

**FAC SIMILE DI SCHEDA-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 2026

ENTE RICHIEDENTE	Ciappinari A.P.S
TITOLO DEL PROGETTO	"Officina Creativa Digitale: Connettere Giovani, Competenze e Futuro"
VALENZA TERRITORIALE (indicare distretto)/ REGIONALE (indicare i distretti)	TERRITORIALE (Distretto di Vignola, Unione Terre dei Castelli)

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

Il contesto post-pandemico ha accentuato le fragilità della fascia preadolescenziale e adolescenziale, aumentando i rischi di isolamento e ritiro sociale, un fenomeno di grande attenzione per la Regione Emilia-Romagna, come evidenziato nelle "Linee di indirizzo su ritiro sociale: prevenzione, rilevazione precoce ed attivazione di interventi di primo e secondo livello" (DGR n. 1016/2022). Molti giovani faticano a trovare spazi di aggregazione sani e stimolanti e necessitano di sviluppare **competenze relazionali e digitali** cruciali. Il progetto risponde a questa esigenza creando un polo innovativo nel Distretto di Vignola.

Obiettivi generali, in coerenza con la L.R. 14/08 e le Linee di Indirizzo:

- **Contrastare il Ritiro Sociale e il Disagio Giovanile:** Intercettare precocemente i segnali di malessere e offrire attività educative e coinvolgenti che agiscano come prevenzione all'abbandono scolastico e all'isolamento.
- **Sviluppare Competenze Trasversali (Soft Skills):** Utilizzare la didattica ludica e i laboratori per potenziare il *problem solving*, la *comunicazione efficace*, il *lavoro di gruppo*, la *resilienza* e la *gestione creativa dei conflitti*.
- **Potenziare l'Alfabetizzazione Digitale e Consapevolezza sull'IA:** Fornire accesso a tecnologie avanzate (VR, 3D) per promuovere un **uso critico e consapevole delle nuove tecnologie** e sostenere l'acquisizione di conoscenze relative all'**Intelligenza Artificiale (IA)**.
- **Promuovere Benessere e Coesione Sociale:** Offrire un ambiente inclusivo (Hub Innovativo) dove i ragazzi possano socializzare, sentirsi parte di una comunità e rafforzare la fiducia in sé stessi.

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO, NELLA PROGETTAZIONE E NELLA REALIZZAZIONE (massimo 15 righe, dimensioni carattere 12)

Il principio cardine del progetto è promuovere la partecipazione attiva della fascia giovanile della cittadinanza. I destinatari non saranno concepiti come utenti di un'istituzione, ma quali agenti attivi in ogni fase del percorso, dall'ideazione alla valutazione. Per garantire un coinvolgimento reale e continuativo, verrà istituito un "Consiglio Creativo Giovanile", un organo consultivo e propositivo composto su base volontaria dai partecipanti. Questo approccio di co-progettazione e governance dinamica mira ad attivare processi di empowerment individuali e di gruppo, contribuendo a sviluppare nei partecipanti competenze relazionali, organizzative e decisionali. Il monitoraggio del Consiglio, verrà svolto attraverso l'ausilio di questionari anonimi e focus group periodici, per garantire un processo valutativo costante e assicurare che l'offerta rimanga sempre sintonizzata con gli interessi e i bisogni emergenti dei giovani. Questo processo non solo garantisce la pertinenza e l'efficacia dell'intervento, ma mira a rafforzare anche il senso di appartenenza dei giovani al progetto, permettendo agli stessi di percepirsi come agenti di processi trasformativi e partecipativi. Il progetto è in fase di sperimentazione e sono stati già raccolti importanti feedback dai ragazzi che hanno partecipato attivamente all'esperienza.

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 o di consolidamento 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 sviluppa in modo organico e integrato attraverso tre aree operative tematiche, progettate per dialogare costantemente tra loro. La struttura combina il consolidamento di pratiche educative di comprovata efficacia con un forte spirito di innovazione, creando un ecosistema di apprendimento dinamico e multidisciplinare.

- **Area Ludico-Relazionale (Giochi di Ruolo e Giochi da Tavolo):** Questa area è il cuore pulsante del progetto per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze sociali. Le sessioni settimanali di gioco di ruolo (come Dungeons & Dragons), guidate da un facilitatore esperto, saranno un laboratorio esperienziale in cui i partecipanti affronteranno sfide complesse, negozieranno soluzioni, costruiranno narrazioni collettive e gestiranno risorse in gruppo. Parallelamente, le giornate dedicate ai giochi di carte e da tavolo strategici e cooperativi offriranno un punto di accesso più immediato e a bassa soglia, ideale per rompere il ghiaccio e coinvolgere anche i ragazzi più introversi.

Saranno integrate inoltre tecnologie per un approccio *phygital*, ad esempio con l'utilizzo della **Realtà Aumentata e dispositivi interattivi**, creando un ponte tra il mondo digitale e quello fisico, permettendo di entrare in contatto con tecnologie avanzate attraverso un'esperienza ludica.

- **Area Tecnologica e Digitale:** In questo spazio, i giovani avranno accesso a strumentazioni all'avanguardia per esplorare le frontiere della tecnologia in modo pratico e finalizzato. I visori per la realtà virtuale saranno utilizzati per esperienze immersive, educative e di sviluppo dell'empatia. I personal computer ad alte prestazioni permetteranno di approcciare software professionali per la grafica, il video, la modellazione 3D, l'intelligenza artificiale ed il gaming.

Grazie alla stampante 3D, inoltre, i progetti digitali si trasformano in prototipi fisici, facendo comprendere l'intero ciclo produttivo, dall'idea all'oggetto.

