

DARTOUT

Digital ART Therapy Tools to Overcome
Addiction United Together



CEIS Formazione
Centro studi Donald J. Ottenberg



29 Dicembre 2023

RELAZIONE FINALE

Autori: Michał Budniakiewicz, Krzysztof Szadejko e Athena Vlahvei



Sommario

INTRODUZIONE	5
Basi teoriche, obiettivi e condizioni generali per l'attuazione del programma	6
Arteterapia	6
Partner del progetto	7
CEIS Formazione Modena	7
ARGO Salonicco	8
MONAR Danzica	8
METODO	9
1. Modello di monitoraggio e valutazione	9
1.1. Progetto di ricerca con metodo misto	9
1.2. Panoramica delle realizzazioni e dei risultati del progetto	10
1.3. Raccolta di buone pratiche	10
2. Metodologia per la valutazione dell'impatto sui beneficiari dei progetti	10
2.1. Modalità di raccolta dei dati	10
2.2. Processo di misurazione. Valutazione dell'impatto del progetto	11
2.3. Alcuni aspetti metodologici	11
RISULTATI	13
1. IO1. Un rapporto sui bisogni dei pazienti in termini di processo di trattamento e un rapporto sui bisogni formativi nel campo dell'arte terapia performativa nei centri di riabilitazione. Relazione sulle buone pratiche nell'arteterapia in ambito terapeutico	13
1.1. Indagine sui bisogni formativi tra clienti ed educatori	13
1.2. Preparazione del workshop	20
2. IO2. Formazione di educatori di arteterapia in ambienti terapeutici anche con l'utilizzo di strumenti digitali	20
2.1. Metodo	21
2.2. Risultati del monitoraggio	21
3. IO3. Programma di arteterapia per ambienti terapeutici per persone con problemi di dipendenza. Monitoraggio dell'evento moltiplicatore online dal 30 al 31 ottobre 2023	24
3.1. Metodo	24
3.2. Risultati del monitoraggio	25



CONCLUSIONE.....	29
RIFERIMENTO.....	32

INTRODUZIONE

Lo scoppio della pandemia di coronavirus ha portato cambiamenti significativi, costringendoci a esplorare nuovi approcci al lavoro, all'interazione sociale e alla vita quotidiana. Durante il suo discorso sullo stato dell'Unione del 16 settembre 2020, la presidente von der Leyen ha sottolineato la necessità di trasformare questa era in un "decennio digitale" europeo. Il progetto Dartout ha adottato questa prospettiva lungimirante, evidente nel suo titolo: *Digital Art Therapy Tools to Overcome Addiction United Together*.

Di fronte alle sfide poste dal COVID-19, l'obiettivo principale del progetto è il processo di integrazione sociale delle persone in trattamento nei centri di trattamento delle dipendenze in tre paesi europei (Polonia, Grecia e Italia). L'attenzione si concentra sulla promozione dello sviluppo personale attraverso l'arteterapia, utilizzando strumenti digitali per facilitare la comunicazione e la collaborazione, superando così i limiti imposti dalla pandemia.

L'iniziativa ha l'obiettivo di potenziare lo sviluppo personale dei pazienti nei centri aderenti, elevando l'intero ciclo terapeutico attraverso conoscenze teoriche e strumenti di arteterapia. Allo stesso tempo, i dipendenti della comunità terapeutica sono attivamente coinvolti nella coltivazione di abilità e competenze nel campo dell'arteterapia.

Il progetto si compone di tre fasi principali, che sono allineate con tre prodotti intellettuali. La fase iniziale prevede attività di ricerca e studio:

È stata condotta un'indagine completa per valutare i bisogni dei pazienti sottoposti a trattamento nelle comunità terapeutiche nei tre paesi studiati e per identificare le esigenze degli educatori per l'erogazione di corsi di arteterapia in queste comunità.

Nei paesi oggetto dello studio è stato condotto uno studio incentrato sulle buone pratiche di arteterapia nelle comunità di trattamento della tossicodipendenza. Particolare attenzione è stata rivolta alle pratiche che utilizzano o si adattano agli strumenti digitali. Le buone pratiche identificate sono state accuratamente valutate da arteterapeuti ed educatori nell'ambito del progetto, e quindi sono state selezionate quelle più efficaci per il progetto.

La seconda fase ha coinvolto educatori e arteterapeuti in una formazione congiunta, facilitando lo scambio e la valutazione pratica dei metodi e delle tecniche più efficaci. Questa fase mirava a sviluppare un programma di formazione completo per gli operatori delle comunità terapeutiche che desiderano implementare attività di arteterapia nelle loro comunità.

Nella fase finale è stato sviluppato e implementato un programma di arteterapia per la riabilitazione dei tossicodipendenti, utilizzando strumenti digitali, nei centri terapeutici partecipanti. Organizzazioni greche, italiane e polacche hanno utilizzato congiuntamente strumenti digitali per condurre sessioni congiunte di arteterapia, coinvolgendo educatori e pazienti. (MONAR, 2024)

L'obiettivo generale e il concetto innovativo del progetto si sono concentrati sull'integrazione degli strumenti digitali nelle attività di arteterapia nelle comunità terapeutiche (TC). La documentazione e la valutazione delle buone pratiche, unita all'analisi dei bisogni dei pazienti e degli educatori nell'implementazione delle attività di arteterapia in TC, ha creato le basi per un impatto positivo sui centri coinvolti. Inoltre, ha gettato le basi per la potenziale trasferibilità dei risultati in contesti diversi. (SAMHSA Substance Abuse and Mental Health Services Administration, 2019)

Basi teoriche, obiettivi e condizioni generali per l'attuazione del programma

L'obiettivo principale del progetto è stato l'integrazione sociale delle persone che soggiornano in ambienti terapeutici per tossicodipendenti in 3 paesi europei (Grecia, Italia e Polonia) e il processo del loro sviluppo personale, attraverso l'arteterapia, anche con l'uso di strumenti digitali.

Le fasi principali del progetto consistevano in tre e corrispondevano a tre produzioni intellettuali:

Titolo dell'output	Categoria: Personale
IO1. Un rapporto sui bisogni dei pazienti in termini di processo di trattamento e un rapporto sui bisogni formativi nel campo dell'arte terapia performativa nei centri di riabilitazione. Relazione sulle buone pratiche in arteterapia in ambito terapeutico.	Insegnanti / Formatori / Ricercatori / Operatori giovanili / Clienti TC
IO2. Formare educatori in arteterapia in ambienti terapeutici anche utilizzando strumenti digitali.	Insegnanti / Formatori / Ricercatori / Operatori Giovanili / Clienti TC
IO3. Programma di Arteterapia per Ambienti Terapeutici per Tossicodipendenti	Insegnanti / Formatori / Ricercatori / Operatori Giovanili / Clienti TC

La prima **fase** ha incluso attività di ricerca e studio nei paesi partner, dove abbiamo cercato di identificare sia i bisogni dei pazienti e dei loro educatori, sia le buone pratiche di arteterapia nelle comunità terapeutiche (TC) per tossicodipendenti.

In particolare, è stata condotta un'indagine sulle buone pratiche che utilizzano strumenti digitali o che possono essere elaborate per utilizzare strumenti digitali.

Nella **seconda fase**, pedagoghi/arteterapeuti dei tre paesi partner hanno partecipato a una formazione congiunta per scambiare i migliori metodi e tecniche di lavoro nella tomografia computerizzata.

Nell'**ultima fase** è stato implementato un programma di arteterapia con l'utilizzo di strumenti digitali nei centri terapeutici coinvolti. L'utilizzo di strumenti digitali nella conduzione delle attività di arteterapia nelle scansioni TC è stato l'obiettivo generale e l'idea innovativa del progetto, così come la descrizione e la valutazione delle migliori pratiche.

DARTOUT ha anche avuto l'obiettivo di creare le condizioni per l'impatto positivo dell'arte e delle tecnologie digitali sui centri coinvolti e la possibilità di trasferire i risultati ad altri ambienti. Le migliori pratiche identificate durante il progetto saranno diffuse attraverso pubblicazioni scientifiche.

Arteterapia

L'arteterapia è una forma di terapia espressiva che utilizza il processo creativo della creazione artistica per migliorare e migliorare il benessere fisico, mentale ed emotivo. Implica l'uso di una varietà di

materiali e tecniche artistiche, consentendo agli individui di esplorare i propri pensieri, sentimenti ed esperienze in modo non verbale (Smith, 2015).

. L'arteterapia è insegnata da arteterapeuti qualificati che guidano i partecipanti attraverso il processo artistico. I principali modi di lavorare nell'arteterapia sono:

Espressione creativa: l'arteterapia incoraggia le persone a esprimersi in modo creativo attraverso varie forme d'arte come il disegno, la pittura, la scultura e altre arti visive. L'attenzione si concentra sul processo di creazione piuttosto che sul prodotto finale.

