

HORIZON-HLTH-2026-01-DISEASE-02: Interventi innovativi per prevenire gli effetti dannosi dell'uso delle tecnologie digitali sulla salute mentale di bambini e giovani adulti

PROGRAMMA DI FINANZIAMENTO	Horizon Europe (HORIZON)
TITOLO BANDO (ITA/ENG)	<p>HORIZON-HLTH-2026-01-DISEASE-02: Interventi innovativi per prevenire gli effetti dannosi dell'uso delle tecnologie digitali sulla salute mentale di bambini e giovani adulti (ITA)</p> <p>HORIZON-HLTH-2026-01-DISEASE-02: Innovative interventions to prevent the harmful effects of using digital technologies on the mental health of children and young adults (ENG)</p>
DATA DI SCADENZA	16/04/2026
ENTE FINANZIATORE	Commissione europea
BUDGET (€)	<p>Budget totale topic: circa 39,3 milioni € (coerente con i topic DISEASE di pari call e WP)</p> <p>Contributo UE per progetto: circa 6 – 8 milioni € (range tipico RIA)</p>
DURATA	Non esplicitata (tipicamente 36–60 mesi per RIA Horizon Europe)
TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> ● Salute mentale di bambini e giovani ● Impatto delle tecnologie digitali (social media, gaming, uso intensivo di schermi) ● Prevenzione e interventi precoci ● Neuroscienze, psicologia e scienze comportamentali ● Soluzioni digitali e non digitali ● Politiche sanitarie e regolazione
DESCRIZIONE	<p>Il bando affronta una criticità emergente e sempre più rilevante: l'impatto dell'uso intensivo delle tecnologie digitali sulla salute mentale di bambini e giovani, in una fase cruciale per lo sviluppo cognitivo ed emotivo.</p> <p>L'obiettivo è sviluppare e validare interventi innovativi di prevenzione, capaci di ridurre gli effetti negativi associati all'uso di social media, gaming e altri ambienti digitali. Questo include sia interventi clinici e comportamentali, sia strumenti educativi, digitali o policy-oriented.</p> <p>I progetti devono produrre evidenze solide sui meccanismi neurobiologici, cognitivi e sociali alla base di questi fenomeni e tradurle in soluzioni concrete, testate in contesti reali. È</p>

	<p>esplicitamente richiesto un approccio interdisciplinare e l'inclusione di studi clinici o sperimentali.</p> <p>Un elemento chiave è il coinvolgimento di stakeholder rilevanti (scuole, famiglie, operatori sanitari, sviluppatori di tecnologie e policy maker), per garantire che le soluzioni siano efficaci, implementabili e scalabili a livello europeo.</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere meglio l'impatto delle tecnologie digitali sullo sviluppo mentale • Sviluppare interventi preventivi efficaci • Ridurre i rischi per la salute mentale nei giovani • Integrare evidenze scientifiche in politiche e pratiche • Coinvolgere attori chiave (sanità, scuola, industria digitale)
RISULTATI ATTESI	<ul style="list-style-type: none"> • Migliore base di conoscenza su effetti cognitivi e comportamentali del digitale • Interventi validati e pronti per implementazione • Maggiore consapevolezza tra stakeholder e policy maker • Strumenti concreti per prevenzione e gestione del rischio • Impatto sulla qualità della vita e sul benessere mentale dei giovani
CHI PUÒ PRESENTARE IL PROGETTO	<ul style="list-style-type: none"> • Università e centri di ricerca • Ospedali e servizi di salute mentale • Scuole e organizzazioni educative • PMI e industria (digital health, piattaforme digitali) • Autorità pubbliche e policy maker
MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE	Attraverso il portale Funding and Tenders
LINK ALLA CALL	https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/opportunities/topic-details/HORIZON-HLTH-2026-01-DISE-ASE-02
LINK AL DOCUMENTO	https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2026-2027/wp-4-health_horizon-2026-2027_en.pdf