

## HORIZON-HLTH-2024-STAYHLTH-01-02-two-stage - Verso un sostegno olistico alle disposizioni sanitarie e assistenziali per i bambini e gli adolescenti in una società sempre più digitale

<b>PROGRAMMA DI FINANZIAMENTO</b>	<b>Horizon Europe</b>
<b>TITOLO BANDO (ITA/ENG)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>HORIZON-HLTH-2024-STAYHLTH-01-02-two-stage - Verso un sostegno olistico alle disposizioni sanitarie e assistenziali per i bambini e gli adolescenti in una società sempre più digitale</u></li> <li>• <u>HORIZON-HLTH-2024-STAYHLTH-01-02-two-stage - Towards a holistic support to children and adolescents' health and care provisions in an increasingly digital society</u></li> </ul>
<b>DATA DI SCADENZA</b>	Two stage application: 19 Settembre 2023 17:00:00 Brussels time / 11 Aprile 2024 17:00:00 Brussels time
<b>ENTE FINANZIATORE</b>	<b>Commissione europea</b>
<b>BUDGET (€)</b>	30 000 000 €
<b>CO-FINANZIAMENTO UE (€) PER OGNI PROGETTO</b>	100% 8-10 milioni per progetto
<b>DURATA</b>	N/A
<b>SETTORE SPECIFICO/TEMATICA/PRIORITÀ</b>	Bambini, adolescenti, digitale
<b>DESCRIZIONE</b>	<p><b>RIA: Research and Innovation Actions</b></p> <p>Gettare le basi per una vita sana inizia nell'infanzia. Di conseguenza, e in linea con l'iniziativa HealthyLifestyles4All, l'iniziativa dell'UE sulle malattie non trasmissibili "Healthier Together" e la comunicazione della Commissione relativa alla trasformazione digitale della sanità e dell'assistenza, l'obiettivo principale della ricerca e dell'innovazione dovrebbe essere quello di promuovere società più sane sviluppando soluzioni olistiche che promuovano stili di vita sani fin dalla tenera età con impatti a lungo termine. La digitalizzazione comporta dei rischi, ma può anche essere una forza trainante per responsabilizzare i giovani cittadini, che stanno crescendo in un mondo sempre più digitalizzato, affinché assumano un ruolo attivo nella gestione delle proprie condizioni di salute e benessere mentale e sociale, attraverso soluzioni innovative, modelli di cura coordinati incentrati sulla persona e una migliore alfabetizzazione sanitaria. Il tema incoraggia la partecipazione delle piccole e medie imprese (PMI), nonché delle autorità europee, nazionali e regionali e della società civile, al fine di rafforzare le competenze scientifiche e</p>

	tecnologiche delle PMI nel settore sanitario e assistenziale per promuovere l'adozione di soluzioni sanitarie e assistenziali innovative in Europa.
<b>OBIETTIVI</b>	<p>Risultati previsti:</p> <p>I bambini, gli adolescenti e i loro genitori/tutori sono educati e responsabilizzati nelle strategie di prevenzione che prevedono approcci e soluzioni personalizzate (anche attraverso l'uso di strumenti digitali) per gestire, mantenere e migliorare la salute, l'attività fisica, le abitudini alimentari, le esigenze del tempo libero e il benessere psico-sociale dei bambini e degli adolescenti, nel pieno rispetto della privacy delle persone.</p> <p>Bambini e adolescenti, compresi quelli provenienti da contesti vulnerabili, monitorano i propri rischi per la salute, adottano stili di vita sani a casa, a scuola e nella comunità e interagiscono con i propri medici e accompagnatori (ricevendo e fornendo feedback), anche attraverso soluzioni abilitate digitalmente, migliore alfabetizzazione sanitaria, formazione e pensiero critico.</p> <p>Grazie a una migliore co-creazione, formazione, alfabetizzazione digitale e sanitaria, bambini, adolescenti, genitori e tutori in tutta Europa accedono e utilizzano soluzioni incentrate sulla persona e ampiamente disponibili per la salute, l'assistenza e il benessere di bambini e adolescenti, adeguate a un contesto in rapida evoluzione e società sempre più digitalizzata, considerando anche il rischio di dipendenza digitale.</p>
<b>ATTIVITÀ</b>	<p>Sviluppare e promuovere soluzioni di intervento di prevenzione delle malattie incentrate sulla persona, basate sull'evidenza e coordinate per sostenere la salute e l'assistenza di bambini e adolescenti in una società sempre più digitale. L'efficacia delle soluzioni di intervento dovrebbe essere valutata, tra l'altro, in termini di risultati sanitari, rapporto costo-efficacia (comparativo), facilitatori dell'attuazione e ostacoli. Il gruppo target dovrebbe includere bambini e adolescenti fino a 25 anni di età provenienti da contesti socio-economici diversi.</p> <p>Sviluppare e integrare strumenti e tecnologie innovativi per la tutela della privacy, come (ma non limitati a) tracker di attività, sensori, giochi seri, piattaforme e robotica, Massive Open Online Courses (MOOC) in modelli di assistenza coordinati e integrati, per aiutare bambini e adolescenti condurre stili di vita sani, attivi e sociali, prevenire le malattie, nonché monitorare e gestire meglio la propria salute fisica, sociale e mentale.</p> <p>Consentire a bambini e adolescenti di navigare nei sistemi sanitari e di assistenza, interagire con i loro medici, assistenti formali e informali, e circoli sociali, nonché</p>

	<p>gestire meglio la propria salute a casa, nella comunità e a scuola, tenendo conto di specifici fattori di rischio psichiatrico giovanile, rischi legati alle dipendenze, nonché determinanti geografici, sociali ed economici delle disuguaglianze sanitarie e di alfabetizzazione digitale.</p> <p>Stimolare l'adozione di approcci e soluzioni incentrati sulla persona per migliorare la salute, l'assistenza e il benessere di bambini e adolescenti, includendo le parti interessate di tutti i settori pertinenti (inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, istruzione, tempo libero, innovazione sociale, assistenza sanitaria, Medtech, media e cittadini) nella co-creazione, progettazione, pianificazione e adozione delle soluzioni, nonché nella formazione dei loro utenti finali.</p> <p>Sviluppare e diffondere orientamenti e strumenti basati su prove per bambini e adolescenti che promuovano un sano equilibrio tra uno stile di vita sedentario digitalizzato e uno stile di vita non digitalizzato più attivo a sostegno della loro salute fisica, mentale e sociale e del loro benessere a breve e lungo termine.</p> <p>Sviluppare, implementare (pilotare e/o potenziare) e promuovere strumenti e interventi incentrati sulla persona per un migliore benessere fisico e mentale, affrontando i rischi della dipendenza digitale e del consumo eccessivo, dell'isolamento e della malattia mentale, promuovendo attività fisiche, intellettuali o artistiche, interazione sociale e fornire supporto e trattamento per la salute mentale.</p>
<b>CHI PUÒ PRESENTARE IL PROGETTO</b>	Enti pubblici e privati (e organizzazioni internazionali) stabiliti negli Stati Membri dell'UE e non UE; enti pubblici e privati stabiliti nei paesi EEA e associati al programma Horizon Europe
<b>MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE</b>	Funding and tender portal
<b>LINK A DOCUMENTAZIONE</b>	<a href="https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2023-2024/wp-4-health_horizon-2023-2024_en.pdf">https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2023-2024/wp-4-health_horizon-2023-2024_en.pdf</a>
<b>LINK AD EVENTUALI APPROFONDIMENTI</b>	<a href="https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/common/guidance/om_en.pdf">https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/common/guidance/om_en.pdf</a>