

**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	Art.Com_Pontenure- Gli Amici del Territorio- APS
TITOLO DEL PROGETTO	“BuskeRaggio 2026- 5^ Edizione del Festival di Arte di Strada”: _ La Nuova Generazione Consapevole del Volontariato, Creativo, Inclusivo e Tecnologico/Digitale”_
VALENZA TERRITORIALE	Valenza territoriale Distretto di Levante

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

Il “BuskeRaggio” è un 'evento culturale e di intrattenimento sociale aperto a tutti, organizzato dall'Associazione Art.Com_Pontenure-APS, già calendarizzato nella sua quinta edizione alla fine di maggio 2026. Trattasi di un Festival che si svolge nella cornice storica del Parco Raggio, dove per due giorni si avvicendano curiose e spettacolari esibizioni di artisti di strada e performer-circensi nazionali ed internazionali. Dalla prima edizione ogni anno arrivano circa una trentina di selezionate e apprezzatissime bancarelle di creativi dell'ingegno, alcuni di Pontenure -PC- e molti provenienti da altri paesi e comuni piacentini. Questo progetto nasce per il desiderio e la volontà di coinvolgere attivamente con un accurato lavoro di squadra un numero definito di neo volontari pre-adolescenti ed adolescenti per promuovere attività di socializzazione, aggregazione e cittadinanza attiva in tutte le fasi del programma, dalle idee proposte fino alla progettazione, l'implementazione, la realizzazione, la promozione sui social media, inventare nuovi workshop e laboratori, scrivere la relazione finale, con lettura ed interpretazione dati, approfondimento delle analisi sulle criticità e sui feedback raccolti per migliorare l'edizione successiva. Intendiamo mettere a servizio di questi ragazzi le nostre skills e soft skills per favorire la comunicazione con gli adulti, ampliare le loro abilità pratiche e critiche per accrescere la loro autostima e per farli sentire protagonisti diretti all'interno di questa esperienza. Desideriamo affiancarli per condividere le nostre competenze tecnologiche/digitali, sottolineando l'importanza di un' utilizzo consapevole delle nuove piattaforme di produttività e di intrattenimento social, rimarcando le insidie che si celano dietro loro, anche attraverso le nostre esperienze.

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO, NELLA PROGETTAZIONE E NELLA REALIZZAZIONE

Coinvolgimento attivo del gruppo riunito di adolescenti e preadolescenti in sessioni di brainstorming per elaborare gruppi di idee creative, atte a differenziare, migliorare ed incrementare il progetto precedente. I ragazzi verranno incoraggiati ad esprimere le proprie opinioni e verranno ascoltati con interesse durante la condivisione delle loro visioni per l'evento. -Utilizzo di strumenti tecnologici, come una piattaforma online o app, per consentire loro di contribuire con idee in modo interattivo (es. Google Docs, Dropbox, Google Drive, Google Cloud, Word 2013, Fogli Google, Fogli Excel). - Creazione di un gruppo Whatsapp argomentandone il regolamento, per favorire dialoghi, interazioni, condividere idee, informazioni, immagini, file e dati per consolidare la collaborazione e la

comunicazione. Accenni all'utilizzo dell' IA di Meta e di Chat GPT 4, potenti e attuali strumenti ormai fondamentali nella produttività nei limiti dei principi di equità e affidabilità, al fine di ottimizzare la gestione del tempo.

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

- Formazione di gruppi di lavoro composti da giovani volontari e volontari tutor per gestire ogni aspetto specifico dell'evento. - Dialogo e confronto diretto con la Direzione Artistica, vaglio delle loro proposte, scelta degli spettacoli e degli artisti per votazione.

- Analisi delle pratiche da effettuare per ottenere licenze di permessi, autorizzazioni, patrocinio del Comune, collaborazioni con altre Associazioni.

- Resoconto dettagliato delle Spese Preventive dell'evento: costo Artisti, richieste preventivi Siae per licenza permesso, quotidiani e radio locali per pubblicità, ditte per progettazione, stampa e distribuzione di manifesti e locandine, tecnici professionisti per la cura della parte elettrica e del suono, assicurazione, spese SCIA, piano di sicurezza, vitto e alloggio artisti, noleggio generatori, ecc.

- Resoconto dettagliato delle Entrate Preventive attraverso i contributi di Sponsor, Bandi, Amm. Comunale, Erogazioni liberali di bancarelle di artigiani, Food Truck e bar itineranti.