Comunicazione non verbale: Fornisce un mezzo di comunicazione non verbale, rendendolo particolarmente efficace per le persone che potrebbero avere difficoltà ad esprimersi verbalmente. L'opera d'arte creata funge da rappresentazione visiva di pensieri ed emozioni.

Relazione terapeutica: gli arteterapeuti stabiliscono una relazione terapeutica con i partecipanti, creando un ambiente sicuro e di supporto. Il terapeuta interpreta l'opera d'arte in collaborazione con la persona, aiutandola a comprendere le sue emozioni e le sue esperienze.

Scoperta di sé: i partecipanti sono incoraggiati a esplorare i propri pensieri e sentimenti interiori attraverso il processo creativo. Questa auto-esplorazione può portare a una maggiore consapevolezza di sé, alla crescita personale e a una comprensione più profonda delle proprie emozioni.

Mindfulness e rilassamento: impegnarsi nella creazione artistica può promuovere la consapevolezza e il rilassamento. Concentrarsi sul processo creativo può essere meditativo, aiutando le persone a ridurre lo stress, l'ansia e altre sfide emotive.

Obiettivi del trattamento: L'arteterapia viene utilizzata in una varietà di contesti terapeutici per affrontare una vasta gamma di problemi, tra cui condizioni di salute mentale, traumi, dipendenze e disturbi della condotta. Può essere integrato in sessioni di terapia individuale o di gruppo.

Integrazione di arte e psicologia: gli arteterapeuti hanno spesso un background sia in arte che in psicologia, combinando la conoscenza delle tecniche artistiche con la comprensione dei principi psicologici. Questa integrazione consente un approccio olistico al trattamento.

Adattabilità: l'arteterapia è flessibile e può essere adattata alle esigenze e alle preferenze degli individui. Può essere utilizzato nel lavoro con le persone nel processo, dai bambini agli anziani, ed è efficace in una varietà di contesti culturali e clinici.

L'arteterapia è riconosciuta come un valido approccio terapeutico che integra la terapia verbale tradizionale. Fornisce una strada unica per la scoperta di sé, l'espressione emotiva e la guarigione.

Partner del progetto

CEIS Formazione Modena



CEIS Formazione, costola del Gruppo CEIS, è profondamente radicata nel nord Italia, offrendo innumerevoli servizi sociali, programmi di prevenzione e formazione completa. La sua ricca storia, che risale agli anni '80, si è guadagnata una reputazione di eccellenza. L'organizzazione è specializzata nel trattamento delle dipendenze, supervisionando programmi che si rivolgono a una varietà di gruppi demografici, tra cui minori, persone con AIDS e persone che lottano con gravi condizioni di salute mentale. Noto per colmare il divario tra le conoscenze accademiche e le applicazioni pratiche, CEIS

Formazione è un attore significativo nei progetti europei, fornendo una formazione di grande impatto a livello locale, nazionale ed europeo.

ARGO Salonicco



L'Associazione "Amici di ARGO", fondata nel 2003, è un solido pilastro del Programma Terapeutico Alternativo ARGO per tossicodipendenti di Salonicco. ARGO, un programma di trattamento non stazionario e privo di sostanze all'interno del Sistema Sanitario Nazionale, è un faro nel trattamento delle dipendenze. Coprendo lo spettro delle dipendenze, dalle droghe illecite ai comportamenti di dipendenza, ARGO partecipa all'attuazione di progetti europei. Partecipando attivamente a iniziative come Erasmus+ KA1, fornisce un contributo significativo alla ricerca, alla formazione e alla riabilitazione dei gruppi vulnerabili all'interno della più ampia rete europea.

MONAR Danzica



Il Centro per il trattamento, la terapia e la riabilitazione delle dipendenze MONAR di Danzica vanta un'esperienza di 38 anni nel trattamento trasformativo delle dipendenze giovanili. L'iniziativa di punta dell'istituzione, "Finding Yourself", raggiunge un impressionante tasso di successo del 60%. Operando come struttura di degenza, il centro, con un'équipe dedicata di 10 specialisti, conduce cicli terapeutici della durata compresa tra i sei e i dodici mesi. Impegnandosi in progetti di prevenzione come il "Laboratorio di conoscenza positiva" e "Giochiamo senza droghe", MONAR Danzica partecipa attivamente al trattamento e alla prevenzione delle dipendenze. Il suo approccio globale, combinato con la sua stimata reputazione, consolida il suo ruolo fondamentale nel panorama del trattamento delle dipendenze.



METODO

1. Modello di monitoraggio e valutazione

Il modello di valutazione dell'impatto del progetto si è costituito principalmente da tre elementi metodologici:

1. *Progetto di ricerca qualitativa e quantitativa* (metodo misto) all'inizio del progetto, in connessione con il concetto del workshop.
2. Rilevamento dei *deliverable* e dei *deliverable* del progetto durante il corso del progetto.
3. Una raccolta di *buone pratiche*, sotto forma di schede di gestione laboratoriale, e una riflessione sul modello di intervento terapeutico nell'ambito del trattamento delle tossicodipendenze.

1.1. Progetto di ricerca con metodo misto

Il progetto di ricerca qualitativa e quantitativa ha ipotizzato l'utilizzo di un metodo misto. Sono stati utilizzati due approcci: quantitativo (QN; domande a risposta chiusa) e qualitativo (QL; domande a risposta aperta). Questo processo è consistito in due tipi di attività in tre fasi: 1° Preparazione del monitoraggio e della valutazione; 2° Monitoraggio del progetto durante la sua attuazione e 3° Valutazione finale dopo la chiusura del progetto. La tabella seguente riassume il disegno quasi-sperimentale:

	Fase 1	Fase 2	Fase 3
	PREPARAZIONE MONITORAGGIO E VALUTAZIONE	MONITORAGGIO CONTINUO Implementazione del progetto: Formazione e implementazione di prodotti intellettuali ed eventi transnazionali	VALUTAZIONE FINALE Rilevazione dei risultati
Argomenti coinvolti	ARGO (gr), MONAR (pl), CEIS formazione (it)	Organismo di valutazione (CEIS Formazione), educatori e beneficiari del progetto di tutti e tre i partner	Organismo di valutazione (CEIS) Formazione), educatori e destinatari di progetti di tutti e tre i partner

Nella prima fase sono stati identificati i bisogni formativi sia degli educatori che dei clienti degli Ambienti Terapeutici (TC) attraverso un questionario quali-quantitativo.

Nella seconda fase è stato rilevato l'impatto dei workshop e degli eventi successivi sul pubblico e sulla sua soddisfazione. Durante i workshop sono stati raccolti i risultati del progetto. Nella terza fase – la valutazione finale – è stato fornito un questionario per misurare la soddisfazione e l'impatto dell'intero processo di progettazione DARTOUT.

1.2. Panoramica delle realizzazioni e dei risultati del progetto

Produzione:

- n. educatori coinvolti nel progetto;
- No. utenti delle comunità terapeutiche;
- n. laboratori e lezioni svolte;
- No. dipendenti coinvolti nel progetto;

Risultato:

- tipo di esigenze formative;
- l'impatto del progetto sul miglioramento delle qualifiche degli educatori;
- l'impatto del progetto sul benessere psicofisico (degli educatori e degli utenti).

1.3. Raccolta di buone pratiche

La raccolta delle buone pratiche avviene durante la valutazione finale. Al termine del progetto è stata condotta un'indagine per individuare buone pratiche e riflettere sul modello di intervento terapeutico nell'ambito del trattamento farmacologico.

2. Metodologia per la valutazione dell'impatto sui beneficiari dei progetti

2.1. Modalità di raccolta dei dati

Tutta la documentazione relativa all'implementazione del progetto è stata raccolta tramite la *piattaforma LimeSurvey*.

La valutazione partecipata è un elemento di innovazione, che può essere uno dei fondamenti della valutazione all'interno del progetto. Naturalmente, il processo di valutazione è stato monitorato dall'organismo di valutazione CESI FOrMation, ma l'alto grado di partecipazione alla valutazione ha permesso il coinvolgimento *di tutti* gli stakeholder del progetto.

La valutazione partecipata presentava alcuni vantaggi. Innanzitutto, la possibilità di un confronto paritario *di tutte* le entità coinvolte nel progetto (creatori del progetto, creatori, beneficiari indiretti e finali). In secondo luogo, il processo di valutazione è diventato un *processo di apprendimento*

collaborativo che ha contribuito al miglioramento continuo sia della progettazione che dell'implementazione del progetto.

Da non sottovalutare, infine, il miglioramento continuo del progetto attraverso il dialogo continuo tra i partner coinvolti.

2.2. Processo di misurazione. Valutazione dell'impatto del progetto

La valutazione d'impatto ha incluso i risultati generati e concreti delle attività al termine del progetto. Come spiegato nel primo capitolo (Modello di valutazione), il piano di valutazione d'impatto prevede un metodo misto QN+QL. Propone di monitorare e valutare i seguenti indicatori:

- tipi di esigenze formative;
- l'impatto del progetto sul miglioramento delle qualifiche degli educatori;
- l'impatto del progetto sul benessere psicofisico (degli educatori e degli utenti);
- la possibilità di sviluppare un modello di intervento riproducibile e trasferibile ad altri contesti terapeutici.

