

**ENTE RICHIEDENTE Associazione Penrose APS**

**TITOLO DEL PROGETTO “Semola”**

**VALENZA TERRITORIALE Unione comuni del Frignano**

**ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI**

Il territorio del comune di Pavullo nel Frignano è in costante crescita demografica; attualmente conta oltre 18.000 abitanti. Ambiente quasi prettamente collinare è facilmente raggiungibile da città universitarie come Modena, che dista 52 km e Bologna, 89 km. Il territorio comunale è popolato da circa 1500 giovani - in età compresa tra i 12 e i 18 anni - mentre la maggioranza dei ragazzi che ravvivano il polo scolastico di Pavullo proviene dai comuni limitrofi. Il territorio del Frignano è estremamente dispersivo per i giovani che ravvisano difficoltà nel trovare uno spazio condiviso dove far rete e sentirsi parte di una comunità, operazione che risulta sicuramente più semplice per chi vive invece nell'area urbana di Pavullo. L'obiettivo principale del nostro progetto è di coinvolgere mediante differenti iniziative i giovani presenti sul territorio dell'Unione dei Comuni del Frignano e creare un rapporto di fiducia con ragazzi e genitori in modo da portare le famiglie a riconoscere nelle iniziative della nostra Associazione un riferimento per le attività ludiche e formative nell'ambiente extra scolastico.

Il direttivo dell'Associazione Penrose APS è certo che una volta costruito questo rapporto di fiducia sia “Limo Club” che le nostre attività diventeranno porto sicuro per i giovani che necessitano di essere liberati dalla schiavitù dei rapporti digitali, dalla noia e dalla mancanza di stimoli adeguati. Le attività del progetto “Semola” sono tutte incentrate sulla formazione personale e l'apprendimento e si basano sulla condivisione e la capacità di lavorare in gruppo divertendosi. Le interazioni sono per noi fondamentali, per questo non abbiamo in programma attività individuali ma solo attività che si svolgono in piccoli gruppi. Puntiamo sulla capacità dei formatori di coinvolgere attivamente i ragazzi e farli loro stessi promotori di attività collettive, sensibilizzarli su argomenti complessi mediante un programma ludico educativo strutturato in base alle differenti età dei partecipanti. La difficoltà maggiore che ci ritroveremo ad affrontare sarà quella di convincere le famiglie a partecipare ai nostri eventi, fondamentale a questo scopo è proprio la componente economica, l'ottenimento dei finanziamenti previsti dal bando ci permetterà di rendere ancor più appetibili e accattivanti attività di per sé già ricche di contenuti e di abbattere le limitazioni economiche e le disuguaglianze sociali dei partecipanti.

**MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO**

Allo scopo di coinvolgere i destinatari nell'ideazione del progetto abbiamo preso contatti con le varie associazioni di categoria presenti sul territorio, in particolare collaboriamo costantemente con “Freegnano Zone” già molto attiva nella realizzazione di attività ludico educative. Abbiamo altresì in mente di contattare le associazioni dei genitori, affinché conoscano a fondo il progetto “Semola” e cosa fondamentale per noi di Associazione Penrose è creare rete con le istituzioni, dal Comune alla Pro Loco, e le altre associazioni di volontariato; per questo abbiamo in programma di entrare nella rete “insieme per gli altri” e di partecipare al progetto di presentazione scolastica rivolto alle classi superiori denominato “cantieri Giovani”, dove avremo uno spazio dedicato alla comunicazione diretta con le classi dalla 2a alla 5a superiore dei differenti istituti. La comunicazione avverrà perciò mediante canali istituzionali, i canali social dello spazio da noi creato “Limo Club” e mediante il coinvolgimento di associazioni e genitori. Abbiamo anche sviluppato un contatto diretto con l'aiuto di “Freegnano Zone” che coinvolgerà (una volta eletti) i rappresentanti d'istituto e li tramuterà in promotori attivi delle nostre iniziative e sporadicamente a loro volta organizzatori.

**ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO**

Semola è un progetto che si articola in 10 differenti iniziative e la programmazione è rivolta prevalentemente agli adolescenti. L'obiettivo è di occupare in maniera formativa, senza sottovalutare l'aspetto ludico, il tempo libero dei preadolescenti e degli adolescenti, al fine di renderli consapevoli della realtà sociale e ambientale del proprio territorio e creare sinergie e una rete esperienziale di scambi con altri ragazzi, le loro famiglie, le istituzioni e le associazioni del territorio, avvalendosi

delle competenze di privati e associazioni che operano nel settore educativo e ambientale.

### **1. “Adotta un’area verde”**

Progetto promosso da “Equofrignano” da realizzare in collaborazione con Associazione Penrose e con il Comune di Pavullo nel Frignano. Si procede in sinergia con il Comune all’individuazione di aree verdi pubbliche incolte e si spronano i ragazzi a mantenerle pulite e ad abbellirle con piante e/o mediante la creazione e il mantenimento di piccoli orti. In questo modo si coltiva nei giovani una coscienza civica e li si educa a prendersi cura e a riconoscere lo spazio pubblico come spazio collettivo.

