

**Allegato 1.1)**

**FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA  
CORRENTE PROMOSSI DAL TERZO SETTORE E SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI  
DI LUCRO RIVOLTI A  
PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI– PUNTO 2.1, LETTERA A E B  
DELL'ALLEGATO A)**

**BANDO ANNO 2024**

<b>ENTE RICHIEDENTE</b>	<b>Comunità Papa Giovanni XXIII – Cooperativa sociale a responsabilità limitata</b>
<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>	B.I.G. - Benessere in Gioco
<b>VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE</b>	Distretto di Rimini

## **ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI** (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

In Italia, il fenomeno dell'isolamento sociale (conosciuto come "Hikikomori" riguarda l'1,8% di ragazzi delle scuole medie e l'1,6% di quelli delle superiori (ISS). Secondo le "Linee di Indirizzo sul Ritiro Sociale" della Regione le cause sono spesso multifattoriali, implicano aspetti caratteriali, familiari e sociali. Il sentimento dominante è legato a vergogna e paura di essere giudicati per le proprie mancanze e per i fallimenti (Ogino, 2004). Partendo da questi dati preoccupanti il progetto "**B.I.G. - Benessere In Gioco**" nasce con il desiderio di creare opportunità d'aggregazione, con l'obiettivo principale di **promuovere il benessere emotivo, prevenire il disagio e l'isolamento sociale attraverso il gioco, il giocare e l'ideazione/costruzione di giochi**. Dopo i risultati positivi dello scorso anno riproponiamo, in continuità, il progetto "**B.I.G. - Benessere In Gioco**" con delle novità e implementazioni. Come di consuetudine si utilizzeranno materiali di riuso e/o provenienza certificata (ad es. FCS Legno, vernici all'acqua, ecc...) per ridurre l'impatto ambientale in linea con gli obiettivi di Agenda 2030. Sono molte le categorie di giochi: 1) *giochi di travestimento* - dove si assumono altri ruoli; 2) *giochi di strategia* - richiedono previsione e pianificazione delle mosse avversarie; 3) *giochi di simulazione* - riproducono situazioni reali o immaginarie; 4) *giochi di costruzione* – coinvolgono la creazione con i materiali; 5) *giochi di esplorazione* – richiedono scoperta di un ambiente o un oggetto. 6) *giochi d'alea* - dove l'esito è influenzato dalla fortuna. Ogni categoria può sviluppare varie skills: reattività, pensiero critico, collaborazione, risoluzione di problemi, empatia, gestione di emozioni, e possono svolgere un'azione preventiva di contrasto al gioco d'azzardo patologico, anche in stretta sinergia con la "*Rete GAP del Piano Locale di Contrasto al Gioco D'Azzardo Patologico*" di cui il nostro ente è capofila di una rete territoriale. Da più di 25 anni realizziamo laboratori formativi volti alla prevenzione del disagio, in **ambito scolastico ed extra scolastico**. Gli obiettivi del progetto sono: 1) Promuovere la ricchezza dei giochi; 2) Integrare attività manuali e tecnologiche; 3) Sviluppare abilità manuali e con materiali di riciclo; 4) Favorire apprendimento collaborativo e cooperazione; 5) Promuovere autonomia nel gioco individuale; 6) Sviluppare competenze sociali come empatia e ascolto; 7) Comprendere i principi della programmazione; 8) Favorire pensiero critico e risoluzione di problemi; 9) Vivere inclusione ed equità; 10) Sviluppare capacità d'adattarsi ai cambiamenti; 11) Favorire l'espressione creativa; 12) Esplorare giochi tradizionali di diverse culture; 13) Promuovere consapevolezza dei rischi e delle opportunità digitali; 14) Favorire l'inclusione intergenerazionale; 15) Sviluppare capacità di gestione del tempo e delle risorse; 16) Sviluppare consapevolezza emotiva e benessere.

## **MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO** (massimo 15 righe, dimensioni carattere 12)

Coinvolgere direttamente i giovani in laboratori centrati attraverso lo strumento del "gioco", del "giocare" e "costruire giochi" richiede un approccio centrato su loro che rispetti i loro desideri, attitudini, bisogni e crei un ambiente stimolante, creativo e inclusivo. Coinvolgerli fin dall'ideazione delle attività è un vero e proprio metodo che la nostra realtà persegue da sempre. Per le azioni sarà attuata una strategia complessiva basata su 6 caratteristiche fondamentali: 1) **Coinvolgimento nel processo decisionale**: come la selezione di giochi, d'attività, d'iniziative da attivare e i luoghi in cui realizzarle. Questo li farà sentire parte integrante del processo e il progetto assumerà così pure la loro "identità". 2) **Creazione di un ambiente inclusivo**: Spazi e attività saranno predisposte in modo accogliente per tutti, indipendentemente dall'età, genere, background culturale o abilità. 3) **Mentorship tra pari**: per fornire modelli positivi e incoraggiare la partecipazione di altri giovani. 4) **Comunicazione efficace**: Saranno usati canali vicini ai giovani, come social media e chat online, per rimanere in contatto con la community. 5) **Flessibilità e modularità**: I percorsi saranno adattabili al tempo/risorse disponibili, potranno essere in presenza, a distanza o ibrida, in base ai bisogni. 6)

