

LEARNING 2 HELP: ALL'AURUM. PROGETTO EUROPEO DELLA CARITAS SUL VOLONTARIATO GIOVANILE. Gioco interattivo, fumetto, video per interessare i giovani





Si è tenuta ieri pomeriggio, venerdì 28 giugno, nella sala D'Annunzio dell'Aurum di Pescara, la presentazione del progetto internazionale **Learning 2 help**, nato con l'obiettivo di promuovere il volontariato giovanile e l'imprenditoria sociale, diffondendo il significato dell'impegno delle associazioni tra le fasce di popolazione più giovane.

Protagonisti di questa iniziativa, inserita nel programma dell'Unione europea **Erasmus +**, sono la fondazione polacca **Fundacja Przyjdź** di Cracovia e, in Italia, la **Fondazione Caritas dell'Arcidiocesi di Pescara-Penne Onlus**, rappresentata dalla coordinatrice, **Luigina Tartaglia**, e da **Barbara Magliani**.

«Per i tanti giovani che hanno reso vivo il progetto, il volontariato è ancora un valore importante che offre la possibilità di crescere come cittadini consapevoli all'interno delle nostre comunità», dichiara **Corrado De Dominicis**, direttore della Fondazione Caritas. «La sfida per noi adulti è quella di credere nei loro sogni, investire nelle loro speranze per sostenerli e non farli cadere nella rassegnazione e nelle solitudini che minano il nostro tempo».

Il progetto **Learning 2 help (imparare ad aiutare)** dopo 18 mesi di scambi tra i due Paesi, ha prodotto un **gioco da tavolo interattivo** (una modalità che incontra sempre più favore tra gli under 30 nonostante lo strapotere dei social), che è stato presentato nel contesto dell'evento - sia nella versione da tavolo che in quella gigante- e che, non solo offre intrattenimento, ma sviluppa anche capacità di empatia e mostra modi efficaci per aiutare gli altri in varie situazioni di vita.

Insieme al gioco da tavolo sono stati realizzati anche un **fumetto**, dove vengono mostrate le "avventure" di ragazzi che si dedicano agli altri, e quattro **video** in italiano, polacco e in inglese, con testimonianze di giovani volontari e beneficiari degli interventi, prodotti durante l'esperienza progettuale.

L'appuntamento ha visto la collaborazione del **Centro servizi per il volontariato, Csv Abruzzo**.

All'incontro di ieri ha partecipato anche il **Piccolo teatro Orazio Costa**, diretto da **Domenico Galasso**. Gli attori, guidati da Galasso, hanno interpretato il terzo canto della Divina Commedia di Dante, il girone degli ignavi, coloro che non si schierarono mai e non presero mai posizione.

«Il gioco da tavolo interattivo è la parte più innovativa», spiega **Casto Di Bonaventura**, presidente del **Csv Abruzzo**, «perché non rappresenta solo una modalità di intrattenimento ma sviluppa anche capacità di empatia e mostra

modi efficaci per aiutare gli altri in varie situazioni di vita. Si basa su problemi della contemporaneità, educa, sensibilizza e promuove valori sociali positivi. Lo scopo del gioco, infatti, è quello di collaborare insieme per superare tutti i problemi che si incontrano nel percorso».