

IMAGINE porta nuovi strumenti nella prevenzione della criminalità giovanile

10 Settembre 2026

Il progetto europeo coordinato da FBK punta su gamification, digital storytelling e AI per innovare la prevenzione della criminalità giovanile

Come si può parlare di prevenzione della criminalità giovanile con strumenti capaci di coinvolgere davvero adolescenti e giovani adulti? **IMAGINE** parte da questa domanda e punta su *gamification, digital storytelling, serious games* e intelligenza artificiale per sviluppare nuove modalità di educazione, sensibilizzazione e formazione. Il progetto europeo, coordinato dalla Fondazione Bruno Kessler, ha preso ufficialmente il via con il kick-off meeting del 9 e 10 settembre a Trento.

IMAGINE durerà tre anni, ha un budget di 3 milioni di euro e riunisce inizialmente 13 partner provenienti da 11 Paesi europei. Grazie al cascade funding, il consorzio si allargherà inoltre a nuovi sperimentatori: circa il 10% del contributo europeo sarà destinato a due open call per coinvolgere tra cinque e dieci ulteriori organizzazioni. Per FBK prendono parte al progetto **le unità [MoDiS](#) e PMG del [Centro Digital Society](#), e l'unità [I3](#) del [Centro Augmented Intelligence](#).**

“Come esperienza di MoDiS, andremo a proporre strumenti basati su gamification, digital storytelling e AI-based narrative, che permettono di motivare maggiormente soprattutto questa fascia di popolazione. L'utilizzo dell'IA permetterà inoltre a chi userà questi strumenti di avere a disposizione materiale educativo personalizzato e sempre aggiornato”, spiega **Annapaola Marconi**, coordinatrice di IMAGINE e responsabile dell'unità MoDiS.

Il progetto, finanziato nell'ambito del Cluster 3 di Horizon Europe, si concentra sulle nuove modalità attraverso cui adolescenti e giovani tra i 14 e i 19 anni possono essere avvicinati, influenzati o reclutati in attività criminali. La *toolsuite* di IMAGINE combinerà percorsi “gamificati”, *digital storytelling, serious games* e un motore narrativo supportato dall'IA con attività non digitali come *role play*, esercizi in classe e workshop. I contenuti affronteranno temi come pressione dei pari, bias cognitivi, empatia, autoregolazione e *de-escalation* e saranno destinati sia ai giovani

sia a forze dell'ordine, educatori e organizzazioni della società civile. Il consorzio riunisce infatti università, centri di ricerca, imprese, organizzazioni della società civile e autorità di pubblica sicurezza, tra cui la Polícia Judiciária portoghese.

I primi tre pilot si svolgeranno in Belgio, Portogallo e Romania e coinvolgeranno forze dell'ordine, organizzazioni della società civile, scuole e servizi per i giovani. La valutazione combinerà dati quantitativi raccolti durante le sperimentazioni con strumenti qualitativi come interviste e focus group.

Il kick-off di Trento ha dato avvio al lavoro comune tra i partner, mettendo insieme ricerca, tecnologie digitali e competenze sul campo per sperimentare nuovi modi di fare prevenzione con e per i giovani.

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/imagine-porta-nuovi-strumenti-nella-prevenzione-della-criminalita-giovanile/>

TAG

- #ai
- #criminalità giovanile
- #educazione
- #gamification
- #giovani
- #i3
- #IMAGINE
- #innovazione
- #intelligenzaartificiale
- #intelligenzaaumentata
- #ModiS
- #prevenzione
- #serious games
- #societàdigitale
- #storytelling

AUTORI

- Michela Antino