**Prossimità:** si usufruirà anche di un automezzo attrezzato per raggiungere territori periferici dei distretti, che spesso sono penalizzati da minori opportunità.

## **ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO** (massimo 90 RIGHE, dimensioni carattere 12)

In particolare dovranno essere messe in evidenza le modalità di attuazione del progetto dalle quali evincere le caratteristiche di innovazione delle azioni che si intendono sviluppare, nonché l'integrazione delle esperienze, competenze e risorse presenti a livello territoriale tra più soggetti ed aree territoriali diverse in una logica di rete anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A)

Il progetto si articolerà in 5 azioni:

### **A1 - Coordinamento, Cabina di Regia e Fase preparatoria**

Nella prima fase dell'intervento, anche in continuità con le competenze e gli esperti già attivati nella scorsa progettazione, verrà costituita un'équipe di progetto che fungerà anche come "Cabina di Regia", e sarà composta da: 1 coordinatore e 1 referente-educatore della "Comunità Papa Giovanni XXIII", 1 psicologo esperto in attività di prevenzione e di promozione della salute, 1 referente-experta dell'APS "Casa Clizia", 1 referente-experto dell'APS "La Forma del Cuore"; 2 figure educative con esperienza nel settore, 1 esperto per la robotica educativa/coding, 1 maker, 1 esperto consulente per la comunicazione social e 1-2 giovani neet o giovani che hanno terminato il loro percorso presso alcune comunità terapeutiche per dipendenti patologici (svolgeranno attività di volontariato mettendosi al servizio delle azioni del progetto). Verranno individuati precisamente i luoghi (piazze/parchi/biblioteche, centri giovani o altri spazi pubblici o privati) dove svolgere una o più attività di progetto, dando maggior priorità allo svolgimento di azioni in zone periferiche e marginali del distretto sanitario. Successivamente l'équipe organizzerà degli incontri tra adulti di riferimento (insegnanti/dirigenti/educatori/animate, ecc...) e alcuni ragazzi che si faranno portavoce del loro gruppo, con l'obiettivo di co-progettare percorsi di informazione e prevenzione specifici, basati sulle esigenze e interessi di ogni gruppo/classe. In questo modo, anche buona parte dei beneficiari avranno parte alla progettazione delle attività, in un'ottica di corresponsabilità e di protagonismo. Dopo aver concordato le modalità degli interventi e i luoghi, verranno calendarizzati gli incontri e diffusa la comunicazione degli eventi/attività.

### **A2 - Realizzazione dei percorsi differenziati**

- **A) Eventi:** in questa attività si predisporranno degli spazi adeguati ad un numero maggiore di destinatari a cui si proporranno diverse attività a cui prendere parte come partecipanti (giochi in legno, di società, digitali, challenge di robotica educativa, di travestimento, di esplorazione, di fortuna, ecc...). I destinatari potranno giocare liberamente ma si potranno anche attivare tornei e gare di vario genere. In questa modalità si cercherà di coinvolgere realtà scolastiche ed extrascolastiche, enti pubblici e privati.
- **B) Laboratori:** in questo tipo di attività si predisporranno invece gli spazi adeguati alla realizzazione di giochi da costruire, siano essi editi o inediti. I partecipanti avranno così la possibilità di imparare ad utilizzare vari strumenti e attrezature manuali, elettriche e digitali così da poter dare vita a delle personali creazioni. Questo tipo di attività è pensata per un numero minore di partecipanti a volta e i manufatti potranno essere realizzati sia singolarmente che in piccoli gruppi. Per facilitare la realizzazione vi saranno disponibili libri e manuali di giochi e una serie di materiali, anche pre-lavorati, per mettere ognuno nelle condizioni di produrre la propria idea. Inoltre, vi saranno esperti disponibili per monitorare e facilitarne la realizzazione.
- **C) Eventi+Laboratori:** in questa attività si predisporranno degli spazi di gioco adeguati ad un numero maggiore di destinatari (modalità A) ma anche spazi per attività laboratoriale più contenuti (modalità B), in un mix equilibrato delle 2 modalità precedenti. In questo caso si desidera anche di poter partecipare ad eventi, feste o fiere già in essere per portare il nostro format ad un numero maggiore di partecipanti, anche in un'ottica intergenerazionale, e offrire

più modalità di partecipazione ed interazione del pubblico.

