | | | | | |

SE RINNOVO, SI RICORDA DI ALLEGARE ANCHE LA RELAZIONE DELL’ASSEGNISTA CON LA SUA PRODUZIONE SCIENTIFICA.

*Scheda attività assistenziale (se prevista)*

|  |
| --- |
| **ATTIVITÀ ASSISTENZIALI DELL’ASSEGNISTA/ N. ORE SETTIMANA** |
| Se necessario l’assegnista svolgerà un’attività motivazionale al percorso di cura verso il Centro di Salute Mentale di competenza territoriale del DSM DP della Ausl di Bologna e/o agli ambulatori del IRCCS Policlinico S Orsola. Inoltre, l’assegnista condurrà i gruppi di psicoeducazione e interventi motivazionali per lo svolgimento di attività motoria (7 ore a settimana) |
|  |
|  |
| AZIENDA SANITARIA PRESSO CUI SI SVOLGERÀ L’ATTIVITÀ |
| Dipartimento di Salute Mentale DP -Ausl di Bologna / IRCCS Policlinico S Orsola |

Si ricorda che, come previsto dagli Accordi sull’impiego nell’attività assistenziale dei Titolari di assegni di ricerca, sottoscritti tra l’Università di Bologna e le Aziende Ospedaliere di riferimento, una volta stipulato il contratto con il vincitore della selezione, il tutor deve consegnare alla Direzione Medica Ospedaliera la relativa modulistica, nella quale andranno riportate le attività qui segnalate.