### **2. “Differenziamo correttamente”**

Progetto promosso da Associazione Penrose da realizzare in collaborazione con l’Associazione Equofrignano e il patrocinio del Comune di Pavullo nel Frignano. Il progetto prevede 2/4 ore di formazione nelle classi medie sul corretto utilizzo dei cassonetti per la raccolta differenziata e le modalità di smaltimento dei rifiuti recuperabili. Al termine del percorso formativo si inviteranno i ragazzi ad eseguire test di verifica insieme alle famiglie e verrà chiesto ai partecipanti di realizzare disegni esplicativi sul corretto uso dei cassonetti della raccolta differenziata che verranno successivamente plastificati e installati nelle vicinanze dei punti raccolta mediante appositi totem con la finalità di informare la cittadinanza che fruisce del servizio e di abbattere le barriere comunicative che possono impedire la corretta formazione dell’utente medio della multi utility incaricata della raccolta dei rifiuti.

### **3. “Amigh”**

Esploriamo le differenti culture presenti sul territorio in collaborazione con Pro Loco Pavullo, Comune di Pavullo nel Frignano e centro servizi volontariato.

Sono previsti una serie di incontri da realizzare presso il “Limo Club” per esplorare cultura e tradizioni delle differenti comunità che vivono da anni nel territorio comunale. Ogni gruppo di famiglie e persone residenti sul territorio ma provenienti da paesi europei ed extraeuropei sarà chiamato a raccontarsi e a portare testimonianza dell’esperienza migratoria; in un primo momento mediante un incontro al Limo Club, durante il quale ciascun partecipante, oltre a raccontarsi (cultura musicale, culinaria, sport, ecc...), illustrerà esperienze personali, la cultura e le tradizioni del proprio luogo d’origine. Il progetto si concluderà con una giornata di condivisione gastronomica da realizzare in piazza Cesare Battisti. Lo scopo principale è creare per le comunità uno spazio di condivisione e di scambio culturale e di concludere questa esperienza con una grande festa multietnica. I partecipanti potranno così riscoprire e trasmettere le culture dei propri Paesi d’origine e vedere apprezzate le diversità in una comunità che ha il dovere di essere inclusiva e accogliente.

### **4. “Improvvisazione teatrale e Clownerie”**

Il workshop si concentra sullo sviluppo di tecniche di improvvisazione, espressione corporea e scoperta del proprio clown interiore attraverso un programma di una settimana che si articola con obiettivi e attività giornaliere (durata 1 settimana 2/3 ore al giorno). Si veda allegato.

### **5. “Laboratori con BECCOGIALLO EDITORE”**

#### **a) Conoscere il linguaggio del fumetto**

Un primo percorso di alfabetizzazione al fumetto che illustra i suoi principali meccanismi e artifici narrativi si divide in una parte teorica e una pratica, e prevede la realizzazione di una storia personale più o meno lunga a seconda della durata dell’incontro.

**b) Il giornalismo disegnato.** Oltre alla grammatica di base del fumetto, illustra i principali meccanismi e fasi editoriali per realizzare una storia vera a fumetti. I contenuti del laboratorio possono toccare, se richiesto, alcune tematiche trattate nei libri prodotti dalla casa editrice come legalità, ecologia, resistenza, diritti civili e storia italiana recente.

#### **c) Rigoni Stern**

#### **d) Libero di essere chi siamo**

#### **e) L’immigrazione albanese**

#### **f) Franz Kafka**

### **6. “Corso di maglia finalizzato alla realizzazione di un AMIGURUMI”**

Corso di lavoro a maglia per rendere possibile l'incontro e lo scambio culturale tra diverse generazioni affinché il lavoro manuale diventi racconto finalizzato non solo al recupero di mestieri che stanno scomparendo ma alla condivisione reciproca di conoscenze.

#### **7. “Una giornata d’arte al mese”**

Progetto promosso dall’associazione Freegnano Zone. Un incontro al mese con i ragazzi del liceo artistico “Venturi” di Modena per sperimentare tecniche pittoriche, scultoree e in generale avvicinarsi all’arte. Il programma prevede anche l’organizzazione di piccole gite alla scoperta degli artisti del territorio ad esempio alla casa museo di Gino Covili.

#### **8. Attività ludiche in collaborazione con “Ludo Labo” (vedi allegato)**

*Pomeriggio/serata di gioco per gli alunni delle scuole superiori:* progettazione e conduzione di uno o più incontri rivolti ai ragazzi delle scuole superiori strutturata con finalità educative.

*Progetto scolastico Game Design:* Percorso di game design su un tema di particolare interesse/sensibilità.

*Serata di gioco per tutte le età:* Conduzione di uno o più incontri rivolti a ragazzi e famiglie.

*Master gioco di ruolo:* La didattica ludica consiste nell’utilizzo del gioco da tavolo e del gioco di ruolo come strumento didattico per allenare, sviluppare e valutare le competenze su un determinata materia storica o altro argomento.

#### **9. “Doposcuola con Eleonora Davoli”**

Il progetto “AKA” nasce con l’intento di creare una nuova opportunità per introdurre anche nei contesti educativi informali il metodo educativo “Peer Education”. L’Associazione Penrose si propone di organizzare un corso pomeridiano all’interno dello spazio polivalente “Limo Club” adibito a zona *safe* per lo studio sia autonomo che assistito in favore della *peer education* (educazione tra pari). La *peer education* costituisce una proposta educativa in base alla quale alcuni membri di un gruppo vengono formati per svolgere un ruolo di educatore e tutor per il gruppo dei propri pari: per questo motivo in particolare favorisce relazioni migliori all’interno dei gruppi e promuove l’instaurarsi di un rapporto di educazione e rispetto reciproci.

