

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 2026

ENTE RICHIEDENTE	AGESCI Gruppo Val d’Enza 1
TITOLO DEL PROGETTO	Coltivare e custodire la Comunità per vivere la complessità
VALENZA TERRITORIALE (indicare distretto)/ REGIONALE (indicare i distretti)	Parma distretto S/E

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

Questo progetto nasce dal rapporto tra noi Capi Scout del Gruppo Val d’Enza e i nostri ragazzi, dai 12 ai 20 anni.

L’ anno appena passato è stato particolarmente intenso: in forza del Progetto Educativo di Gruppo e di altre progettualità, ci siamo avvicinati – insieme ai ragazzi – ad altre realtà educative e di intervento sociale, con un atteggiamento molto più consapevole e impegnato rispetto a quanto eravamo abituati a fare.

Le sfide affrontate hanno fatto emergere alcune fragilità, sia nel nostro modo di vivere i momenti di "stress", sia nel modo di comunicarli. Approfondendo queste dinamiche, è emerso che spesso non è lo stress in sé a generare difficoltà, ma piuttosto la fatica nell’esprimere ciò che si prova, la paura o l’incapacità di gestire i conflitti, e il disorientamento di fronte alla complessità. Questi elementi rappresentano la vera origine del disagio.

Come risultato delle verifiche condotte al termine delle attività, è emersa una richiesta chiara da parte dei ragazzi: approfondire il concetto di “vivere la Comunità” e concretizzarlo, perché non sia una comunità fine a sé stessa, ma un luogo in cui ci si forma per diventare persone capaci di incidere nel mondo, con coraggio, consapevolezza e responsabilità, portando il proprio contributo unico all'interno della comunità più grande: quella del territorio ed in generale della società con cui costruire il futuro.

Se queste esigenze sono emerse con tanta chiarezza all’interno di un gruppo già consolidato, che ha condiviso anni di cammino comune, è lecito pensare che esse siano riscontrabili – in modo forse ancora più evidente – su una scala più ampia. Questa consapevolezza rafforza la necessità di aprirsi al territorio e di sviluppare sinergie con altre realtà educative e sociali.

Per questo motivo, il progetto intende dare seguito alla richiesta dei ragazzi, offrendo strumenti semplici e accessibili per affrontare le difficoltà legate alla gestione dei conflitti, all’espressione delle emozioni e al disorientamento di fronte alla complessità. L’obiettivo è aiutare i giovani a

riconoscere queste dinamiche, superare il rischio di isolamento e costruire relazioni più consapevoli e solide, sia all'interno del gruppo, sia nel più ampio contesto sociale.

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

I ragazzi saranno non solo i destinatari, ma anche gli organizzatori e il motore del progetto. Saranno loro a raccogliere i contributi di tutti e a definire le linee programmatiche, in un percorso su 4 livelli:

Ragazzi 16–20 anni: costituiranno la fascia principale di riferimento, parteciperanno ad incontri settimanali di riflessione e confronto, alternati ad esperienze sul campo che consentiranno loro di conoscere e vivere le relazioni all'interno di altre Comunità. Porteranno avanti questa parte in autonomia e con ampia libertà di azione, con il supporto e l'accompagnamento dei Capi.

Ragazzi 11/15 anni : saranno coinvolti in alcune attività specifiche, proposte dai più grandi insieme ai Capi, così da valorizzarne il protagonismo in un'ottica di continuità educativa

Capi Scout: porteranno avanti un percorso parallelo di formazione sugli stessi temi, migliorare la capacità di accompagnamento educativo e garantire un monitoraggio efficace.

Territorio: il progetto prevede il coinvolgimento della comunità locale, attraverso la condivisione di azioni e dei risultati, in una logica di apertura e di sinergia con altre realtà..

Le attività saranno accompagnate da un sistema di monitoraggio che prevede strumenti qualitativi (osservazioni, verifiche) e quantitativi (n. partecipanti, frequenza, gradimento), al fine di valutare l'efficacia del percorso e introdurre eventuali miglioramenti in itinere.

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 partirà con un'autoanalisi, svolta dai ragazzi del Clan (circa 35, dai 16 ai 20 anni), senza mediazione degli adulti, sui principali nodi da sciogliere in relazione alle difficoltà nel vivere l'adolescenza e nel comunicare i propri disagi.

Questa fase verrà realizzata attraverso riunioni autogestite, in cui i ragazzi si alterneranno nella conduzione, raccoglieranno impressioni e contributi mediante cartelloni e verbali scritti, che saranno poi raccolti in un quaderno dedicato. L'analisi non si limiterà al Clan: sarà estesa anche ad amici e coetanei esterni al mondo scout, per avere una visione più ampia e realistica delle dinamiche adolescenziali.

A questa prima fase seguiranno incontri di approfondimento.

L'approccio sarà ispirato a un principio di integrazione delle competenze, unendo esperti di espressione, comunicazione e motricità agli educatori. Non si tratterà di lezioni frontali o di sessioni fredde, ma di incontri interattivi e dinamici, costruiti con metodologie attive (giochi di ruolo, simulazioni, esercizi di gruppo), così da stimolare la partecipazione e l'elaborazione personale. Insieme, i ragazzi e gli esperti trasformeranno quanto emerso nell'autoanalisi in forma "trattabile" (ossia non come astrazioni generiche, ma come questioni concrete su cui lavorare), individuando modalità applicabili alla vita quotidiana e soprattutto alla vita di Comunità, così da ridurre la paura del conflitto e le tensioni.

