

---

## **Volontariato e imprenditoria sociale: Pescara, presentato il progetto internazionale Learning 2 help per giovani**

Presentato la scorsa settimana a Pescara, il progetto internazionale Learning 2 help (imparare ad aiutare), 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. L'iniziativa è inserita nel programma dell'Unione europea Erasmus+, e vede la partecipazione della fondazione polacca Fundacja Przyjd? di Cracovia e della Fondazione Caritas dell'arcidiocesi di Pescara-Penne Onlus. Dopo 18 mesi di scambi tra i due Paesi, dal progetto Learning 2 help è stato prodotto un gioco da tavolo interattivo che, attraverso l'intrattenimento, sviluppa capacità di empatia e mostra modi efficaci per aiutare gli altri in varie situazioni di vita. Assieme al gioco da tavolo sono stati realizzati anche un fumetto, dove vengono mostrate le avventure di ragazzi che si dedicano agli altri, e 4 video in italiano, polacco e inglese, con testimonianze di giovani volontari e beneficiari degli interventi, prodotti durante l'esperienza progettuale. "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", le parole di Corrado De Dominicis, direttore della Fondazione Caritas, riportate nel comunicato del Csv-Centro servizi per il volontariato Abruzzo: "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 gioco da tavolo interattivo è la parte più innovativa, 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", ha dichiarato Casto Di Bonaventura, presidente del Csv Abruzzo: "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".

Marco Calvarese