2.3. Alcuni aspetti metodologici

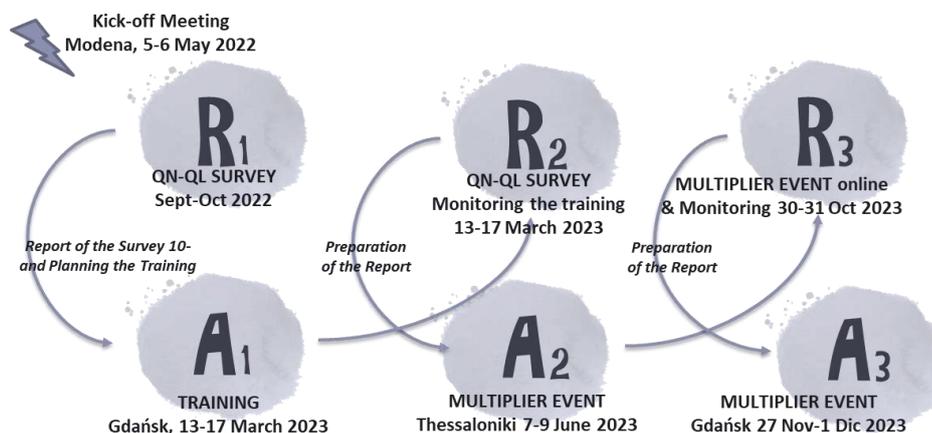
Durante l'analisi dei dati sono stati utilizzati due programmi:

1. PSPP Gnu, software per l'analisi statistica dei dati;
2. MAXQDA, software per l'analisi qualitativa dei dati.

A ciascun metodo è stato assegnato un ruolo nella logica di valutazione dell'impatto, che collega le risorse agli esiti e ai *micro-effetti per i destinatari diretti* e ai *macro effetti legati al contesto terapeutico (esiti prossimali)*.

I dati di monitoraggio e valutazione sono stati periodicamente resi disponibili nell'ambito dei tavoli e dei momenti di coordinamento (comitato direttivo), come base per la pianificazione delle prossime elezioni, nonché con gli educatori stessi. Questo processo di formazione e informazione è stato organizzato in collaborazione con gli esperti interni di ciascuno dei partner coinvolti nel progetto.

Durante il processo di perforazione, è stata applicata la seguente metodologia delle attività di ricerca:



Disegno. 1. Attività di ricerca. Cartina stradale

Procedimento:



PSPP

Descriptive statistics



MAXQDA

CAQDAS
Computer Assisted Qualitative
Data Analysis Software



Disegno. 2. Software utilizzato per l'elaborazione dei dati

RISULTATI

Dopo aver condotto un'analisi approfondita dei bisogni attraverso un sondaggio iniziale del progetto, è stata meticolosamente pianificata e sviluppata una formazione congiunta del personale a breve termine (STJSTE) su misura per i terapeuti delle dipendenze dei tre centri partner. Questa iniziativa nasce dal riconoscimento che affrontare le sfide uniche della dipendenza richiede uno sviluppo professionale continuo e una comprensione sfumata delle metodologie terapeutiche in evoluzione.

Di seguito sono presentati i principali risultati del monitoraggio del progetto. I risultati sono presentati sotto forma di grafici e tabelle.

1. IO1. Un rapporto sui bisogni dei pazienti in termini di processo di trattamento e un rapporto sui bisogni formativi nel campo dell'arte terapia performativa nei centri di riabilitazione. Relazione sulle buone pratiche nell'arteterapia in ambito terapeutico

1.1. Indagine sui bisogni formativi tra clienti ed educatori

L'obiettivo dello studio è stato quello di conoscere i bisogni formativi dei clienti e degli educatori, nonché le opinioni sull'arteterapia in un contesto terapeutico. Di seguito presentiamo il sondaggio online e i risultati dell'analisi iniziale.



Disegno. 3. Questionario online

Secondo te, in quale misura l'arte (teatro, arte-terapia, musica, ecc.) possa essere utile nel processo terapeutico?

1	2	3	4
per niente	poco	abbastanza	molto

Σε ποιο βαθμό πιστεύετε ότι η τέχνη (θέατρο, θεραπεία μέσω της τέχνης, μουσική κ.λπ.) μπορεί να είναι χρήσιμη στη θεραπευτική διαδικασία?

1	2	3	4
καθόλου	λίγο	αρκετά	πάρα πολύ

Jak myślisz, w jakim stopniu zajęcia / działania artystyczne (teatr, arteterapia, muzyka itp.) może być pomocna w procesie terapeutycznym?

1	2	3	4
ani trochę	nie wiele	wystarczająco	bardzo dużo

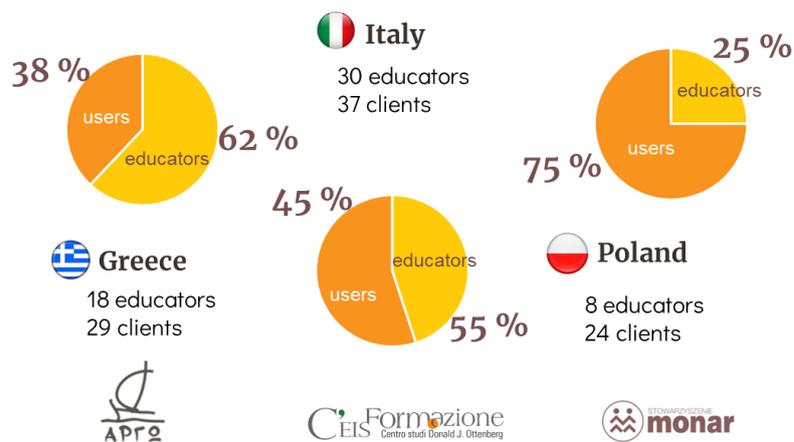
Disegno. 4. Esempio di prodotto in tre lingue

Di quali competenze artistiche / teatrali avresti bisogno per svolgere al meglio il tuo ruolo?

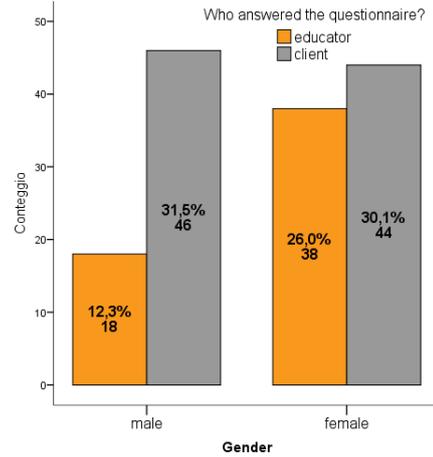
Ποιες καλλιτεχνικές / θεατρικές δεξιότητες θα χρειαζόσουν για να αντιμετωπίσεις καλύτερα τον ρόλο σου?

Jakich umiejętności artystycznych / teatralnych potrzebujesz, aby najlepiej wykonywać swoją rolę?

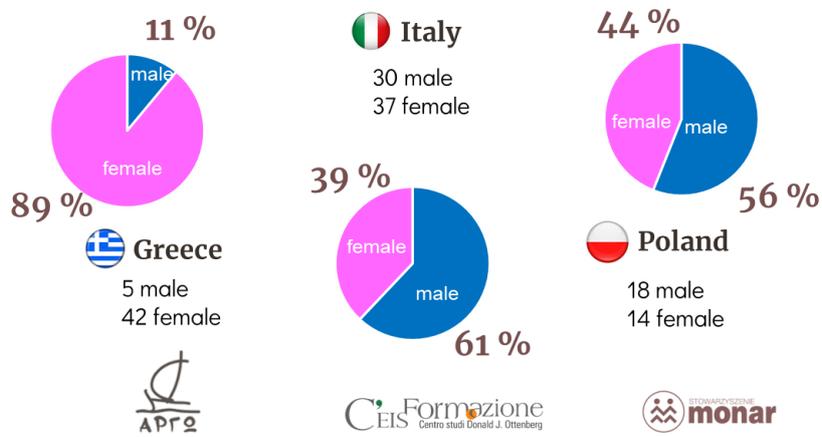
Disegno. 5. Esempio di domande a risposta aperta in tre lingue