#### **10. “Aperitivi con conversazione in lingua”**

Un operatore madrelingua (inglese, spagnolo) coinvolgerà i ragazzi ed eventualmente i genitori direttamente al tavolo per una conversazione in lingua a seconda del livello di comprensione/linguaggio degli interlocutori.

### **LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI**

La maggior parte delle attività verrà svolta all’interno dello spazio associativo da noi allestito denominato “Limo Club” situato in galleria Aldo Moro a Pavullo nel Frignano. Dispone di ampio parcheggio ed è facilmente raggiungibile anche a piedi e per chi utilizza i mezzi pubblici.

Alcune iniziative sono da realizzare preferibilmente in ambiente scolastico, come ad esempio i laboratori di Game Design e il progetto sulla raccolta differenziata in collaborazione con “Equofrignano”. Il tutto per ampliare l’offerta di spazi didattici usufruendo del “Limo Club”.

Si svolgeranno invece in luoghi pubblici le iniziative “*adotta un’area verde*” presso aree verdi da definire con il Comune e “*Amigh*” che prevede la realizzazione di una festa multietnica in piazza Cesare Battisti a Pavullo. Sono previste piccole gite organizzate nell’attività “*Una giornata d’arte al mese*” e se possibile, in caso di temperature adeguate, vorremmo sfruttare uno spazio all’aperto come parchi pubblici o la zona denominata “*campo d’aviazione*” per il workshop teatro d’improvvisazione e clownerie dato che è previsto per inizio Maggio 2025.

### **NUMERO POTENZIALE E REALISTICO DEI DESTINATARI DELL’INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI**

L’Associazione Penrose ha a lungo meditato sulla diversificazione delle proposte per raggiungere un pubblico che sia il più possibile vasto ed eterogeneo, toccando differenti settori socio-culturali e relativi alla sensibilizzazione ambientale; a tal fine possiamo coinvolgere un numero sempre maggiore di partecipanti e permette da un lato di farci conoscere e dall’altro di provare a far interagire soggetti provenienti da ambienti differenti e creando sinergie, solidarietà tra genitori e nuove amicizie tra ragazzi e famiglie che possono così prestarsi reciproco aiuto e interagire in maniera attiva. Le attività rivolte alle classi (workshop gioco e “differenziamo correttamente”) coinvolgono dai 20 ai 30

partecipanti a classe e le rispettive famiglie. I gruppi di gioco extrascolastico sono tendenzialmente formati da un massimo di 20 persone. Gli aperitivi in lingua non hanno limite di adesioni quindi possiamo solo ipotizzare un realistico numero di partecipanti in 20/30 ad incontro, workshop improvvisazione teatro e clownerie massimo 10/15, laboratori “BeccoGiallo” ipotizziamo una decina ciascuno 50/60, corso “*amigurumi*” max 10, una giornata d’arte dai 10 ai 20 ogni giornata una volta al mese. Adotta un’area verde 10/20, doposcuola 10/20, “*Amigh*” coinvolge ragazzi e famiglie intere quindi potenzialmente 60/100 individui e oltre.

### **DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITA’ DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO CON SOGGETTI PRIVATI**

Ludo labo è un team cresciuto professionalmente attraverso l’organizzazione di Play – Festival del Gioco si avvale di esperti in formazione e tecnici per lo sviluppo game design, i professionisti riceveranno un compenso prestabilito per la prestazione del servizio erogato. Clownerie e Workshop teatro improvvisato sono a cura di Anna Carolina Bertacchini che vive in pianta stabile e si forma costantemente in Danimarca, la sua proposta prevede una quota di adesione per ogni partecipante al corso che verrà coperta in caso di vincita del bando dall’associazione Penrose. BeccoGiallo è una casa editrice italiana specializzata nella produzione e nella pubblicazione di libri a fumetti, formulerà la richiesta economica in base alla formazione di gruppi e alla durata degli incontri. Eleonora Davoli metterà a disposizione la propria professionalità e esperienza in ambito della *Peer education* con un corso di supporto allo studio formulando una proposta di costo basata sul numero di adesioni e disponibilità di partecipazione in merito al tempo di frequenza dei partecipanti. In generale per i sopracitati eventi creeremo rete con freegnano zone che ci aiuterà nella promozione, con le associazioni dei genitori e con i rappresentanti d’istituto. Corso di maglia prevede un rimborso spese a privati volontari e aperitivi in lingua spagnola un rimborso spese a volontario madrelingua.

### **DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITA’ DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO CON SOGGETTI PUBBLICI**

Confidando nella possibilità di realizzare i laboratori di Ludo Labo e l’iniziativa “*differenziamo correttamente*” in ambiente didattico speriamo nella creazione di una sinergia tra il nostro progetto “Semola” e le istituzioni scolastiche. L’associazione Equofrignano, che si occupa in maniera attiva di tutela dell’ambiente con lo scopo di promuovere a livello locale stili di vita basati sulla sobrietà, sulla sostenibilità e sulla solidarietà, sposa in pieno le nostre iniziative e si è dimostrata disponibile, insieme a loro realizzeremo “adotta un’area verde” e “*differenziamo correttamente*”. Abbiamo già creato una rete con Freegnano Zone, in particolare per raggiungere i ragazzi delle scuole medie e superiori che potrebbero essere interessati alle nostre proposte culturali, con loro, che sponsorizzeranno comunque tutte le attività del progetto Semola, realizzeremo gli aperitivi in lingua inglese, il workshop di *improving teather* e clownerie. La Pro Loco, il centro servizi per il volontariato e le altre associazioni di “insieme per gli altri” verranno attivate per il progetto “amigh”. Abbiamo il supporto e il patrocinio del Comune per tutte le attività in programma. Per tutti i progetti non è prevista una sponsorizzazione delle associazioni in quanto prive di fondi disponibili al momento, ma una collaborazione attiva volta a creare sinergie e abbattere i costi prestando attrezzature, lavoro volontario e competenze.

