

**SCHEMA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE
PROMOSSE 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 2025

ENTE RICHIEDENTE	COMUNITA' PAPA GIOVANNI XXIII – Cooperativa sociale a responsabilità limitata
TITOLO DEL PROGETTO	SEEKERS 3.0 EVO
VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE	Distretto Territoriale Rubicone

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI

Nel contesto socio-economico attuale, segnato da instabilità globale e post-pandemia, gli adolescenti vivono un crescente senso di insicurezza e fragilità emotiva. Secondo il CNR, il fenomeno del ritiro sociale tra i giovani italiani è in forte aumento: i cosiddetti "lupi solitari" sono passati dal 5,6% nel 2019 al 9,7% nel 2022. Inoltre, il 39,4% degli adolescenti tra i 14 e i 19 anni limita le proprie relazioni al solo contesto scolastico.

Le cause sono multifattoriali: iperconnessione digitale, difficoltà familiari, crisi economiche e timori legati ai conflitti internazionali. In questo scenario, la scuola si conferma presidio fondamentale per l'intercettazione precoce del disagio giovanile.

Il progetto "SEEKERS 3.0. EVO" nasce come evoluzione di interventi già attivi e consolidati, con l'obiettivo di contrastare l'isolamento, l'emarginazione e i comportamenti devianti. Coinvolgerà almeno 400 ragazzi tra gli 11 e i 17 anni, in ambito scolastico ed extrascolastico, con quattro linee d'azione:

- **Prevenzione:** intercettare situazioni a rischio, promuovere il protagonismo giovanile e rafforzare le competenze relazionali.
- **Espressività:** offrire attività creative per stimolare interessi, valorizzare il tempo libero e le relazioni.
- **Ascolto:** attivare laboratori dedicati per riflettere su vissuti e desideri, con attenzione al contesto storico e sociale.
- **Educazione affettiva:** promuovere relazioni sane e rispettose, contrastare stereotipi e violenza di genere, favorire la parità e la gestione dei conflitti tra pari.

"SEEKERS 3.0. +" si propone come risposta concreta e radicata, capace di generare impatto reale sul benessere giovanile e sulla coesione sociale.

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

I giovani saranno coinvolti attivamente fin dall'ideazione del progetto, attraverso un dialogo costante con gli educatori, che favorirà l'emersione di bisogni, interessi e vissuti. Questo

approccio partecipativo promuove il protagonismo giovanile, valorizzando il loro contributo nella definizione delle attività. L'inclusione avverrà gradualmente, partendo da contesti scolastici o informali, con un'interazione fluida tra i due ambienti. I laboratori saranno co-progettati con i ragazzi e arricchiti dalla presenza di esperti esterni, selezionati in base alle passioni espresse dai partecipanti. Le attività creative, espressive e ludiche rifletteranno i linguaggi giovanili e promuoveranno l'apprendimento informale. Particolare attenzione sarà dedicata all'educazione relazionale e affettiva, alla gestione dei conflitti e alla valorizzazione delle differenze, con l'obiettivo di prevenire la violenza tra pari e gli stereotipi di genere. I laboratori si svolgeranno in orario scolastico ed extrascolastico, favorendo spazi di socialità e confronto intergenerazionale.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto "**Seekers 3.0 EVO**" si articolerà in 5 macro azioni:

A1. Fase preparatoria e di coordinamento

In questa fase iniziale, saranno pianificate le attività sul territorio coinvolgendo attivamente associazioni, scuole già partecipanti nelle annualità precedenti ed enti impegnati con le fasce giovanili. Gli educatori e gli operatori promuoveranno incontri con stakeholder locali, gruppi giovanili informali, insegnanti, educatori, istruttori sportivi e genitori, con l'obiettivo di costruire una rete di confronto e collaborazione. I giovani saranno protagonisti del processo, coinvolti nella definizione delle attività attraverso momenti di ascolto, scambio e co-progettazione, affinché il progetto risponda in modo autentico alle loro esigenze, interessi e vissuti.

Nell'equipe di lavoro saranno inserite anche figure volontarie provenienti da contesti di vulnerabilità (ragazzi e ragazze in uscita da percorsi terapeutici, giovani neet, ecc.), che contribuiranno con la propria esperienza a rendere il progetto più inclusivo e rappresentativo. In parallelo, verrà aggiornata la mappatura delle scuole, definite le proposte per i percorsi e organizzati gli incontri e gli interventi. Si attiveranno contatti con artisti ed esperti per pianificare attività nei Comuni coinvolti, nei centri parrocchiali, giovanili e nei luoghi informali di aggregazione.

La comunicazione del progetto avverrà sui canali social già attivati dall'ente, con una gestione affidata a un social media manager. I destinatari saranno coinvolti direttamente nell'ideazione e nella produzione dei contenuti, contribuendo a costruire una narrazione condivisa, autentica e partecipata. Le azioni comunicative saranno pensate come strumenti di coinvolgimento, capaci di rafforzare il senso di appartenenza e stimolare nuove forme di cittadinanza attiva.