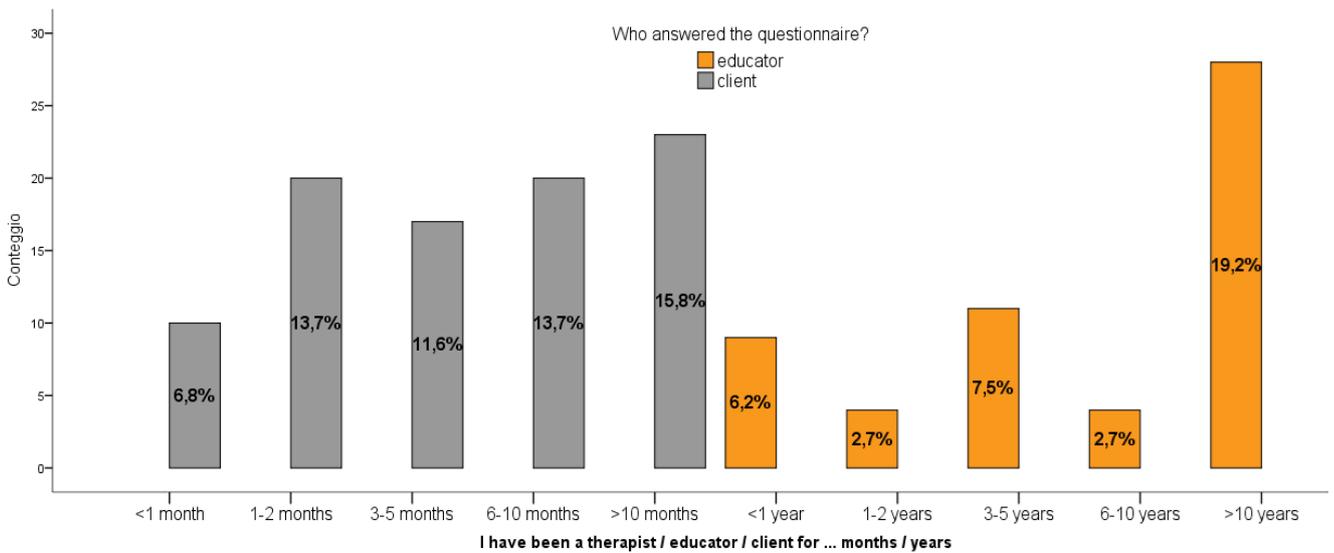
Disegno. 6. Descrizione del campione (n=146: 56 educatori e 90 clienti)



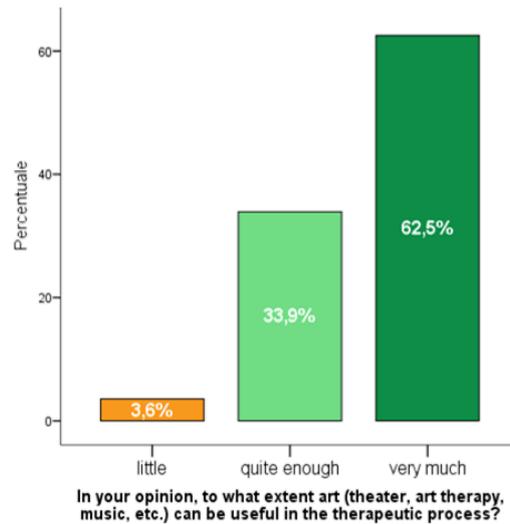
Disegno. 7. Descrizione del campione (64 uomini e 82 donne * 56 educatori e 90 clienti)



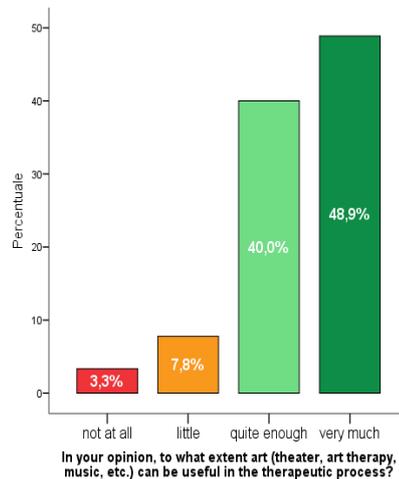
Disegno. 8. Descrizione del campione tra i partner (uomini e donne)



Disegno. 9. Caratteristiche del campione (educatori e clienti)



Disegno. 10. Distribuzione delle risposte alla domanda: In che misura, secondo te, l'arte (teatro, arteterapia, musica, ecc.) Può essere utile nel processo terapeutico? (n=56 insegnanti)



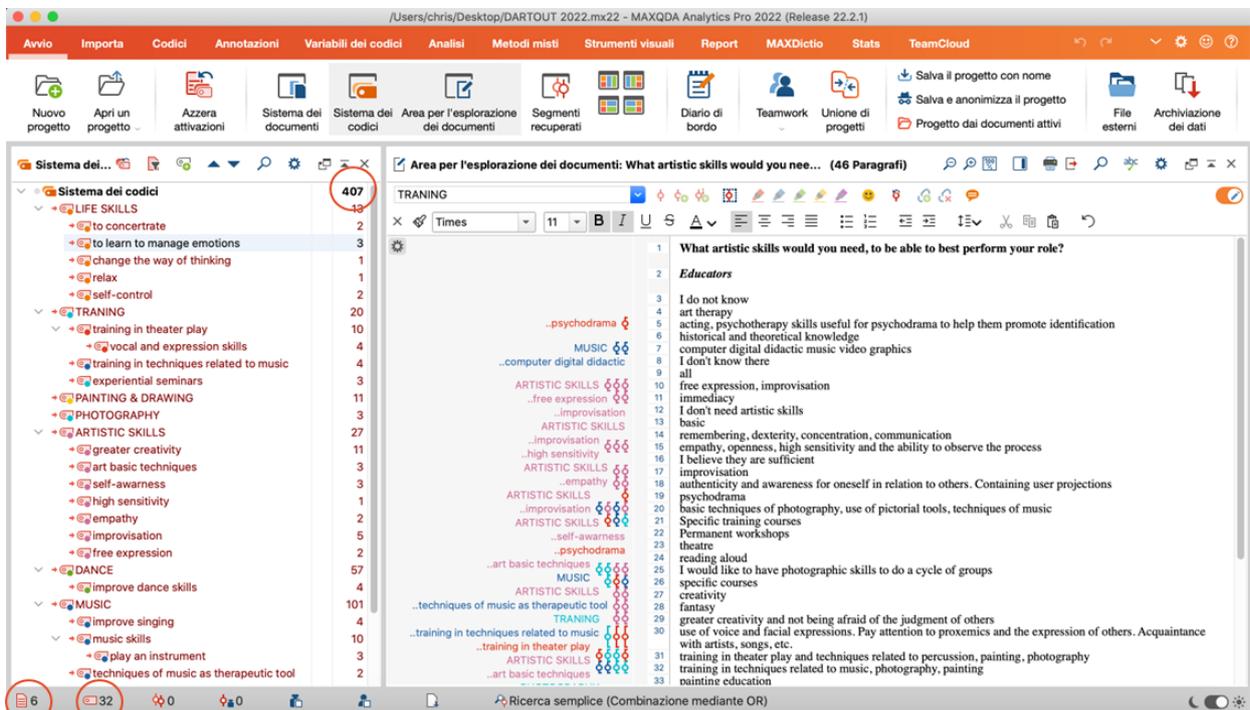
Disegno. 11. Distribuzione delle risposte alla domanda: In che misura, secondo te, l'arte (teatro, arteterapia, musica, ecc.) Può essere utile nel processo terapeutico? (n=90 clienti)



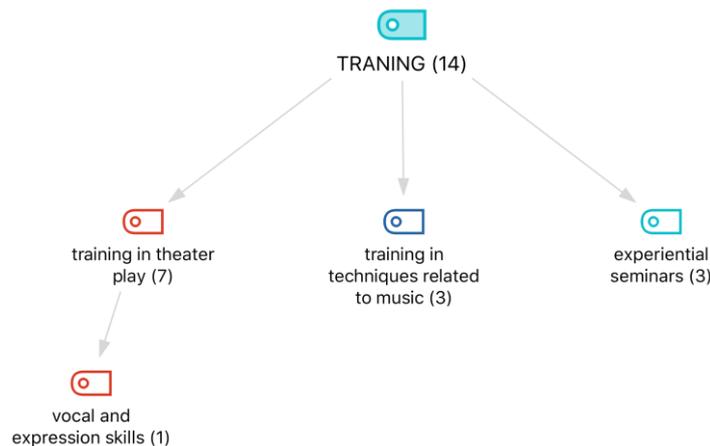
Disegno. 12. Mappa mentale con le 15 parole più comuni. Analisi lessicale della risposta alla domanda: Cosa ne pensi Gli effetti dell'arte sono nel processo terapeutico? (n=56 insegnanti)



Disegno. 13. Mappa mentale con le 15 parole più comuni. Analisi lessicale della risposta alla domanda: Cosa ne pensi Gli effetti dell'arte sono nel processo terapeutico? (n=90 clienti)