### **FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE**

Due modalità di rilevazione (intervista e focus group).

Azioni di monitoraggio:

- a) Monitoraggio di accompagnamento rivolto ad interventi in fase di progettazione, diretto a seguire i processi di individuazione, programmazione, realizzazione dell’intervento con azioni di formazione degli operatori e di valutazione partecipata secondo le metodologie della ricerca-azione.
- b) Monitoraggio valutativo rivolto ad interventi consolidati o in fase conclusiva. Finalità: costruzione di una documentazione adeguata dell’intervento che ne rilegga e valuti le relazioni tra obiettivi, azioni ed esiti, funzionale a far emergere criteri ed indicatori di efficacia ed efficienza.

**Associazione Penrose presenta**  
**“AKA - un progetto per la peer education”**

## **CONTESTO E OBIETTIVI**

Il disagio giovanile è spesso il risultato di interazioni difficili tra i giovani e il loro ambiente, richiedendo un intervento educativo mirato. In questo contesto, insegnanti e genitori non sempre hanno gli strumenti necessari per affrontare efficacemente le emozioni e i comportamenti problematici degli adolescenti. È fondamentale sviluppare strategie di prevenzione che coinvolgano l'intera comunità, non limitandosi a gruppi a rischio, ma promuovendo l'empowerment e l'autoefficacia di tutti i giovani. Questo approccio è cruciale per aiutarli a superare insicurezze e instabilità emotiva. Il progetto “AKA” intende introdurre metodi educativi informali, riconoscendo il valore del gruppo dei pari nella costruzione dell'identità. Parallelamente, l'Associazione Penrose organizzerà corsi di peer education, creando uno spazio sicuro dove i giovani possano migliorare le loro relazioni interpersonali e sviluppare un clima di rispetto reciproco. L'obiettivo principale è valorizzare le interazioni tra adolescenti, essenziali per il loro sviluppo sociale e personale. Attraverso la partecipazione attiva nel gruppo, gli adolescenti possono vivere esperienze significative che li aiutano a comprendere regole sociali e dinamiche relazionali. In aggiunta, il progetto mira a facilitare l'acquisizione di competenze legate all'autonomia e all'autodeterminazione, oltre a abilità pratiche per la risoluzione dei problemi nella vita quotidiana. Ciò include lo sviluppo di competenze classificate come hard e soft life skills, tra cui:

- Capacità di problem solving: promuovere pensiero critico e creativo per soluzioni originali.
- Comunicazione efficace: esprimersi appropriatamente in varie situazioni sociali.
- Empatia: riconoscere e gestire emozioni altrui e proprie.
- Efficacia personale: rafforzare la fiducia nella propria capacità di agire.
- Efficacia collettiva: favorire condivisione di idee e valori nel gruppo.

Il progetto non solo affronta il disagio giovanile, ma promuove una formazione integrale per preparare i giovani a interagire con il mondo in modo consapevole e costruttivo.

## **MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO**

Per garantire un efficace coinvolgimento, l'Associazione Penrose metterà a disposizione le proprie risorse umane esperte per recarsi nelle scuole superiori del territorio per presentare il progetto e distribuire materiale informativo. L'obiettivo è coinvolgere in primis le classi quarta e quinta superiore, in quanto questi studenti possono svolgere un ruolo fondamentale nella peer education. Attraverso questa iniziativa, si intende sensibilizzare gli studenti sull'importanza delle relazioni tra coetanei e sulle competenze che il progetto intende sviluppare.

## **ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO**

Per l'elaborazione di un'azione di peer education è necessario progettare seguendo una prospettiva a lungo termine. La peer education non è solamente un metodo educativo, ma è anche un motore per il cambiamento. Per risultare efficace necessita di attori altamente coinvolti nel progetto, fortemente motivati e partecipi. Per poter svolgere nella sua interezza un'azione formativa finalizzata alla peer education, i progetti sostenuti dall'Unione Europea fino ad ora individuati hanno evidenziato la necessità di almeno due

anni accademici, poiché presentano la necessità di coinvolgere anche la rete delle strutture educative locali. L'idea dell'Associazione Penrose è, inizialmente, quella di concentrare l'attenzione anche e soprattutto sul territorio e su chi lo vive quotidianamente, per poi creare una rete di supporto efficace che possa coinvolgere famiglie e istituzioni scolastiche.

Il corso, che avrebbe luogo a partire da gennaio 2025 in fascia pomeridiana (dalle 14.00 alle 18.00) all'interno degli ampi e attrezzati spazi di Associazione Penrose presso LIMO Club, prevede la presenza di personale qualificato ed esperto in pedagogia e didattica.

Il coordinamento del progetto è a carico della Dott.ssa Eleonora Davoli (esperta nei processi d'apprendimento per Erickson, assistente all'autonomia e alla comunicazione, linguista contemporanea, educatrice professionale nell'ambito dei disturbi specifici d'apprendimento e dei bisogni educativi speciali), la quale sarà presente per la gestione della zona studio e per supportare attivamente studentesse e studenti nella fase di studio in presenza.

