

SOUNDSCAPE PER GIOVANI CREATORI

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

L'iniziativa proposta nasce dalla necessità di offrire opportunità di formazione e di socializzazione a giovani di età compresa tra i 13 e i 16 anni, questa fascia rappresenta infatti l'età in cui è maggiore il rischio di dispersione scolastica fino al ritiro sociale e i cui interventi di prevenzione avrebbero un impatto considerevole sul contrasto a questo genere di fragilità.

L'acquisizione di competenze tecniche e creative, così fondamentali per il futuro, assieme al valore che ha lavorare in gruppo, con le sue occasioni di peer education che è tra i maggiori veicoli all'acquisizione di life skills, il progetto mira a introdurre i giovani alle potenzialità della tecnologia attraverso l'uso di Arduino, in una prospettiva di ricerca musicale. La principale finalità della proposta è prevenire la dispersione scolastica ma gli obiettivi che ne concorrono sono molteplici: promuovere un'educazione tecnologica che ne contrasti la passiva fruizione; utilizzare un medium come la musica che favorisce l'inclusione, l'espressività e un personale engagement; lavorare in team per facilitare l'acquisizione di abilità relazionali, emotive e cognitive; stimolare il senso di autoefficacia attraverso l'acquisizione di competenze che stimolano la libera creatività.

Il progetto infine si pone in linea con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs), in particolare per la promozione dell'inclusione sociale e l'accesso equo all'educazione e alle tecnologie, attraverso la creazione di spazi di confronto, il miglioramento dell'autostima e la promozione di cittadinanza attiva attraverso l'uso di strumenti tecnologici innovativi. Partendo dall'analisi del contesto in cui intende applicarsi, il progetto ha individuato diverse agenzie educative sul territorio, dotate di figure e strumentazioni in linea con le azioni che si vogliono generare. I centri giovani gestiti da Ecol cooperative sociale e inseriti in quartieri in cui il rischio di devianza si fa più manifesto, a partire dalla dispersione scolastica, quali il Centro Giovani Montanara e il Centro Giovani Casa nel Parco, dove l'aggregazione giovanile ha una specifica vocazione con la musica grazie al Music Factory e tecnologica grazie al FabLab Parma, di cui lo stesso soggetto promotore si fa portavoce. La presenza, infine, di Tracchete APS che incentiva il protagonismo giovanile e l'animazione dei quartieri più periferici di Parma con proposte culturali in un clima di informalità.

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO

La combinazione della tecnologia con la musica risponde all'esigenza di creare percorsi di apprendimento innovativo, che accolga un bisogno accresciuto nella prevenzione del fenomeno dei NEET (giovani che non lavorano e non studiano) stimati al 16,1% della popolazione, con un'età compresa tra i 15 e i 29 anni. In un contesto in cui il passaggio, centrale nella fascia d'età individuata, dalla scuola secondaria di primo grado alla sempre maggiore specializzazione della scuola secondaria di secondo grado, rischia di generare nei soggetti più vulnerabili senso di inadeguatezza e di pressione sociale: si è ritenuto centrale favorire opportunità in cui il senso di autoefficacia possa accrescere.

L'accordo di un impegno territoriale dato dal sostegno di LED (Laboratorio Energie Educative Didattiche) che promuove un lavoro di rete con l'Amministrazione Comunale nel contrasto alla dispersione scolastica, ha portato a un coinvolgimento diretto di alcuni degli utenti interessati, con i quali si sono svolti degli incontri preliminari, dai quali è emersa l'esigenza di avere formazioni che incentivino forme di espressione creativa, fra tutte la musica e le tecnologie applicate.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto prevede un percorso di formazione articolato in 8 incontri, ciascuno della durata di 2 ore, rivolto a giovani di età compresa tra i 13 e i 16 anni. Questi incontri mirano a introdurre i partecipanti all'integrazione tra tecnologia e musica, utilizzando la piattaforma hardware Arduino come strumento per esplorare la creatività digitale. La proposta si sviluppa in più fasi, che combinano teoria, pratica e momenti di co-progettazione, favorendo un approccio educativo attivo e inclusivo.

1. Prima fase: Introduzione all'elettronica e alla programmazione

Le prime sessioni sono dedicate all'acquisizione delle basi di elettronica e programmazione con Arduino. I partecipanti verranno introdotti in modo pratico e interattivo ai concetti fondamentali, costruendo circuiti semplici e utilizzando sensori per generare piccoli effetti e movimenti. L'obiettivo di questa fase è creare un terreno comune per tutti i ragazzi, garantendo che ciascuno possa sviluppare le competenze tecniche necessarie per proseguire nel percorso creativo successivo.