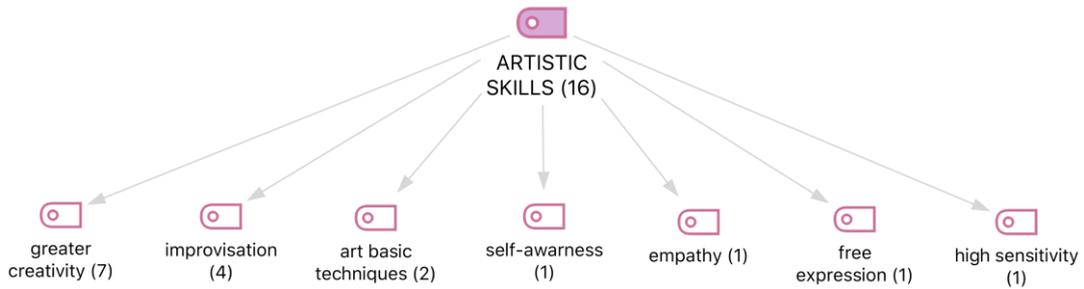


Disegno. 14. Screenshot di MAXQDA (software di analisi qualitativa dei dati)

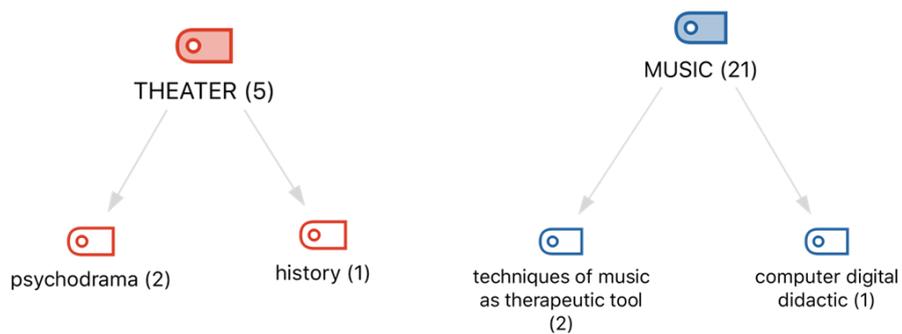


Disegno. 15. Mappa. Distribuzione delle risposte alla domanda: Di quali competenze artistiche avresti bisogno,

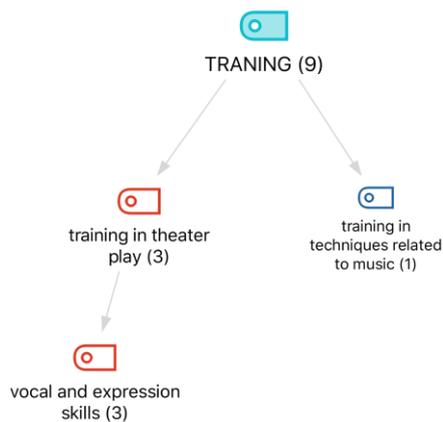
per poter svolgere al meglio il proprio ruolo? (n=56 insegnanti)



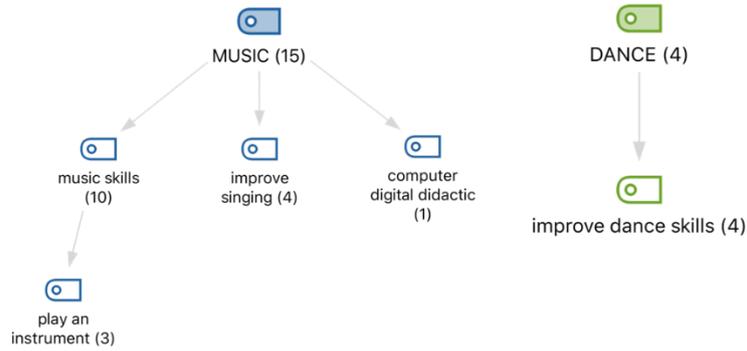
Disegno. 16. Mappa. Distribuzione delle risposte alla domanda: Di quali competenze artistiche hai bisogno per poter svolgere al meglio il tuo ruolo? (n=56 insegnanti)



Disegno. 17. mappa. Distribuzione delle risposte alla domanda: Di quali competenze artistiche hai bisogno per poter svolgere al meglio il tuo ruolo? (n=56 insegnanti)

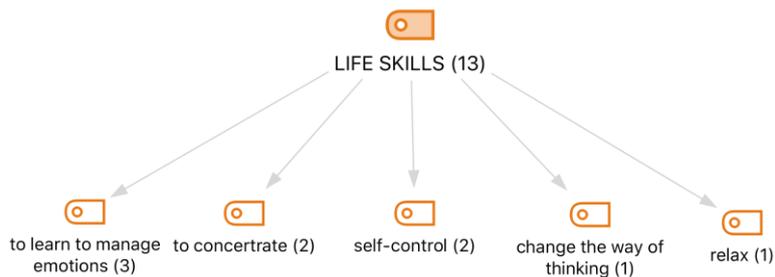


Disegno. 18. Mappa. Distribuzione delle risposte alla domanda: Di quali competenze artistiche hai bisogno per poter svolgere al meglio il tuo ruolo? (n=90 clienti)



Disegno. 19. Mappa. Distribuzione delle risposte alla domanda: Quali competenze vorresti acquisire durante le attività artistiche?

(n=90 clienti)



Disegno. 20. Mappa. Distribuzione delle risposte alla domanda: Che cosa hai bisogno di imparare? (n=90 clienti)



Disegno. 21. Mappa mentale con le 15 parole più comuni. Analisi lessicale della risposta alla domanda: Quali attività artistiche sono secondo te le più efficaci nel trattamento terapeutico? (n=56 insegnanti)



Disegno. 22 Mappa mentale con le 15 parole più comuni. Analisi lessicale della risposta alla domanda: Quali attività artistiche sono secondo te le più efficaci nel trattamento terapeutico? (n=90 clienti)

1.2. Preparazione del workshop

Sulla base dei risultati, abbiamo utilizzato cinque passaggi per monitorare l'avanzamento del nostro progetto:

1. Creare un sistema di monitoraggio del progetto
2. Pianificare l'avanzamento della fase del progetto
3. Stabilisci obiettivi chiari per ogni fase
4. Crea sondaggi e seleziona le analisi dei dati QL e QN pertinenti
5. Apportare le modifiche necessarie agli obiettivi

Il progetto formativo è stato sviluppato e ha previsto i seguenti elementi:

- Scopo;
- Obiettivi specifici (risultati attesi);
- Lezioni frontali (laboratori);
- Cenni metodologici;
- Criteri e metodi per il monitoraggio e la valutazione dei progetti;
- Risorse.

Tra le varie proposte sono stati selezionati quattro workshop:

- Teatro;
- Teatro a Luci Nere;
- Psicodramma;
- e Attività Musicale (Composizione Musicale Digitale).

2. IO2. Formazione di educatori di arteterapia in ambienti terapeutici anche con l'utilizzo di strumenti digitali

Dal 13 al 17 marzo 2023 si è tenuta a Danzica la formazione degli operatori. A ciascun partner è stato chiesto di indicare 5 educatori che hanno preso parte alla formazione laboratoriale. Il monitoraggio di questo evento ha comportato un approccio quasi-perimentale con pre e post-test.

2.1. Metodo



Disegno. 23. Questionario online in tre lingue

Pensi che sarai in grado di utilizzare le competenze acquisite nel tuo lavoro quotidiano?

1	2	3	4
per niente	poco	abbastanza	molto

Πιστεύετε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις δεξιότητες που αποκτήσατε κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων στην καθημερινή σας εργασία?

1	2	3	4
καθόλου	λίγο	αρκετά	πάρα πολύ

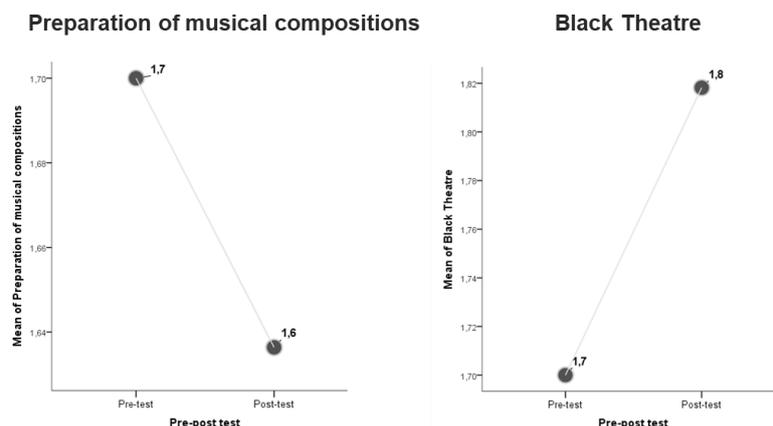
Czy uważasz, że będziesz mógł wykorzystać nabyte umiejętności w codziennej pracy?