Per gli studenti delle classi quarta e quinta superiore, sono previsti poi sei incontri di approfondimento per la formazione come peer educator incentrati su:

1) didattica positiva (relazioni, ruoli, clima, ambiente, comunicazione, cooperazione nello sviluppo della personalità e nel successo scolastico)

2) intelligenza emotiva (espressione e riconoscimento delle emozioni finalizzati allo sviluppo delle capacità di empatia, condivisione, espressione personale, socializzazione, relazionali; riconoscimento di alcuni disturbi dell'apprendimento e della personalità che possono generare disagio e incomprensioni nelle diverse tipologie di relazione)

3) strategie didattiche e metodo di studio (apprendimento, disturbi di apprendimento dell'età evolutiva, strumenti compensativi, metodi di studio personalizzati, didattica personalizzata, valorizzazione delle abilità, qualità delle relazioni con il sapere per prevenire il disagio e l'abbandono scolastico)

4) abilità sociali e conoscenza reciproca (disponibilità all'apertura nei confronti dell'altro e all'ascolto, riconoscimento dei limiti e dei segnali di conferma positiva, affrontare la possibilità di scelta, comunicare, assumersi responsabilità, educazione alla cittadinanza intesa come nuova mission della scuola, solidarietà ed equità)

I temi trattati negli incontri hanno l'obiettivo di mettere in pratica una strategia educativa volta ad attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, emozioni, esperienze, mettendo in moto un processo di comunicazione globale caratterizzato da un'esperienza profonda ed intensa e da un forte atteggiamento di ricerca di autenticità e di sintonia tra i soggetti coinvolti.

## **LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI**

- Scuole superiori territoriali
- LIMO Club

## **NUMERO POTENZIALE E REALISTICO DEI DESTINATARI DELL'INTERVENTO E RISULTATI PREVISTI**

Il numero massimo di partecipanti al progetto è fissato a 50, garantendo così un ambiente di apprendimento adeguato e interattivo. I destinatari sono principalmente studenti delle classi quarta e quinta superiore, o persone tra i 16 e i 20 anni, poiché possono svolgere un ruolo fondamentale nella peer education. Per assicurare che tutti gli studenti possano trarre beneficio dall'iniziativa, sono previsti incontri specifici, concordati separatamente, per persone con disturbi specifici di apprendimento e bisogni educativi speciali. Questo approccio personalizzato mira a garantire che ogni partecipante riceva il supporto necessario per sviluppare le proprie competenze. La quota di partecipazione mensile per

ciascun partecipante è di 50 €, contribuendo a coprire le spese del progetto e delle attività proposte. I risultati attesi sono positivi, in linea con studi recenti sulla peer education, che evidenziano l'efficacia di questo approccio nel migliorare le competenze sociali e relazionali dei giovani. Inoltre, prevediamo diversi momenti di coordinamento e restituzione con i referenti scolastici, per monitorare i progressi e garantire una sinergia efficace tra il progetto e le realtà scolastiche.

## **DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

La buona riuscita del progetto dipende in modo cruciale dalla collaborazione tra scuola, famiglie, tecnici di settore e enti territoriali. Ognuno di questi attori gioca un ruolo fondamentale nel sostenere i giovani nel loro percorso di apprendimento e sviluppo personale. L'Associazione Penrose si impegna a interagire attivamente con ciascuno di essi, creando un network di supporto che favorisca un ambiente educativo coeso e stimolante. Attraverso incontri periodici, momenti di confronto e attività congiunte, intendiamo coinvolgere le famiglie nel processo educativo, facilitare il dialogo con i tecnici specializzati e lavorare in sinergia con gli enti locali per integrare le risorse disponibili. Questa rete di collaborazione non solo arricchisce il progetto, ma contribuisce anche a garantire che le esperienze e le competenze acquisite dai partecipanti possano essere consolidate e valorizzate nel contesto sociale più ampio.

## **FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE**

La coordinazione del progetto è affidata alla dottoressa Eleonora Davoli, che svolgerà un ruolo chiave nel garantire il successo delle attività proposte. La dottoressa Davoli interagirà con i coordinatori di classe al bisogno, assicurandosi di essere sempre allineata con le esigenze specifiche degli studenti. Inoltre, si occuperà di supportare ogni studentessa e studente nella creazione del proprio spazio di studio autonomo, promuovendo l'indipendenza e l'autodeterminazione. Per garantire un apprendimento efficace e personalizzato, la dottoressa Davoli realizzerà un monitoraggio pedagogico periodico, adattando le strategie di supporto alle diverse necessità e progressi dei partecipanti. All'inizio e al termine del periodo di partecipazione, ogni studente potrà contare su una valutazione pedagogica e didattica professionale redatta dalla dottoressa, fornendo così un quadro chiaro dei progressi e delle aree di miglioramento. Questo approccio mira a creare un ambiente di apprendimento stimolante, in cui ogni giovane possa sviluppare le proprie competenze in modo ottimale.



L'Associazione Equofrignano APS con sede a Pavullo n/f (MO), nella persona della Presidente Elisa Cantarelli,

## ESPRIME

la propria disponibilità a collaborare con l'Associazione Penrose APS nella condivisione di progetti che promuovano a livello locale stili di vita eco-compatibili basati sulla sobrietà, sulla sostenibilità e sulla solidarietà attraverso azioni concrete.

