

Sintesi del rapporto finale – #AUSGEGLICHEN

All'inizio del progetto #AUSGEGLICHEN vi sono state modifiche e nuovi sviluppi dell'app utilizzata per la sua implementazione. Poiché ciò si è rivelato più difficile di quanto si pensasse inizialmente, è stato necessario investire più tempo del previsto nella fase di test. Ciononostante, è stato possibile avviare la promozione in agosto. In totale si sono iscritti 56 insegnanti, 47 dei quali hanno partecipato al progetto con le loro classi. Dei 920 allievi che hanno scaricato l'app, il 91,3 per cento ha partecipato alle attività.

Nell'ambito dell'azione «Konsumverzicht», che consisteva nell'astenersi dal consumo, gli allievi potevano pubblicare dei messaggi online. Ne sono stati pubblicati 132, otto dei quali nell'app. Gli allievi hanno usufruito della possibilità di caricare delle immagini dei punti vendita in misura minore del previsto: ne sono state caricate nove, cinque delle quali sono state poi utilizzate per effettuare test d'acquisto. Lo scarso interesse è attribuibile, tra l'altro, al collocamento dell'azione nell'app.

Per tenere conto dei profili dei gruppi target elaborati dall'università delle scienze applicate di Zurigo (ZHAW) e per utilizzare i risultati esistenti, sono stati prodotti tre cortometraggi (in tedesco):

- Sulla nocività dello svapare: [Nikotinsucht durch Vapes - wie gefährlich sind die E-Zigaretten? | SAT.1 Frühstücksfernsehen - YouTube](#)
- Sui costi del fumo: [So REICH wirst du OHNE Rauchen 🇮🇹 🇨🇭 🇸🇮 #shorts | wissensbert \(youtube.com\)](#)
- Sullo stress: [Stress - Wirkung und Folgen \(youtube.com\)](#)

I cortometraggi sono stati resi noti e pubblicizzati mediante notifiche push nell'app.

Il sondaggio quantitativo condotto tra i partecipanti e i genitori/detentori dell'autorità parentale mostra che l'app è adatta per tematizzare le sostanze psicoattive e i media digitali. È inoltre chiaro che sarà necessario svilupparne una nuova per soddisfare i requisiti tecnici funzionali. La sua struttura dovrebbe essere modulare in modo da poter includere altri possibili elementi. Anche gli elementi ludici dovrebbero essere enfatizzati maggiormente.