### A3 - Avvio dei canali di comunicazione social

Durante le attività di tutto il progetto, verrà attivato un gruppo/canale WhatsApp dedicato al quale i ragazzi coinvolti nel progetto che lo desiderassero potranno scrivere e confrontarsi, questo per avere uno spazio di comunicazione diretta tra loro e l'equipe di progetto. Verranno promosse le attività su una pagina sui canali FB, IG o YouTube, dove verranno saranno condivisi contenuti, attività e giochi realizzati dai ragazzi e giovani coinvolti. Le azioni del progetto saranno rese visibili e raccontate dai protagonisti, potranno diffondersi ben oltre la cerchia dei partecipanti ed entusiasmare nuovi potenziali destinatari..

### A4 - Piccola Biblioteca Viaggiante

Per poter permettere ai destinatari di conoscere ed approfondire i temi del gioco, del giocare, dei giochi etnici e del mondo, della costruzione di giochi, della robotica educativa, della manualità e bricolage si implemetterà la nostra “Piccola Biblioteca Viaggiante” tematica, già attivata nella scorsa progettazione, che sarà itinerante e disponibile nei territori che saranno coinvolti nel progetto complessivo. Questo strumento sarà presente e reso fruibile durante gli eventi delle modalità A, B, C dell’azione A2. La realizzazione del design dell’oggetto o degli oggetti di arredo che conterranno i libri cartacei sarà rielaborato e realizzato, sempre in coerenza con lo spirito e i valori del progetto, attraverso la partecipazione di alcuni nuovi destinatari, con l’uso di materiali di riuso/riciclo e/o certificati, in una serie di attività della modalità B dell’azione A2.

### A5 - Evento, valutazione e rendicontazione finale

In questa nuova progettazione, in un’ottica di coesione e rafforzamento di azioni congiunte e di ottimizzazione delle risorse economiche e di competenze, si prevede lo svolgimento di un evento, rivolto alla cittadinanza intera, condiviso e co-costruito insieme alla “Rete GAP”, sia per rendere evidenti le attività e i percorsi di questo progetto e quanto prodotto dai partecipanti, sia per costruire non solo un momento collettivo di benessere attraverso il gioco, ma anche un momento di prevenzione universale rispetto al Gioco d’Azzardo Patologico. Per questa attività si costituirà un gruppo di lavoro, pubblico-privato, specifico e integrato al fine della miglior riuscita dell’attività e della maggior diffusione comunicativa. Si ipotizza di svolgere questa attività nel mese di maggio 2025, attorno al 28 maggio, Giornata Mondiale del Gioco.

Al termine del progetto, come consuetudine, si procederà con la valutazione finale dei risultati ottenuti, analizzando le informazioni raccolte durante ogni singola attività o percorso. Il report finale sarà elaborato grazie al materiale prodotto e raccolto durante il corso del progetto (report, schede, video, foto, schizzi, progetti, elaborati, ecc...) dall’equipe.

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

I luoghi di realizzazione saranno spazi all’aperto e al chiuso, sia pubblici che privati, in particolare quelli messi a disposizione dalla nostra cooperativa e dai partner territoriali che sostengono il progetto. Si prediligeranno attività all’aperto nei periodi che il tempo metereologico ne permetterà la realizzazione. Saranno favoriti i gruppo/classi presenti in territori periferici e marginali del distretto sanitario per poter implementare le possibilità di quei giovani e ragazzi che si trovano in luoghi con minori opportunità e, sovente, maggiori rischi di disagio ed isolamento.

## **NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL’INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)**

**Destinatari diretti:** - Almeno 80 giovani coinvolti in attività progettuali; - Almeno 900 ragazzi del territorio (12-19 anni) partecipanti ai percorsi; - Oltre 160 adulti della comunità educante raggiunti.