2. Seconda fase: Integrazione tra tecnologia e creatività musicale

In questa fase, i partecipanti esploreranno come la tecnologia può essere utilizzata in modo creativo, progettando e costruendo strumenti musicali elettronici controllabili in tempo reale. Saranno coinvolti in attività di co-progettazione, dove potranno personalizzare i propri progetti, scegliendo come utilizzare Arduino per creare effetti sonori e installazioni musicali interattive. Questo stimolerà la loro auto-espressione e il lavoro di gruppo, favorendo l'apprendimento collaborativo.

3. Evento finale e coinvolgimento della comunità

Al termine del ciclo di incontri, sarà organizzato un evento pubblico in collaborazione con il Comune di Parma, presso lo spazio de "Il Punto". Durante l'evento, i giovani presenteranno i loro progetti e le loro performance musicali, mostrando il risultato del percorso formativo. Questo evento rappresenterà un'occasione per coinvolgere la comunità locale, creando un ponte tra giovani, famiglie e istituzioni.

Innovazione e continuità delle azioni

Il progetto si distingue per il suo approccio innovativo, combinando l'uso di tecnologie avanzate come Arduino con la creatività musicale, un connubio raro nei percorsi educativi tradizionali. La continua integrazione di competenze tecniche e artistiche rende il progetto unico, stimolando nei partecipanti sia le capacità logico-matematiche sia quelle espressive. L'utilizzo di metodologie di apprendimento attivo, come il problem-solving e la co-progettazione, incoraggia i giovani a sviluppare il pensiero critico e la capacità di lavorare in gruppo, elementi chiave per il loro futuro inserimento nel mondo del lavoro.

Dal punto di vista della continuità, le competenze acquisite durante il progetto saranno spendibili in contesti scolastici e lavorativi, incentivando la prosecuzione degli studi e il contrasto alla dispersione scolastica. Inoltre, la rete di partner coinvolti garantisce che il progetto possa essere replicato e adattato in future edizioni, creando un impatto duraturo sul territorio.

Integrazione delle esperienze e logica di rete

Il progetto si sviluppa attraverso una forte integrazione tra le esperienze, le competenze e le risorse presenti sul territorio, in una logica di rete che coinvolge diversi centri giovanili e realtà educative.

Il **Centro Giovani Montanara**, che ha una consolidata esperienza nel lavoro con i giovani a rischio dispersione scolastica, è uno degli spazi principali in cui verranno svolte le attività. Qui, il focus sarà sulla musica e sulla creatività giovanile, grazie alla presenza del laboratorio **Music Factory**, uno spazio dedicato alla produzione e all'esplorazione musicale. Questo ambiente favorisce un approccio informale e partecipativo, in cui i giovani possono esprimersi liberamente e sentirsi parte di una comunità.

Parallelamente, il progetto coinvolgerà **Casa nel Parco**, un altro centro educativo attivo nell'inclusione sociale attraverso percorsi di apprendimento non formale. La Casa nel Parco offre spazi attrezzati per laboratori creativi e tecnologici, fornendo ai ragazzi gli strumenti necessari per esplorare nuove competenze tecniche.

La cooperativa sociale **Ecole**, partner di progetto, sarà coinvolta per fornire supporto educativo ai partecipanti. Le loro figure educative si concentreranno sullo sviluppo socio-relazionale dei ragazzi, assicurando che le dinamiche di gruppo siano gestite in modo inclusivo e che tutti i partecipanti possano sentirsi valorizzati.

ON/OFF APS, con il **FabLab Parma**, fornirà competenze tecniche legate alla tecnologia e al coding, e l'associazione **Tracchete APS**, impegnata nell'animazione culturale dei quartieri periferici e nella promozione del protagonismo giovanile, fornirà esperti nell'ambito della creazione musicale e organizzazione di eventi.

Frega Project arricchirà il progetto con competenze in ambito musicale e artistico, affiancando i professionisti durante i laboratori e curando l'installazione finale presso "Il Punto", lo spazio pubblico del Comune di Parma in Piazza Garibaldi.

Azioni mirate per il coinvolgimento del target di riferimento

Il target di riferimento, giovani tra i 13 e i 16 anni, sarà individuato attraverso una serie di azioni mirate di comunicazione, sia tradizionale che innovativa.

Verranno attivate campagne di comunicazione mirate attraverso i canali dei centri giovani coinvolti, le scuole e le associazioni partner. Saranno realizzati materiali promozionali digitali e cartacei, diffusi nei luoghi di aggregazione giovanile e nelle scuole. I social media giocheranno un ruolo fondamentale: i profili social dei partner diffonderanno contenuti interattivi, come video di presentazione del progetto e testimonianze di giovani che hanno partecipato a iniziative simili.