I valori sui quali si basano le azioni dell'associazione Equofrignano sono:

- SERIETA' nella tutela e valorizzazione del territorio locale e delle sue aziende
- ATTENZIONE per l'ambiente e la biodiversità
- PROMOZIONE di uno stile di vita più sostenibile attraverso l'informazione per conoscere i problemi, parlarne e valutare le azioni che sono più utili e significative
- SOLIDARIETA' che è alla base di ciò che facciamo: ogni socio lavora volontariamente per gli altri, ricevendo collaborazione dagli altri soci.

## GRUPPI E PROGETTI DELL'ASSOCIAZIONE

Equofrignano è caratterizzata dalla presenza di tre gruppi:

- GAS, Gruppo di acquisto solidale che collabora principalmente con i produttori locali, dei quali conosce e condivide i sistemi di promozione tramite la garanzia partecipata, integrando con produttori lontani o equosolidali ciò che non è reperibile localmente.
- GRUPPO CULTURA: promuove incontri di informazione e formazione sui temi di consumo critico, su alimentazione, autoproduzione, ecologia domestica, energie rinnovabili, per migliorare le condizioni ambientali e di salute..
- GRUPPO RIFIUTI, impegnato nella formazione e informazione in merito alla riduzione della produzione dei rifiuti.

I valori associativi si concretizzano in alcuni progetti:

- STOVIGLIOTECA: stoviglie in plastica e porcellana, che vengono prestate per evitare l'utilizzo di stoviglie usa e getta;
- PANNOLINOTECA: Equofrignano gestisce - assieme a MammAmica - un servizio di informazione gratuita sui pannolini lavabili, e sui prodotti ecologici e salutari per la cura del neonato, delle mamme e delle donne in generale. I pannolini lavabili possono essere anche presi in prestito per un certo periodo, in modo da testarne l'efficacia, valutare pro e contro dei vari modelli, evitando di fare acquisti sbagliati.





- PASSAMANO, un gruppo Whatsapp in cui gli iscritti chiedono e offrono in dono oggetti che altrimenti verrebbero alienati e costituirebbero un rifiuto da smaltire; il passamano è un potente strumento sociale che evita sprechi, aiuta chi non può acquistare, riducendo il consumismo e l'inquinamento, incentivando la cultura del dono. L'opposizione delle magiche 3R Riduco, Riciclo, Riuso all'insostenibile R di rifiuti è alla base dell'attività del gruppo, esteso anche a chi non è socio di Equofrignano.
- BANCA DEL TEMPO: è uno strumento per richiedere/offrire piccoli servizi tra soci rafforzando e animando le relazioni: passaggi in auto, piccole commissioni, lezioni di ogni genere a ragazzi ed adulti, compagnia, lavoretti domestici, aiuti in lavori esterni eventualmente in gruppi (sistemazione legna, giardinaggio, rimozione neve), ecc... Qualsiasi prestazione offerta verrà convertita e contabilizzata in ore ma senza vincolo di reciprocità. Chiedere un servizio richiede grande apertura ma può creare quel "tempo" che pensiamo di non avere per far parte di questo circuito solidale.
- COLLABORAZIONE CON LE SCUOLE, con incontri informativi per sensibilizzare su temi di riciclo, cambiamenti climatici e ambientali e proposte di esperienze per i giovani presso le aziende locali del gruppo.
- RECUPERO DI TAPPI IN SUGHERO E PLASTICA in collaborazione con Associazione Abito di Salomone per ridare nuova vita ai materiali e per promuovere azioni di solidarietà. Il progetto fornisce lavoro a persone diversamente abili nei luoghi di conferimento delle materie, permette di contribuire al sostegno di famiglie in difficoltà del territorio e a sostenere il Progetto Acqua per acqua nel terzo mondo.
- CAMMINATE DELLA BIODIVERSITA', escursioni guidate del CAI con fermate visita dei produttori locali di Equofrignano, per far conoscere i nostri fornitori e i loro prodotti.

Riteniamo sia importante cooperare con tutti coloro che condividono il nostro desiderio di un futuro sostenibile e migliore per tutti.

Pavullo nel Frignano, 2/10/2024

Associazione Equofrignano APS

La presidente

Elisa Cantarelli



Ludo Labo  
Via Emilia Ovest 101, 41124, Modena  
www.ludolabo.com  
amministrazione@ludolabo.com  
P.Iva / C.Fiscale: 03948720366

Modena 20/09/2024

## **PROPOSTE ATTIVITA' LUDICHE LUDO LABO**

Come da vostra richiesta siamo ad inviarvi un preventivo per le attività richieste

### **Pomeriggio/serata di gioco scuole superiori**

Progettazione e conduzione di uno o più incontri rivolti a ragazze e ragazzi delle scuole superiori strutturata con finalità educative in base alle vostre richieste. Si potrà utilizzare il gioco come strumento per veicolare contenuti, quali quelli storici o scientifici, per veicolare competenze, come ad esempio STEAM o EntreComp, o per lavorare su particolari criticità (bullismo, inclusione, dispersione scolastica).

La struttura del percorso laboratoriale (quanti incontri, con che cadenza) è da definire con voi. Anche la durata del laboratorio è un aspetto che può essere modulato in base alle vostre esigenze.