1	2	3	4
wcale	nie wiele	dość często	bardzo często

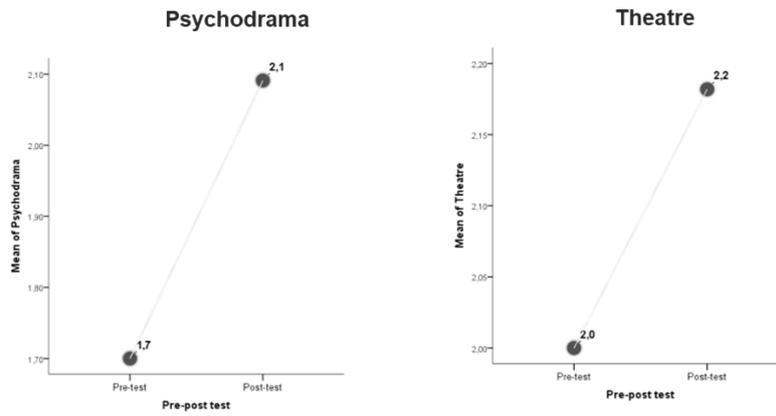
Disegno. 24. Esempio di corso: Pensi che sarai in grado di utilizzare le competenze acquisite nel tuo lavoro quotidiano?

2.2. Risultati del monitoraggio

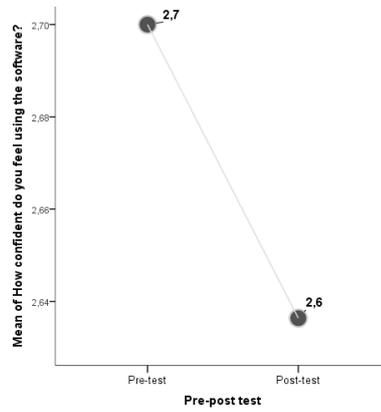
Sebbene non siano state riscontrate differenze statisticamente significative tra il pre e il post-test, presentiamo un grafico delle medie statistiche che spiegano l'andamento delle risposte. I risultati di questo monitoraggio sono presentati di seguito.



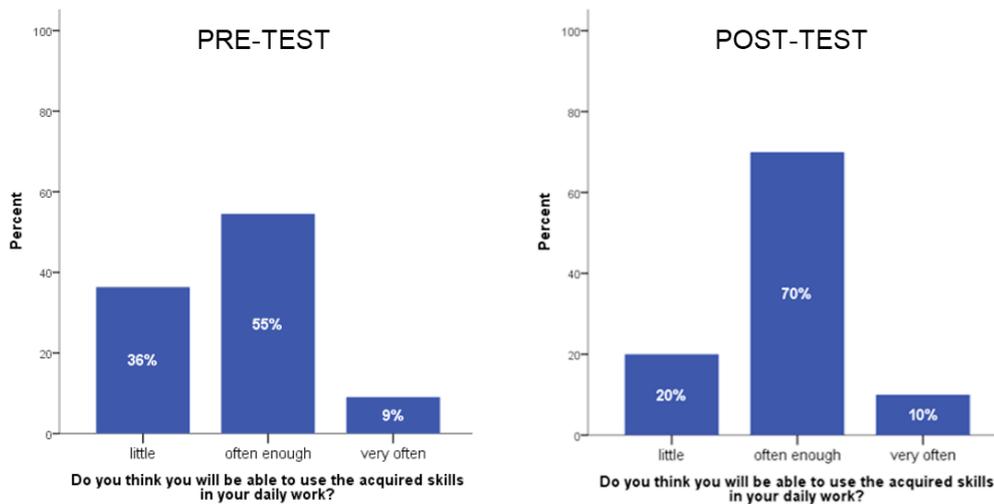
Disegno. 25. Grafici medi



Disegno. 26. Grafici medi



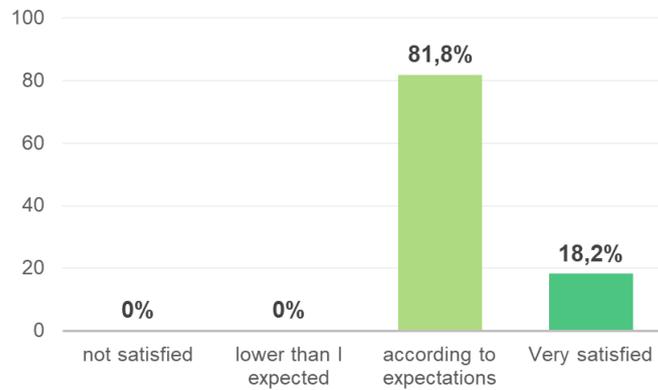
Disegno. 27. Trama media



Disegno. 28. Diagrammi di confronto tra le risposte tra il pre-test e il test finale. Domanda: Pensi che sarai in grado di utilizzare le competenze acquisite nel tuo lavoro quotidiano?



Disegno. 29.. Mappa mentale Risposte alla domanda: Quale delle competenze promosse durante il workshop potrebbe essere più utile nella tua attività professionale?



Disegno. 30. Distribuzione delle risposte alla domanda: Hai soddisfatto le tue aspettative per quanto riguarda i Workshop offerti durante la formazione?

Risultati del workshop

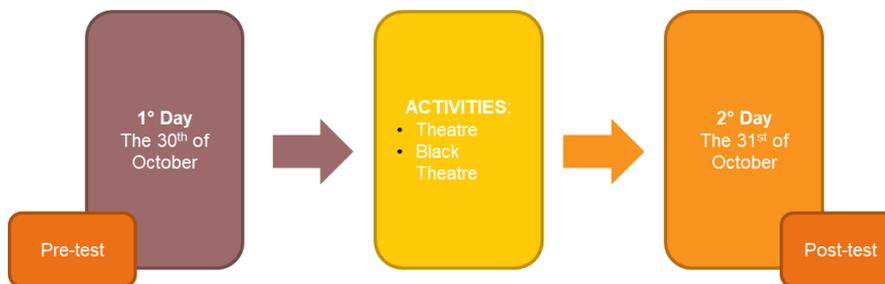
Il workshop ha creato un ambiente dinamico per lo scambio di conoscenze e lo sviluppo di abilità pratiche. I partecipanti sono diventati esperti nell'uso degli strumenti digitali, hanno imparato a conoscere il potenziale espressivo del teatro nero e hanno migliorato le loro competenze nello psicodramma e nelle tecniche teatrali. L'approccio olistico mirava a consentire ai partecipanti di integrare efficacemente questi strumenti nelle pratiche di trattamento delle dipendenze, promuovendo una migliore comunicazione ed empatia nei contesti terapeutici.

3. IO3. Programma di arteterapia per ambienti terapeutici per persone con problemi di dipendenza. Monitoraggio dell'evento moltiplicatore online dal 30 al 31 ottobre 2023

Nel corso di due giornate, il 30 e il 31 ottobre, le lezioni online si sono svolte contemporaneamente via Zoom in tre paesi: Grecia, Italia e Polonia. Nel corso di queste due giornate, hanno partecipato circa 30 utenti provenienti da contesti terapeutici provenienti da tre paesi.

3.1. Metodo

Il metodo di monitoraggio comprendeva le seguenti fasi:



Disegno. 31. Capitolo 31. Metodo

Vengono forniti i seguenti strumenti di misura:

- **Scale di vitalità soggettiva (SVS)** ○ In questo momento mi sento vivo e vitale.
 - Mi sento pieno di energia in questo momento.
- **o Mindfulness Attention Awareness Scale (MAAS)** Cerco di concentrarmi su ciò che sta accadendo nel presente.
 - Faccio le cose di fretta, senza prestare attenzione a quello che sto facendo.
- **Depressione, Ansia, Scale di stress, DASS-Y**
 - Non riesco a smettere di sentirmi triste ○ Mi sento spaventato ○ Sono stressato per molte cose
- **Inventario della spontaneità (SAI-R)** ○ Creatività ○ Disinibito ○ Disponibilità a fare qualsiasi cosa entro i limiti.
- **Come valuta le azioni proposte?**

per niente interessante	Interessante	molto interessante	Molto interessante
-------------------------	--------------	--------------------	--------------------

3.2. Risultati del monitoraggio

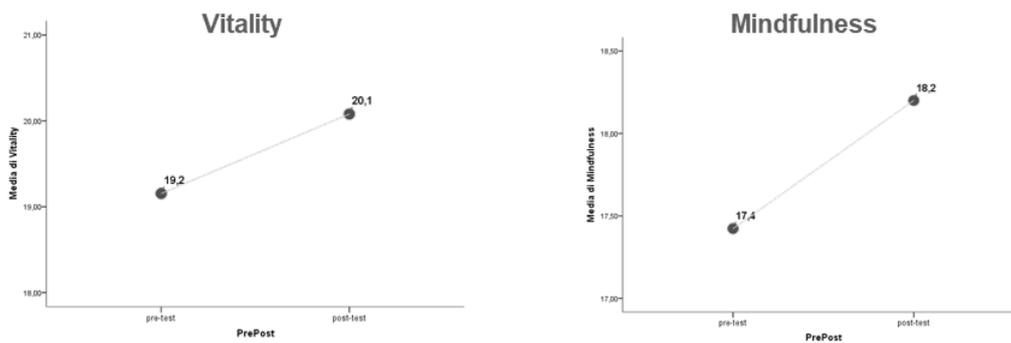
Di seguito presentiamo i risultati del monitoraggio delle attività.