Conclusione

In sintesi, il progetto si pone come un'opportunità formativa innovativa e inclusiva, che sfrutta le risorse e le competenze locali in una logica di rete. Attraverso l'integrazione di tecnologie avanzate, espressione musicale e il coinvolgimento attivo di diverse realtà educative territoriali, il progetto mira a contrastare la dispersione scolastica e a favorire lo sviluppo personale e sociale dei giovani partecipanti.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Le attività principali del progetto si svolgeranno presso il **Centro Giovani Montanara** e **Casa nel Parco**, due strutture che offrono spazi attrezzati e ideali per lo svolgimento dei laboratori. Il Centro Giovani Montanara, con il suo laboratorio **Music Factory**, è specializzato in attività musicali e creative, mentre Casa nel Parco è un ambiente educativo volto all'inclusione sociale attraverso percorsi formativi informali e laboratoriali. Entrambi i centri sono situati in quartieri strategici della città, permettendo di raggiungere un target di giovani che possono beneficiare delle attività. L'evento finale del progetto sarà organizzato in uno spazio pubblico "Il Punto" del Comune di Parma, con l'obiettivo di promuovere la partecipazione attiva della comunità, favorendo il coinvolgimento di famiglie, istituzioni e cittadini.

NUMERO POTENZIALE E REALISTICO DEI DESTINATARI DELL'INTERVENTO

Si prevede di coinvolgere direttamente tra i **20 e i 30 giovani** di età compresa tra i 13 e i 16 anni, che parteciperanno ai laboratori formativi. Indirettamente, il progetto avrà un impatto su circa **100-150 persone**, tra cui le famiglie dei partecipanti, il pubblico dell'evento finale e la comunità locale, che saranno coinvolti nell'evento conclusivo. I risultati attesi includono il miglioramento delle competenze tecnologiche e creative dei giovani, un incremento delle loro capacità di lavorare in team e una maggiore inclusione sociale. Si prevede inoltre di favorire la motivazione all'apprendimento e di contribuire alla prevenzione della dispersione scolastica, creando un ambiente stimolante e collaborativo che possa rappresentare un punto di riferimento per i giovani partecipanti.

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (SOGGETTI PRIVATI)

Il progetto nasce all'interno di una rete di soggetti già dediti all'empowerment giovanile rivolti a target diversi. **ON/OFF APS** avrà i ruoli di coordinamento, organizzazione e comunicazione e si occuperà dell'ingaggio del **professionista tecnico** esperto di programmazione con Arduino. All'interno del progetto si prevede la presenza di una figura educativa di **Ecole Coop. Soc.**, che si occuperà di supportare i destinatari dei laboratori dal punto di vista socio-relazionale. **Tracchete APS** si occuperà dell'ingaggio dell'**esperto in ambito musicale** che condurrà i destinatari nello sviluppo della parte creativa legata alla musica. Il progetto vedrà la collaborazione con **Frega Project**, un'associazione attiva nella promozione della creatività e dell'inclusione sociale attraverso l'arte e la tecnologia. Frega Project contribuirà supportando i partecipanti nella fase di progettazione dei dispositivi musicali, curandone l'installazione finale che verrà esposta presso il Punto, hub creativo del Comune di Parma. Il loro contributo sarà fondamentale per arricchire la dimensione artistica del progetto e offrire competenze specifiche in ambito musicale.

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (SOGGETTI PUBBLICI)

Il progetto prevede la collaborazione con i **Centri Giovani della città**, spazi dell'Assessorato alla Comunità Giovanile del Comune di Parma, i quali forniranno il supporto logistico per lo svolgimento dei laboratori. Inoltre, il **Comune di Parma** sarà partner per l'organizzazione dell'evento finale, supportando la logistica e la promozione dell'evento, e facilitando la partecipazione della cittadinanza.

Si prevede la collaborazione anche con **LED** (Laboratorio Energie Educative Didattiche) del Comune di Parma (affidente al settore Servizi Educativi del Comune di Parma) che offre un servizio dedicato all'orientamento e al contrasto della dispersione scolastica e formativa. Il servizio accompagna e riorienta i ragazzi nel contesto scolastico e formativo, attraverso percorsi personalizzati e iniziative sperimentali in rete con altri servizi territoriali. Si intende quindi proporre il percorso ai ragazzi che usufruiranno del servizio.

Saranno inoltre coinvolte le scuole locali, con l'obiettivo di promuovere il progetto e coinvolgere i partecipanti.

FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE

Il monitoraggio avverrà attraverso la somministrazione di questionari in tre tappe differenti del percorso (all'inizio, a metà percorso e alla fine), seguendo il modello del QSA (Questionario sulle Strategie di Apprendimento) di M. Pellerey, rivolto a studenti all'inizio della scuola secondaria di secondo grado e/o della formazione professionale. Questi strumenti di autovalutazione consentono ai soggetti interessati di riflettere sull'immagine di sé secondo una prospettiva cognitiva, metacognitiva e affettivo-motivazionale. Verranno inoltre organizzati periodici momenti di confronto per valutare l'efficacia delle attività e il numero di presenze nel tempo. Il successo dell'evento finale inoltre sarà misurato dal grado di soddisfazione dei destinatari del percorso sugli esiti della propria ricerca musicale e delle competenze acquisite.