A2. Percorsi nelle scuole e nelle classi

Durante questa fase, nelle scuole precedentemente individuate, verranno realizzati almeno 24/28 incontri artistici (teatro, danza, ecc.) della durata di due ore ciascuno. Le attività saranno strutturate in modo da coinvolgere attivamente i ragazzi, stimolando il loro interesse per i linguaggi espressivi e favorendo una partecipazione consapevole. L'utilizzo del teatro dell'oppresso permetterà di raccogliere e valorizzare i vissuti dei partecipanti, offrendo uno spazio sicuro di ascolto, confronto e rielaborazione emotiva. Particolare attenzione sarà dedicata alle dinamiche relazionali, allo stato emotivo e alla percezione del contesto contemporaneo, con l'obiettivo di promuovere consapevolezza e pensiero critico. I ragazzi saranno incoraggiati a contribuire con idee e suggestioni, influenzando contenuti e modalità degli incontri. Al termine del percorso, sarà possibile realizzare una performance artistica,

costruita sulla base delle disponibilità, delle proposte e dell'interesse manifestato dai destinatari, come esito condiviso del processo creativo.

A3. Attività extrascolastiche

Oltre ai percorsi scolastici, si proporranno attività extrascolastiche ispirate all'educativa di strada, come atelier di percussioni, parkour, danza africana, video editing, making, robotica educativa, tinkering, coding e altre esperienze creative. Queste attività saranno pensate per intercettare l'interesse dei ragazzi e stimolare la loro partecipazione attiva, coinvolgendo anche fasce giovanili non direttamente raggiunte dalle altre fasi del progetto. I laboratori si svolgeranno nei luoghi di aggregazione informale, favorendo un approccio inclusivo e dinamico. Gli interventi potranno anche partire da gruppi già costituiti (scout, parrocchiali, sportivi, giovanili) per poi estendersi a gruppi informali preesistenti o da attivare in modo spontaneo. I destinatari saranno coinvolti nella scelta dei contenuti e nella definizione delle modalità, contribuendo a rendere le attività più aderenti ai loro linguaggi e vissuti. Si intende inoltre offrire attività che integrino il mondo analogico con quello digitale, come la progettazione di oggetti tramite stampanti 3D o macchine CNC, da utilizzare per giochi e attività creative (es. produzione di scacchi, giochi da tavolo, ecc.). In parallelo, saranno proposte esperienze formative volte a promuovere la comprensione del funzionamento degli algoritmi di Intelligenza Artificiale utilizzati da motori di ricerca, social media e piattaforme digitali. Attraverso laboratori interattivi e momenti di confronto, i ragazzi potranno acquisire conoscenze di base sull'IA, sviluppare consapevolezza critica sull'uso delle tecnologie e riflettere sul loro impatto nella vita quotidiana, favorendo un uso più responsabile e informato degli strumenti digitali.

A4. Evento conclusivo

Al termine delle fasi 2 e 3, sarà organizzato un evento pubblico/esposizione aperta alla cittadinanza per condividere i percorsi vissuti dai ragazzi e presentare le performance artistiche e creative realizzate. I giovani saranno coinvolti attivamente nell'ideazione, progettazione e gestione dell'evento, acquisendo competenze trasversali legate all'organizzazione, alla comunicazione e al lavoro di gruppo. Per la promozione, almeno 8 ragazzi collaboreranno alla creazione e diffusione di contenuti digitali, flyer e locandine, contribuendo alla narrazione del progetto attraverso i social network. L'evento sarà pensato come momento di restituzione e valorizzazione del protagonismo giovanile, con un forte impatto sul territorio. In virtù delle sinergie consolidate negli anni con le scuole di Savignano, Cesenatico e S. Mauro Pascoli e con i Comuni di Savignano e S. Mauro Pascoli, si prevede la possibilità di realizzare un evento collaterale all'interno di una delle Feste Comunali, favorendo visibilità, partecipazione e riconoscimento pubblico del lavoro svolto.

A5. Monitoraggio e valutazione

Durante lo svolgimento del progetto saranno attivati monitoraggi in itinere, utili a valutare l'andamento delle attività e a raccogliere feedback dai diversi attori coinvolti. Al termine del percorso, come consuetudine, verrà organizzato un momento di verifica con gli enti pubblici partner, finalizzato all'analisi dei punti di forza e delle criticità emerse, con l'obiettivo di orientare eventuali riprogettazioni future. La valutazione finale e la rendicontazione saranno redatte secondo le indicazioni della Regione Emilia-Romagna. I beneficiari, insieme a insegnanti, educatori e genitori, avranno un ruolo attivo nella valutazione attraverso incontri di confronto e restituzione, favorendo una lettura condivisa dell'impatto generato. I ragazzi saranno coinvolti anche nella raccolta di impressioni e nella narrazione dei percorsi vissuti,

contribuendo a rendere la valutazione uno spazio partecipato, utile a rafforzare il senso di appartenenza e a valorizzare il loro punto di vista.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto sarà realizzato nei Comuni di San Mauro Pascoli, Savignano sul Rubicone, Cesenatico, Gambettola e Longiano all'interno delle scuole secondarie di I e II grado del territorio e/o nei luoghi di aggregazione, formali ed informali, individuati nella fase iniziale di monitoraggio e mappatura, e tenendo conto dell'esperienza maturata durante la realizzazione delle precedenti edizioni.