Differenze tra PRE e POST

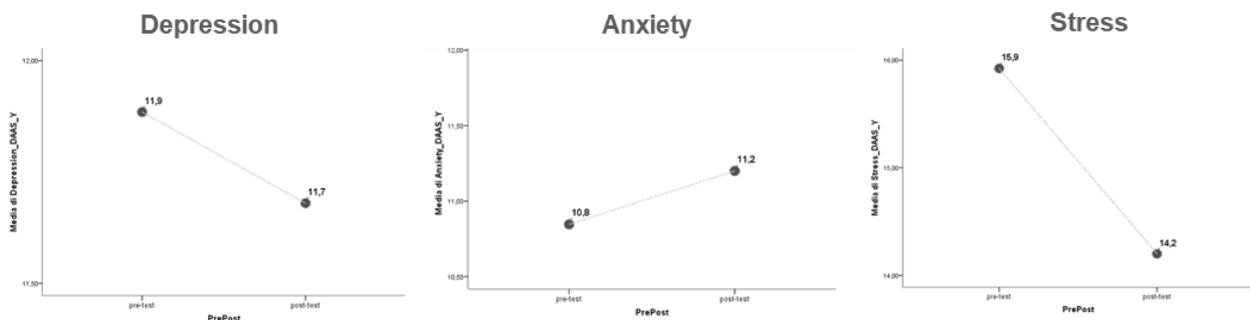
	gl	F	Sig.
Vitality	1	,860	,358
Mindfulness	1	,604	,441
Depression DAAS-Y	1	,038	,845
Anxiety DAAS-Y	1	,136	,714
Stress DAAS-Y	1	2,434	,125
Pleasure SAI-R	1	5,211	,027
Freedom SAI-R	1	2,707	,106
Focus SAI-R	1	5,247	,026

Disegno. 32. ANOVA. Differenze tra pre e post misurazione

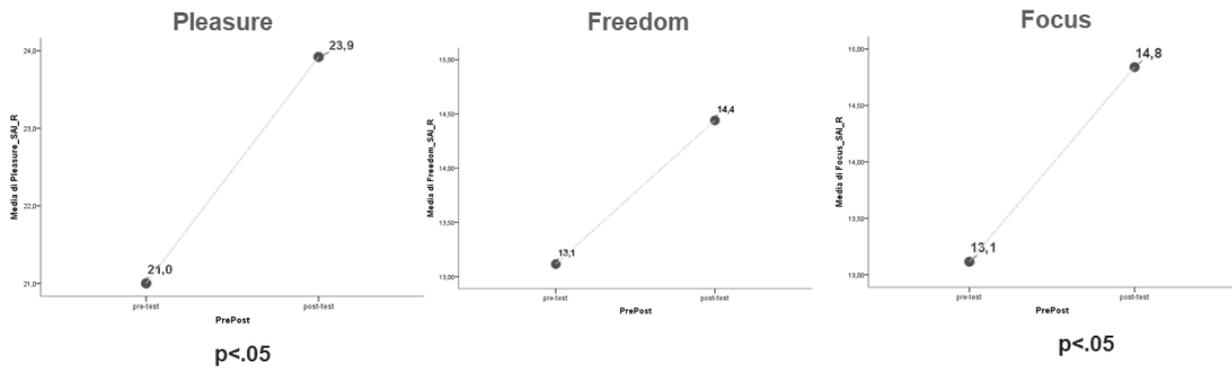
L'analisi ha mostrato solo due differenze statisticamente significative nelle variabili: piacere (SA-R) e concentrazione (SAI-R). Di seguito sono riportati i grafici delle medie.



Disegno. 33. Grafici delle medie



Disegno. 34. Grafici delle medie



Disegno. 35. Grafici delle medie

Analisi correlazionale

	Vitality	Mindfulness	Depression DAAS-Y	Anxiety DAAS-Y	Stress DAAS-Y	Pleasure SAI-R	Freedom SAI-R	Focus SAI-R
Vitality	<i>$\alpha .71$</i>							
Mindfulness	,38*	<i>$\alpha .84$</i>						
Depression DAAS-Y	-,32*	-,49**	<i>$\alpha .87$</i>					
Anxiety DAAS-Y	-,35*	-,53**	,65**	<i>$\alpha .82$</i>				
Stress DAAS-Y	-,39*	-,51**	,57**	,75**	<i>$\alpha .86$</i>			
Pleasure SAI-R	,55**	,36**	-,47**	-,24	-,38**	<i>$\alpha .90$</i>		
Freedom SAI-R	,32**	,24	-,28*	-,07	-,13	,74**	<i>$\alpha .79$</i>	
Focus SAI-R	,47**	,40**	-,47**	-,26	-,42**	,87**	,84**	<i>$\alpha .76$</i>

*. Correlation is significant at the 0.05 (2-code) level.

** . Correlation is significant at the 0.01 (2-code) level.

Disegno. 36. Tavola di concordanza

Lo sviluppo del programma terapeutico durante STJSTE si è rivelato un grande successo, evolvendosi attraverso un processo collaborativo durante regolari incontri online e workshop specializzati nel mese di ottobre. Un team dedicato ha sfruttato la potenza della collaborazione virtuale sfruttando i vantaggi unici della comunicazione online.

Le riunioni online regolari hanno fornito una piattaforma strutturata per il brainstorming, la condivisione di approfondimenti e il perfezionamento delle idee. Le diverse conoscenze dei membri del team, in rappresentanza di varie organizzazioni e ambienti, hanno arricchito il contenuto del programma terapeutico. La natura iterativa del processo ha permesso un miglioramento continuo, rendendo il programma completo e su misura per le diverse esigenze.

Il workshop di ottobre è stato una fase chiave, offrendo un ambiente immersivo per consolidare le idee e perfezionare i dettagli del programma. La sinergia tra i partecipanti durante queste sessioni ha facilitato l'integrazione di elementi innovativi come strumenti digitali e componenti multimediali. Le dinamiche dei gruppi di lavoro e il feedback in tempo reale hanno giocato un ruolo chiave nel plasmare il programma in uno strumento coerente ed efficace.

Questi sforzi sono culminati in un incontro personale in Polonia il 28 e 28 novembre

30, 2023. Questo incontro ha fornito un contesto tangibile per finalizzare e presentare il programma terapeutico. L'interazione faccia a faccia ha rafforzato i legami del team e ha consentito un allineamento immediato sulla base di discussioni dinamiche. La presentazione finale del programma ha messo in mostra non solo il suo contenuto, ma anche lo spirito collaborativo e la dedizione investita nel suo sviluppo.

Il successo di questa iniziativa risiede non solo nella creazione di un solido programma terapeutico, ma anche nel coltivare una rete collaborativa che trascende i confini geografici. Il processo STJSTE esemplifica il potere della collaborazione virtuale, dell'innovazione e dell'impegno condiviso per lo sviluppo di pratiche terapeutiche nel trattamento delle dipendenze.



CONCLUSIONE

Nel complesso, il progetto DARTOUT si è rivelato uno strumento prezioso per migliorare il benessere psicofisico dei partecipanti, in particolare le loro competenze. Attraverso l'espressione creativa e l'uso di varie tecniche artistiche, i partecipanti sono stati in grado di esplorare ed elaborare le proprie emozioni, favorire la comunicazione non verbale e sviluppare una maggiore consapevolezza di sé. Le azioni proposte nel progetto si sono dimostrate particolarmente efficaci nel ridurre lo stress, l'ansia e la depressione, ma anche nel promuovere la resilienza e l'autostima. Inoltre, ha favorito l'inclusione sociale consentendo ai partecipanti di sentirsi parte di un gruppo e di provare un senso di appartenenza.

I workshop descritti coprono vari campi come lo psicodramma, il teatro, la gestione della DAW, il teatro Black Light e altri aspetti creativi. Nonostante la diversità degli argomenti, ci sono caratteristiche comuni che ne definiscono il valore e il potenziale impatto sui partecipanti.

Versatilità dei laboratori:

I workshop sono stati progettati pensando a diversi gruppi di partecipanti, sottolineandone l'universalità. Che si tratti di persone che lottano contro la dipendenza, professionisti della terapia o semplicemente appassionati di arte e creatività, i workshop offrono uno spazio per la crescita personale, l'espressione e la collaborazione.

Laboratori e terapia delle dipendenze: Nel contesto della terapia delle dipendenze, questi seminari svolgono un ruolo unico. Per le persone che lottano con la dipendenza, impegnarsi in una varietà di attività artistiche può essere una parte importante della terapia. La creatività e l'espressione artistica possono fornire un'alternativa alle abitudini distruttive, fornendo un modo costruttivo per esprimere emozioni ed esperienze.