**Laboratorio di 2h con 1 operatore (max. 10 ragazze/i): 180 euro + IVA**

**Laboratorio di 3h con 1 operatore (max. 10 ragazze/i): 250 euro + IVA**

**Laboratorio di 2h con 2 operatori (max. 20 ragazze/i): 300 euro + IVA**

**Laboratorio di 3h con 1 operatore (max. 20 ragazze/i): 350 euro + IVA**

Questi costi sono comprensivi delle spese di trasferta. I materiali necessari ai laboratori sono messi a disposizione dalla cooperativa

### **Progetto scolastico Game Design**

Percorso di game design su un tema di particolare interesse/sensibilità. Nel percorso sensibilizzeremo i partecipanti sul tema scelto, presenteremo alcuni giochi con meccaniche varie che possano fungere da ispirazione e modello (per evitare di avere il gioco dell'oca o il monopoly). Seguiranno due lezioni specifiche sul game-design con esercitazioni laboratoriali pratiche volte a stimolare la creatività dei partecipanti. Verrà poi avviato il processo di game-design. L'esperto/a parteciperà agli incontri preliminari e ai primi incontri di game-design

e tornerà a scuola nella diverse tappe del progetto, che in parte verrà sviluppato autonomamente da studentesse e studenti, seguendo la classe sia in presenza che fornendo consulenza a studentesse e studenti e agli insegnanti in modalità a distanza.

Qualora lo si ritenesse necessario si potrà fornire assistenza tecnica e pratica per la realizzazione e stampa del gioco finito in qualità professionale.

**Preventivo: 1250 euro + IVA a classe**

comprensivo di 16 ore di lezione/laboratorio frontale (8 incontri da 2 ore) e 4 ore di assistenza a distanza

**250 euro + IVA per fornitura dei materiali necessari**

(carte, pedine, dadi, fogli, buste) qualora la scuola non intenda procurarseli autonomamente

Questi costi sono comprensivi dei costi di trasferta.

**Serata di gioco per tutte le età**

Conduzione di uno o più incontri rivolti a ragazze e ragazzi, famiglie e adulti. Qualora ci siano ragazze/i di età inferiore ai 14 anni è richiesta la presenza e la partecipazione di un adulto che giocherà.

Obiettivo di questi incontri è sviluppare la socialità, aiutare la creazione ed il rafforzamento di legami familiari ed extrafamiliari, creare l'abitudine del gioco sano tanto tra ragazzi quanto tra adulti come strumento di benessere sociale.

**Laboratorio di 2h con 2 operatori (max. 20 partecipanti): 300euro + IVA**

Questi costi sono comprensivi delle spese di trasferta. I materiali necessari ai laboratori sono messi a disposizione dalla cooperativa

**Master Gioco di Ruolo**

Progettazione di una campagna/avventura di gioco di ruolo in base al target scelto

**3h con 1 operatore (max. 6 ragazze/i): 250 euro + IVA**

Questi costi sono comprensivi delle spese di trasferta. I materiali necessari ai laboratori sono messi a disposizione dalla cooperativa

Si può anche pensare ad un corso master

## La Didattica Ludica

La didattica ludica consiste nell'utilizzo del **gioco da tavolo** e del **gioco di ruolo** come strumento didattico per **allenare, sviluppare e valutare le competenze**. Il gioco permette di lavorare su competenze **etiche** (rispetto e condivisione delle regole, rispetto degli altri, etica dei comportamenti), **sociali/relazionali** (lavoro di gruppo, interazione, gestione dei conflitti, competizione e collaborazione) e **cognitive** (pensiero astratto, problem solving, logica matematica, memoria di lavoro, pensiero tattico/strategico, pianificazione, valutazione del rischio, valutazione probabilistica)<sup>1</sup>. Il gioco può essere anche efficacemente utilizzato come strumento per **insegnare ed allenare il pensiero algoritmico e procedurale** fondamentale per lavorare con efficacia sul coding.

Il gioco permette di lavorare, in maniera efficace, su quelle che sono le **Competenze Chiave di Cittadinanza** e le **Life Skills**.

Il gioco da tavolo e di ruolo, inteso come gioco strutturato, è fondamentale per lo sviluppo, l'allenamento e la valutazione di tutte le **competenze STEM**. I giochi da tavolo strategici, di complessità diversificata per le diverse età di alunne ed alunni, sono a tutti gli effetti la presentazione di **problemi complessi** da risolvere e nel farlo vengono messe alla prova competenze **matematiche, ingegneristiche** dove è necessario un **approccio scientifico** nel senso di formulazione di ipotesi, valutazione dell'efficacia e riformulazione. Il gioco strutturato in generale è un approccio operativo alla **complessità**<sup>2</sup>.

Il gioco può, quando tratta **argomenti specifici**, sviluppare **curiosità, interesse, voglia di approfondire** argomenti come la storia, le scienze, la geografia, l'attualità, la tecnologia.

Il gioco infine permette di lavorare in maniera naturale anche con bambine e bambini con **diverse competenze** permettendo **attività mirate** tanto nelle **difficoltà/disabilità** quanto nelle **eccellenze**.

Alla base dell'efficacia di un approccio di Didattica Ludica è la scelta delle **giuste meccaniche**, in grado di sviluppare **contesti di apprendimento dinamici ed efficaci**<sup>3</sup>.

Si possono sviluppare progetti rivolti a tutte le componenti che costituiscono la scuola: alunni, insegnanti e genitori. Si possono prevedere ore di formazione per

---

<sup>1</sup> Didattica Ludica: competenze in gioco, Andrea Ligabue (Centro Studi Erickson 2019)

<sup>2</sup> Game Media Literacy as an approach to complexity in education, Carlo A. Pensavalle et al (2021)

<sup>3</sup> Didattica Ludica. l'importanza delle meccaniche dei giochi utilizzati in contesti educativi, A. Ligabue (Il valore educativo del gioco. Gamification e Game Based Learning nei contesti educativi, a cura di Silvia Fioretti, Franco Angeli 2023)

insegnanti sulle peculiarità del gioco da tavolo come strumento didattico per sviluppare competenze; interventi frontali nelle classi in cui vengono fatti giocare diversi giochi e discusse in una fase post-gioco strategie, dinamiche, risultati.