Oltre ai workshop tecnici, l'area ospiterà tornei e sessioni di gaming, con l'obiettivo di coinvolgere i giovani e trasformare un passatempo solitario in un'esperienza collettiva.

- **Area Artistico-Espressiva:** Quest'area funzionerà come un atelier creativo, un luogo

dedicato alla libera espressione del potenziale individuale. I laboratori offerti spazieranno dalle tecniche artistiche tradizionali, come pittura su tela, cucito creativo e modellazione di materiali plastici, fino a quelle digitali. Verrà esplorato l'uso dell'intelligenza artificiale generativa per digitalizzare opere manuali, crearne di nuove o sviluppare mondi in realtà virtuale. L'obiettivo principale di tutti i laboratori sarà il processo creativo piuttosto che il risultato finale, al fine di ridurre l'ansia da prestazione e stimolare la creatività.

Particolare attenzione sarà dedicata ai temi del riuso, del riciclo e della tradizione, con laboratori specifici di sartoria, cucito e uncinetto.

L'approccio dell'area artistico-espressiva sarà fortemente integrato con le altre aree progettuali, a sottolineare come l'arte e l'espressione personale siano fondamentali in tutti gli aspetti trattati dal progetto. I partecipanti potranno, ad esempio, creare illustrazioni per i propri personaggi del gioco di ruolo, progettare elementi scenici o miniature per poi realizzarli in 3D, stamparli ed utilizzarli nel corso dell'avventura, vedendo le proprie idee prendere forma concreta.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

La sede principale individuata per le attività è Villa Trenti, la cui idoneità sarà confermata previa verifica della piena disponibilità degli spazi e della presenza di una connettività adeguata. In alternativa, si opererà in altra sede idonea messa a disposizione dal Comune nel Distretto di Vignola. Per garantire la massima diffusione del progetto e raggiungere un pubblico più ampio, si prevede inoltre l'organizzazione periodica di "Open Lab Itineranti": postazioni interattive temporanee allestite presso le scuole, i centri culturali e le piazze del territorio, per offrire un assaggio delle potenzialità del progetto e stimolare la partecipazione diretta.

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

Si stima di coinvolgere direttamente **circa 100 giovani** preadolescenti e adolescenti del Distretto di Vignola nell'arco dell'anno. Indirettamente, il progetto coinvolgerà le loro famiglie, il personale scolastico e la comunità educante allargata.

L'intervento si rivolge a tutta la popolazione giovanile del distretto di età compresa tra gli 11 e i 19 anni, con una stima di coinvolgimento diretto di circa 100 partecipanti attivi nel corso dell'annualità. L'impatto indiretto si estenderà alle loro famiglie, agli amici e all'intera comunità scolastica.

I risultati attesi vanno oltre la semplice partecipazione e sono misurabili in termini di impatto concreto sulla crescita dei giovani e sul territorio:

- Un sensibile e documentabile aumento delle competenze digitali, creative e socio-relazionali per la maggioranza dei frequentanti assidui.
- La formazione di un nucleo stabile e coeso di partecipanti che diventi promotore stesso delle attività, garantendo vitalità e continuità al progetto.
- Una misurabile riduzione del senso di isolamento e un aumento dell'autostima, rilevati tramite strumenti di autovalutazione.
- La realizzazione di almeno tre eventi pubblici di restituzione alla cittadinanza (come una mostra dei lavori, un torneo di gaming aperto o un open day), per valorizzare i talenti dei ragazzi e rafforzare il legame del progetto con il tessuto sociale locale.

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

La rete privata comprende: **Andromeda A.P.S.**, che apporta competenze di promozione culturale e *engagement* giovanile nell'Unione Terre di Castelli (es. Betty B Festival);

Società Dolce (Cooperativa Sociale), che garantirà il supporto specialistico socio-educativo e l'inclusione di giovani in situazioni di maggiore svantaggio sociale o a rischio.

Sarà possibile attivare sinergie con aziende locali o professionisti del settore tech per consulenze e *mentorship*.

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE O DA ATTIVARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (con soggetti **PUBBLICI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Il progetto si basa sulla **co-progettazione** con **soggetti pubblici**. La collaborazione strategica con il **Comune di Vignola** (Unione Terre dei Castelli) è essenziale per la messa a disposizione degli **spazi (Villa Trenti)** e della **strumentazione tecnologica già esistente** per le attività. Si collaborerà con gli **Istituti Scolastici** del Distretto per l'intercettazione precoce (azioni di prevenzione universale e selettiva), la diffusione delle attività e la co-progettazione di percorsi integrati (laboratori in orario scolastico) grazie al supporto della cooperativa Dolce.

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

L'efficacia del progetto sarà oggetto di un rigoroso e costante processo di monitoraggio e valutazione, basato su un approccio misto. La dimensione quantitativa sarà misurata attraverso la raccolta sistematica di dati quali registri delle presenze, numero di iscritti alle singole attività e tassi di abbandono. Per l'analisi qualitativa, verranno utilizzati strumenti specifici come questionari di gradimento e schede di autovalutazione delle competenze, somministrati in entrata e in uscita per misurare i progressi. I focus group periodici con il "Consiglio Creativo Giovanile" forniranno feedback diretti e approfonditi, essenziali per riorientare le attività in itinere. Al termine dell'anno, verrà redatta una relazione finale dettagliata, che non solo documenterà i risultati, ma analizzerà i punti di forza e di debolezza, al fine di capitalizzare l'esperienza e gettare le basi per la futura sostenibilità dell'intervento.