Effetti diretti e indiretti:

Sviluppo personale: i partecipanti hanno l'opportunità di sviluppare capacità interpersonali, creatività e autoriflessione. I workshop offrono uno spazio per esplorare ed esprimere sentimenti e pensieri personali. Collaborazione: i workshop, in particolare quelli basati su interazioni di gruppo, promuovono la collaborazione e la costruzione di relazioni. Questo è importante non solo per le persone che lottano con le dipendenze, ma anche per i professionisti terapeutici.

Sbocco alternativo per l'espressione: per le persone che lottano con la dipendenza, i workshop forniscono uno sbocco alternativo per esprimere e trovare modi sani per esprimere emozioni difficili.

Diverse competenze:

I partecipanti acquisiscono competenze relative all'uso di strumenti, programmi informatici, nonché tecniche teatrali e musicali. Questo può contribuire al loro sviluppo in vari ambiti della vita.

Elementi comuni dei workshop: Tutti i workshop promuovono la creatività, l'apertura mentale e lo sviluppo delle capacità interpersonali. Si tratta di spazi in cui i partecipanti non solo acquisiscono nuove competenze, ma integrano anche esperienze di squadra, influenzando positivamente lo sviluppo di ogni partecipante.

Sommario generale

Questi laboratori, nonostante la loro diversità, sono potenti strumenti di supporto terapeutico. Sia per le persone alle prese con la dipendenza che per gli specialisti, aprono uno spazio per nuove esperienze, riflessione e sviluppo di competenze applicabili sia nel processo di trattamento che nella vita di tutti i giorni. Aprono le porte a fonti alternative di espressione, collaborazione ed esplorazione del potenziale creativo. Indipendentemente dal pubblico di riferimento, questi workshop hanno il potenziale per cambiare la vita dei partecipanti attraverso la crescita personale e artistica.

Workshop online

I workshop proposti sono pensati per essere condotti interamente online, utilizzando strumenti specifici per facilitare un'esperienza fluida e arricchente per i partecipanti. Sfruttando la potenza delle piattaforme e delle tecnologie digitali, questo workshop mira a trascendere i confini fisici, offrendo un ambiente dinamico e interattivo per l'esplorazione creativa. Il formato online garantisce l'accessibilità, consentendo ai partecipanti di interagire da una varietà di luoghi, beneficiando al contempo degli aspetti trasformativi del workshop. Con strumenti online innovativi, questi workshop promettono uno spazio unico e inclusivo per l'espressione artistica e lo sviluppo personale. Ecco 10 strumenti online utilizzati nell'arteterapia nel programma Dart Out, insieme alle giustificazioni basate sulle informazioni raccolte:

- **Programma musicale, software DAW**

Descrizione: Waveform è uno strumento di editing audio professionale che consente di creare, modificare e mixare tracce audio. Razionale: Utilizzato per il lavoro sonoro creativo durante le sessioni di musica di arteterapia.

- **Contatto 7**

Descrizione: Kontakt 7 è uno strumento musicale virtuale che offre una ricca gamma di suoni e strumenti. Razionale: Viene utilizzato per sperimentare suoni diversi e creare elementi musicali nelle sessioni di arteterapia.

- **ZOOM**

Descrizione: Zoom è una piattaforma di videoconferenza che consente sessioni online interattive e in tempo reale. Razionale: Uno strumento essenziale per condurre sessioni di arteterapia a distanza, fornendo una comunicazione in tempo reale.

- **Reti sociali**

Descrizione: Facebook è una piattaforma di social media in cui i contenuti possono essere condivisi in gruppi, facilitando l'interazione tra i partecipanti. Motivazione: Viene utilizzato per condividere il lavoro, comunicare e costruire una comunità online.

- **WhatsApp (Italiano)**

Descrizione: WhatsApp è un'app per la comunicazione di testo, voce e video. Motivazione: Facilita la comunicazione tra i partecipanti al progetto, consentendo un rapido scambio di informazioni.

Google Drive: Riepilogo: Google Drive è una piattaforma per l'archiviazione e la condivisione di file online. Motivazione: Consente un facile accesso ai materiali, consentendo ai partecipanti di collaborare e condividere la propria creatività.

- **Sondaggio LimeSurvey**

Descrizione: LimeSurvey è uno strumento per la creazione e la conduzione di sondaggi online.

Motivazione: Inviato per raccogliere feedback dai partecipanti sulle loro esperienze durante il workshop.

Software di presentazione: Descrizione: come Microsoft PowerPoint o Presentazioni Google.

Motivazione: Viene utilizzato per presentare i risultati del lavoro dei partecipanti e condurre sessioni visive interattive.

- **Software di fotoritocco**

Descrizione: ad esempio, Adobe Photoshop Express. Razionale: Consente ai partecipanti di sperimentare con le immagini, modificare le foto e creare arte visiva.

- **Convertitori YouTube e MP3**

Descrizione: YouTube è una piattaforma di condivisione video e strumenti online per convertire video in formato MP3.

Perché: consente di accedere a contenuti video stimolanti e di convertire la musica creata durante la sessione in formato MP3.

Questi strumenti sono parte integrante del programma Dart Out, favorendo l'interazione creativa e lo sviluppo di diverse forme d'arte tra i partecipanti in ambienti online e multimediali.

Modello di intervento

Il modello, che è stato sviluppato a seguito di una riflessione, è adatto per l'uso in altri contesti, sia nella formazione che nella prevenzione del burnout tra i professionisti. Ci auguriamo che questo progetto prosegua attraverso la promozione di laboratori, che si riveleranno particolarmente efficaci.

Nel complesso, il progetto ha avuto un impatto molto positivo sulla qualità della vita e sul benessere psicofisico dei partecipanti, rivelandosi una risorsa preziosa nel campo della salute mentale.

Conferma

Un ringraziamento speciale va ad Antigoni Barba, Christina Vasileiou, Francesca Iacoviello, Paweł Smakulski, Theanò Chatzoudi per la loro professionalità, passione e dedizione nella realizzazione di questo progetto.

RIFERIMENTO

- Anthony, C. J., Elliott, S.N., DiPerna, J.C., & Lei, P. (2021). Sviluppo iniziale e validazione di SSIS SEL Short Scales – Modulo per l'insegnante. *J. Psychoeduc. Valutazione*, 39, pp. 166-181.
- Anthony, C. J., Elliott, S. N., Yost, M. L.-W., DiPerna, J. C., Cefai, C., Camilleri, L., . . . Colomeischi, AA (2022). Evidenza della validità di più brief per SSIS SEL Brief Scales in sei paesi europei. *Frontiere in psicologia*, 13, p. 928189. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.928189>
- Anthony, C. J., Lei, P.-W., Elliott, S. N., DiPerna, J. C., Cefai, C., Bartolo, P., . . . Colomeischi, AA (2023). Misurazione dell'invariabilità della competenza SEL nei bambini. Analisi del rapporto SSIS SEL Si basa su un campione di molti informatori provenienti da sei paesi. *Giornale europeo di valutazione psicologica*, 0. DOI:<https://doi.org/10.1027/1015-5759/a000753>
- Marrone, A. (2018). *Un approccio creativo al trattamento delle dipendenze*. Londra: Routledge.
- CASEL, C. (2015). *Guida: Programmi di apprendimento sociale ed emotivo efficaci - Edizione per le scuole medie e superiori. Apprendimento collaborativo accademico, sociale ed emotivo*. Chicago, IL: CASEL.
- Elliott, S.N., DiPerna, J.C., Anthony, C.J., Lei, P.W., & Gresham, F.M. (2020). *SSIS SEL Scale corte – Insegnante K-12*. Scottsdale, Arizona: SAIL Collaborative.
- Haines, R. (2019). *Workstation audio digitali: una guida completa alla produzione musicale*. San Francisco: O'Reilly Media.
- Johnson, M. (2016). *Tecniche di drammaterapia nel trattamento delle dipendenze*. Los Angeles: Pubblicazioni del saggio.
- MONAR. (2024). *Rapporti sul progetto Dartout. "Esplorare approcci innovativi alla terapia delle dipendenze attraverso l'arte e la musica"*. Varsavia: Monar Inner Press.
- Smith, J. R. (2015). *L'arteterapia nel recupero dalle dipendenze*. New York: Random House.
- Amministrazione dei servizi per l'abuso di sostanze e la salute mentale (SAMHSA). (2019). *Indicatori chiave dell'uso di sostanze e della salute mentale negli Stati Uniti: risultati dell'indagine nazionale del 2018 sull'uso di droghe e sulla salute*. Rockville, MD: Centro per le statistiche e la qualità della salute comportamentale.
- Testoni, I., Cecchini, C., Zulian, M., Guglielmin, M., Ronconi, L., Kirk, K., . . . Cruz, A. (2018). Psicodramma nelle comunità di trattamento delle tossicodipendenze: uno studio su quattro casi esaminati utilizzando l'analisi del processo di cambiamento idiografico. *L'arte in psicoterapia*, 61, pp. 10-20.