Il progetto mette al centro l'incontro come essenza del progetto, ecco perché si ritiene fondamentale che le modalità di realizzazione sia dei percorsi a scuola, sia degli atelier, sia necessariamente delle attività di educativa di strada, debbano avvenire secondo le modalità:
- In presenza: modalità con cui da sempre vengono condotti gli incontri dell'Ente e più prossima alla metodologia alla quale si ispira. Grazie ai referenti per la sicurezza, gli operatori ed esperti dell'Ente sono formati e sempre aggiornati alle disposizioni sanitarie attuali;

- All'aperto o in trasferta: ove possibile ed in particolare gli atelier-laboratori e le attività extrascolastiche grazie all'utilizzo di un van che faciliti la promozione delle attività in territori periferici del distretto sanitario, poiché sono quelli in cui c'è carenza di attività e più difficoltà di movimento nella fascia di età dei destinatari.

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI

Destinatari diretti: 400 minori di età compresa tra i 11-17 anni che frequentano le scuole secondarie di I e II grado e i luoghi di ritrovo dei Comuni di S.Mauro Pascoli, Savignano, Cesenatico, Gambettola e Longiano.

Destinatari indiretti: Cittadinanza e abitanti che vivono nei pressi dei luoghi di ritrovo informale dei ragazzi; Famiglie dei ragazzi e associazioni genitori; Insegnanti, educatori e animatori dei ragazzi coinvolti nel progetto; volontari e volontarie con vulnerabilità (es. in uscita da comunità terapeutica, neet ecc.)

Risultati previsti: 400 ragazzi partecipanti attivi, di cui 10 coinvolti attivamente nella promozione dell'evento finale; almeno 1 evento finale organizzato (es. mostra, performance artistica, esposizione); prevenuto il consolidarsi di situazioni di rischio tra le fasce giovanili più marginali del territorio; favorita l'integrazione sociale dei ragazzi attraverso azioni di sano protagonismo e cittadinanza attiva anche grazie ad occasioni e spazi di dialogo creativi tra i ragazzi e gli adulti; favorito l'ascolto e la rielaborazione dei vissuti e desideri dei giovani con particolare riferimento al tema della pandemia che ha decisamente condizionato le relazioni sociali, e lo stato emotivo.

INDICAZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE COLLABORAZIONI

ATTIVATE (con soggetti privati e/o con soggetti pubblici) (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

La Comunità Papa Giovanni XXIII ha potuto sviluppare un network di partnership all'interno del territorio di riferimento, grazie ai percorsi educativi e culturali attivati basati su partecipazione, collaborazione e cittadinanza attiva. Le prime edizioni del Progetto Seekers, poi, ha permesso lo sviluppo di un progetto estivo sui parchi del territorio e una sempre più vivida collaborazione con le istituzioni e le realtà circostanti. Si sono consolidati i rapporti con i partner che già hanno

collaborato negli anni precedenti in diversi progetti e ne ha creati di nuovi. Nello specifico: Comune di Savignano sul Rubicone, Comune di San Mauro Pascoli, Comune di Cesenatico, Comune di Longiano, Comune di Gambettola, IC Arfelli di Cesenatico, Liceo delle Scienze Umane Ferrari di Cesenatico, IC San Mauro Pascoli, Parrocchia di Santa Lucia Savignano, Parrocchia Natività di Maria Santissima di Castelvechio, Parrocchia San Mauro Pascoli, APS "Amici di Don Baronio" Savignano, Cooperativa La Finestra di Savignano, Centro Giovani "A. Marvelli", Gruppo Agesci San Mauro Pascoli, Associazione "Impronte di Teatro", Scuola Secondaria di I Grado Giovanni Pascoli di San Mauro, Teatro degli Scartafacci, Scuola di Musica "Amici della Musica", Piccola Piazza d'Arti – sede di San Mauro, Associazione Calcio Sammaurese, Rubicone in Volley, Icaro Radio e TV, VolontaRomagna.

FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE

Per monitorare le attività di progetto, il soggetto proponente (SP) e l'equipe di progetto (EP):

- organizzeranno incontri bimestrali in presenza o a distanza per valutare l'andamento delle attività e per risolvere eventuali criticità emerse (EP);
- creeranno schede di monitoraggio intermedie e finali per valutare la crescita individuale e collettiva dei partecipanti (EP);
- predisporranno report intermedi al fine di monitorare l'avanzamento delle attività e delle spese e un report finale (SP e EP);
- predisporranno report sulla soddisfazione dei ragazzi e delle famiglie coinvolte (EP);
- analizzeranno le interazioni, i commenti e le valutazioni postate sui canali social utilizzati dal progetto (SP e EP)