I giochi proposti sono scelti tra i **migliori titoli presenti sul mercato del gioco** da tavolo, ovvero prodotti realizzati da game designer esperti e scelti per la loro profondità strategica e il loro potenziale educativo.

## **Formazione alle insegnanti**

Formazione agli insegnanti sull'utilizzo del gioco come strumento didattico, ovvero la progettazione e realizzazione di una attività laboratoriale basata sul gioco da tavolo e/o di ruolo che può diventare una vera e propria modalità operativa di supporto alla didattica tradizionale. Nell'intervento/i verrà illustrata, a livello teorico, la potenzialità del gioco e le ricadute che può avere una attività ludica strutturata e continuativa sia in termini di competenze che di relazioni. Verrà presentata una carrellata di giochi differenti, sia per meccaniche che per target, in modo da ampliare la conoscenza dello strumento "gioco da tavolo" e verranno fatti dei veri e propri laboratori in cui gli insegnanti, in prima persona, giocheranno potendo così valutare quali processi di pensiero vengono attivati durante una sessione di gioco. La formazione può essere modulare, mirata sui diversi ordini scolastici o su specifiche finalità.

## **Incontro con i genitori**

Si possono prevedere interventi di formazione per genitori dal titolo "come continuare a giocare con i propri figli" in cui verranno mostrate le potenzialità del gioco, verrà insegnato come scegliere un gioco e come proporlo adeguatamente ai propri figli. Verrà evidenziato il grande valore relazionale di una attività di gioco assieme ai propri figli. Ai genitori verranno poi mostrati ed insegnati alcuni giochi che potranno poi giocare assieme ai ragazzi/e.

Andrea Ligabue

Responsabile progetti Didattici ed Educativi

Cooperativa Ludo Labo

# LABORATORI BECCOGIALLO



## CONOSCERE IL LINGUAGGIO DEL FUMETTO

Un primo percorso di alfabetizzazione al fumetto che illustra i suoi principali meccanismi e artifici narrativi.

Si divide in una parte teorica e una pratica, che prevede la realizzazione di una storia personale più o meno lunga a seconda della durata dell'incontro.

**Età:** adattabile a tutte le fasce di età (dagli 8 anni in su)

**Durata:**

-Base: 1 ora e mezza / 2 ore;

-Lungo: 3/4 ore;

-Avanzato: 3 incontri da 1 ora e mezza/2 ore oppure 2 incontri da 3/4 ore.

## IL GIORNALISMO DISEGNATO

Oltre alla grammatica di base del fumetto, illustra i principali meccanismi e le fasi editoriali per realizzare una storia vera a fumetti.

I contenuti del laboratorio possono toccare, se richiesto, alcune tematiche già trattate nei libri prodotti dalla casa editrice, come **Legalità, Ecologia, Resistenza, Diritti Civili e Storia italiana recente**.

Il percorso prevede esempi pratici e l'ideazione di una storia finale che può essere individuale o di gruppo, a seconda della durata dell'incontro.

**Età:** adattabile a tutte le fasce di età (dagli 11 anni in su)

**Durata:**

-Base: 1 ora e mezza / 2 ore, l'esercizio finale consiste nella realizzazione di una breve storia vera realizzata in gruppo;

-Lungo: 3/4 ore, l'esercizio finale consiste nella realizzazione di una breve storia vera realizzata in gruppi di lavoro;

-Avanzato: 3 incontri da 1 ora e mezza/2 ore oppure 2 incontri da 3/4 ore, l'esercizio finale consiste nella realizzazione di una breve storia vera realizzata individualmente (o a coppie se è desiderio dei partecipanti).



# DISEGNARE IL DOMANI!

Un incontro dedicato alle più piccole e ai più piccoli (cittadin\* del Domani!), che prevede la lettura in gruppo e partecipata di un volume mirato della nostra collana di albi illustrati con un successivo momento conviviale di disegno e condivisione.

**Età:** 6-9 anni

**Durata:** 1 ora / 1 ora e mezza;

- “Boom-la guerra dei colori”: disegna come faresti fare la Pace a due dittatori: una lettura sull’assurdità della guerra, delle dittature, degli estremismi e delle propagande.
- “Poi però...”: disegna il rapporto con i tuoi genitori tra 20 anni: una riflessione sul rapporto con i genitori, gli adulti, sulla crescita e sul tempo che passa.
- “Van Dog?": dipingi il tuo quadro! Un incontro per educare alla libertà dell'espressione artistica di ciascun\* di noi e all’osservazione del mondo che ci circonda.

## COSA C'E SULLO SCAFFALE?

Un incontro di formazione dedicato a chi gestisce una libreria o opera in una biblioteca e vuole saperne di più sulla letteratura a fumetti.

Quali sono le pietre miliari da leggere e avere sempre a disposizione?  
Cosa distingue un fumetto per ragazz\* da uno per adult\*?  
Cos'è un Graphic Novel?  
Insomma, cosa c'è sullo scaffale (e cosa dovrebbe esserci)?

**Durata:** 2 ore