**Destinatari indiretti:** - Almeno 500 professori, educatori, animatori, genitori e altre figure adulte.

**Risultati previsti:** - Miglior capacità d’integrare manualità e tecnologie; - Sviluppo di manualità e manipolazione nella costruzione con materiali di riciclo/riuso; - Miglior apprendimento cooperativo e

collaborativo - Migliori competenze sociali e relazionali, come empatia e capacità d'ascolto; - Aumentata comprensione di principi base di programmazione con l'uso di strumenti digitali e robotica educativa; - Sviluppo del pensiero critico e risoluzione dei problemi - Promozione di inclusione e di equità; - Sviluppate capacità d'adattarsi a cambiamenti e d'apprendere in modo continuo: - Stimolazione e miglioramento di creatività, curiosità e ricerca culturale; - Aumento di consapevolezza dei rischi e d'opportunità offerte da giochi digitali e d'alea e sviluppo di mentalità critica per l'uso di tali strumenti; - Aumentata inclusione e collaborazione intergenerazionale - Sviluppo delle capacità di gestione del tempo e di risorse disponibili; Migliorata capacità di pianificazione e organizzazione personale e d'attività in piccoli gruppi; - Sviluppo di capacità di riconoscere propri e altrui sentimenti e emozioni favorendo il benessere emotivo e il divertimento.

**DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE** (con soggetti **PRIVATI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

*Aree di coinvolgimento:*

*A) Ideazione attività:*

*B) Promozione azioni di progetto ai destinatari:*

*C) Messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni:*

*D) Realizzazione di attività con volontari e/o collaboratori:*

*E) Comunicazione e diffusione dei risultati*

**Distretto di Rimini:** VolontaRomagna (B, C, D, E), Pastorale Giovanile e Universitaria Diocesana di Rimini (A, B, C, D, E), Pastorale Giovanile Diocesana San Marino/Montefeltro (A, B, C, E), Slotmob (B, E), C.M.L. EcoMuseo Rimini APS (A, B, D, E); Team Bota (A, B, C, D, E); Cristiani nel Mondo del Lavoro Villa Verucchio (B, E), Ass. San Nicola di Secchiano (B), Gruppi Scout AGESCI- Zona Rimini (A,B, C, D, E), Ass. Zeinta di Borg (B, E), Icaro Radio e TV (B,, C, D, E), Coop. Millepiedi (A,B, E), Coop. Centofiori (A,B, E), Ass. Alcantara Teatro (A, B, E), Ippogrifo APS ASD (B, C, E), Associazione Zavatta (B, C, E), EduAction APS (A, B, D, E), Azione Cattolica Diocesana (B, C, E), Associazione Donarsi O.N.L.U.S. (A, B, C, D, E), Icaro Radio e TV (B, D, E).

**DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE** (con soggetti **PUBBLICI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

*Aree di coinvolgimento:*

*A) Ideazione attività:*

*B) Promozione azioni di progetto ai destinatari:*

*C) Messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni:*

*D) Realizzazione di attività con volontari e/o collaboratori:*

*E) Comunicazione e diffusione dei risultati*

**Distretto di Rimini:** Comune Rimini (B, C, E), Comune Bellaria Igea Marina (B, C, E), Comune S.Arcangelo (B, C, E), Comune Novafeltria (B, C, E), Comune Verucchio (B, C, E), Comune S.Leo (B, C, E), Comune Poggio Torriana (B, C, E), SerD Rimini (B, C, E), Rete GAP-Piano di Contrasto al Gioco D'azzardo (A, B, C, D, E); Centro per le Famiglie Rimini (A, B, E); Centro per le Famiglie Bellaria Igea Marina (A, B, E); IC Bellaria Igea Marina (A, B, C, E), IC Verucchio (A, B, C, E), Liceo Statale Serpieri (A,B, C, E), Liceo Statale Einstein (A, B, C,, E), Alberghiero Malatesta (A, B, C, E), ITES Valturio (B, C, E), ISISS Tonino Guerra (A, B, C, E), ISIIS Molari Einaudi (A, B, C, E), Liceo Cesare Valgimigli (A, B, C, E), Scuole medie Bertola (A, B, C, E), IC Marvelli (B, C, E), IC Centro Storico (A, B, C, E), IC Dante Alighieri (A, B, C, E).

## **FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE** (massimo 10 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Per monitorare le attività di progetto, il soggetto proponente (SP) e l'equipe di progetto (EP): - organizzzeranno incontri bimestrali in presenza o a distanza per valutare l'andamento delle attività e per risolvere eventuali criticità emerse (EP);

- Si creeranno schede di monitoraggio intermedie e finali per valutare la crescita individuale e collettiva dei partecipanti (EP);
- Si produrranno report bimestrali intermedi al fine di monitorare l'avanzamento delle attività e delle spese e un report finale (SP e EP);
- Si predisporranno report sulla soddisfazione dei ragazzi e delle famiglie coinvolte (EP); - analizzeranno le interazioni, i commenti e le valutazioni poste sui canali social utilizzati dal progetto (SP e EP).