In parallelo, sul fronte della complessità, verrà sviluppato un calendario di incontri con realtà comunitarie capaci di offrire esempi di convivenza e di forti legami relazionali, sia a prevalenza giovanile (altre associazioni giovanili), sia più “mature” (ad esempio le Comunità di Anziani nelle Residenze). Alcune esperienze saranno organizzate nel territorio, altre al di fuori, raggiunte attraverso weekend o attività residenziali di più giorni.

Questi incontri serviranno ad arricchire la consapevolezza dell’essere parte di una Comunità più vasta, nella convinzione che la qualità e il numero delle connessioni possano fare la differenza.

Il progetto punterà inoltre a valorizzare la costruzione di una rete di relazioni tra soggetti pubblici e privati, con l’obiettivo di far conoscere e sperimentare diversi modi di “essere comunità”, anche in contesti etnici o sociali differenti.

Come scout, siamo fermamente convinti che si impari solo facendo, e che il fare spinga a voler conoscere. Competenza e conoscenza portano a una chiarezza di visione indispensabile per affrontare la complessità.

Per rendere più concreti gli apprendimenti, i Rovers e le Scolte integreranno nel loro servizio con i ragazzi (principalmente adolescenti) alcuni dei suggerimenti ricevuti, proponendo attività a loro dedicate.

Nell’ultima fase del progetto sarà organizzata una “settimana comunitaria”, che fungerà da vera e propria prova di verifica (“stress test”) per valutare i risultati di quanto implementato.

Durante questa esperienza i ragazzi vivranno insieme per alcuni giorni come in una famiglia. Porteranno avanti le proprie attività individuali (scuola, lavoro, impegni personali) ritornando poi in Comunità per i momenti comuni di condivisione, gestione domestica e confronto. Questa dimensione “di vita reale” permetterà loro di sperimentare concretamente cosa significa essere parte di una comunità che bilancia la cura del singolo con la responsabilità verso il gruppo.

Parallelamente, è previsto un percorso rivolto agli educatori: uno o più incontri (in base alle modalità e alla durata) con esperti, finalizzati a migliorare le capacità di inserirsi in modo generativo nel mondo degli adolescenti e fungere da catalizzatori discreti ma efficaci.

Il ruolo dei Capi resta quello di accompagnatori: è quindi fondamentale acquisire strumenti adeguati per affrontare la complessità, non solo nel rapporto con i ragazzi, ma anche all’interno della Comunità Capi, così da facilitare l’azione educativa nelle diverse Branche.

In questa parte del progetto si farà particolare attenzione ai capi appena entrati in Comunità, ovvero ai giovani che, al termine del percorso da Rover o Scolta, scelgono di intraprendere il servizio educativo. Pur vivendo il cammino insieme agli altri, questi nuovi capi hanno bisogno di un’attenzione particolare nelle prime fasi, affinché possano sentirsi valorizzati e integrati. Proprio questo momento rappresenta una delle sfide più delicate del volontariato educativo: riuscire a trattenere i giovani all’interno delle associazioni, evitando che le difficoltà legate alla complessità delle dinamiche e alle tensioni interne diventino motivo di abbandono.

L’innovazione di questo progetto sta nel dare nuova forma a ciò che già viviamo come scout. L’apporto di esperti esterni, inseriti in modo consapevole nel percorso, lo rende un cammino più ricco e capace di intrecciare competenze diverse; l’incontro con comunità di età differenti apre al dialogo tra generazioni; le esperienze fuori dal nostro territorio allargano l’orizzonte oltre i confini abituali. La scelta di documentare e monitorare il percorso permetterà di custodirne i frutti e di lasciarne traccia per chi verrà dopo. La settimana comunitaria sarà infine il banco di prova più autentico

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Tutto il territorio del Distretto, territori limitrofi e luoghi dove raggiungere Comunità di valore importante per il Progetto.

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

I **destinatari diretti** saranno circa 35 ragazzi del Clan, 27 adolescenti del Reparto e 37 Capi educatori.

I **destinatari indiretti** comprenderanno i circa 110 ragazzi scout appartenenti al nostro Gruppo (delle fasce di età minori), le famiglie, le comunità educative e le realtà associative coinvolte.

Particolare attenzione sarà rivolta alle situazioni di fragilità comunicativa, relazionale o sociale, che richiedono un accompagnamento dedicato

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)

Il progetto verrà realizzato grazie alla collaborazione con il Movimento Adulti Scout (MASCI), che aiuterà nella logistica, con l'Associazione Castorini (nelle cui unità i ragazzi faranno servizio), con le Comunità ed Associazione del Territorio con cui ci relazioniamo già da anni (ARCI Tortiano, Gruppi Giovanili...), e quelle che andremo ad aggiungere in base alla scelta dei ragazzi (sul territorio e fuori

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)

Verranno attivate collaborazioni con il Comune di Montechiarugolo e Traversetolo , con gli operatori sociali del territorio al fine di facilitare il raggiungimento e la disseminazione dei risultati.

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

La raccolta dei dati avverrà attraverso un Quaderno di bordo, accompagnato da feedback periodici tra i ragazzi, momenti di analisi in Comunità Capi e una verifica sul campo dei risultati. Seguiranno la redazione di una relazione sull'evento finale di condivisione con il territorio e, in conclusione, una verifica finale in Clan.