- Disegno dettagliato con legenda della piantina del luogo (Parco Raggio) che ospiterà l'evento, scelte eco - sostenibili degli allestimenti con argomentazione della sfida globale sulla Sostenibilità Ambientale e Tutela del Paesaggio, disposizione di punti accoglienza visitatori, punti spettacolo, punti ristoro, supporto al piano di sicurezza, ecc.

- Stesura dettagliata del Comunicato Stampa, invio elettronico a tutte le testate di giornali e radio della provincia ed organizzazione Conferenza Stampa con la presenza delle Autorità rappresentanti della giunta Comunale per intervista che presenterà l'evento sui quotidiani.

- Inquadramento con i giovani volontari da parte di Soci qualificati in materia, per creare una strategia vincente di social media marketing finalizzata alla diffusione mirata ad utenti in target con l'evento. Coinvolgimento attivo nell'utilizzo di tecnologie per la creazione di prodotti digitali promozionali, come video, Reel, foto, post e realizzazione contenuti per social media. Dimostrazione pratica sull' utilizzo di piattaforme che aiutano nella creazione di contenuti performanti che agevolano l'algoritmo a darne ampia visibilità (es. Canva, CapCut, Pinterest, VLOO, Photoshop, Mojo, IMovie, ecc.)

- Utilizzo attivo di Piattaforme Social (Instagram e Facebook e Whatsapp), formazione di base per un corretto, autorevole e professionale utilizzo di questi strumenti digitali. Stesura del programma editoriale con contenuti e messaggi dei post da condividere online durante i vari processi e aggiornamenti sull'evento, con l'obiettivo di creare interesse e costruire un legame di fidelizzazione con l'utente per coinvolgerlo, incuriosirlo e convincerlo alla partecipazione offline dell'evento (promozione della vita e delle emozioni vissute in situazioni reali a scapito della dilagante diffusione della realtà virtuale, parte in causa del "ritiro sociale "frequente nei giovani.)

- Rendere "registi protagonisti " i giovani volontari attraverso la registrazione di video dietro le quinte, da montare ed editare per condividere Stories coinvolgenti sfruttando le performance degli artisti di strada per fare storytelling, cioè una comunicazione concreta e persuasiva che genera interesse nella community.

Gruppi di lavoro tra ragazzi per creare nuovi workshop o laboratori da presentare ed eseguire durante l'evento per contribuire a creare una propria e nuova Arte di Strada, coinvolgendo i piccoli visitatori.

- Gruppi di workshop di Street Art Urbana, dimostrazione di tecniche artistiche. Accenni sulla possibilità di realizzazione di un co- progetto con l'Amministrazione Comunale, per un nuovo

dipinto Murale o una installazione artistica che rappresentino i valori della comunità, e celebrino l'importanza dell'arte nella vita comunitaria.

- Riconoscimento durante l'evento e premiazioni per i giovani che hanno contribuito in modo significativo al progetto.

Concludendo, con questo progetto Art.Com_Pontenure mira a promuovere l'autonomia, l'autostima, la creatività, la solidarietà, il lavoro in Team, la cultura, il rispetto del territorio e la cittadinanza attiva attraverso l'inclusione, il confronto, il dialogo, la formazione e l'utilizzo consapevole di strumenti tecnologici favorendo l'acquisizione di skills trasversali.

- E' di interesse comune infondere il sano spirito del volontariato tra gli adolescenti e i preadolescenti, incoraggiandoli a diventare protagonisti attivi della loro comunità, spronati dall'energia positiva che nasce proprio dall'attivismo delle Associazioni di Promozione Sociale, con particolare attenzione alla Sostenibilità ambientale, sociale ed economica, fornendo competenze sociali, civiche e digitali.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Attraverso incontri con le Autorità preposte che si occupano di relazionarsi con i giovani in quanto sempre attenti alle loro esigenze di integrazione e di appartenenza del territorio. *(politiche dell'infanzia, istruzione, ambiente, pari opportunità, cultura, associazionismo, cooperazione internazionale, tutela e benessere degli animali, innovazione)

-Progettazione e sviluppo: gli incontri si svolgeranno nella sala riunioni presso Comune di Pontenure (sede associazione), e in parrocchia. Sede evento: Parco Raggio, Pontenure (PC, 29010) Divulgazione dell'evento: stampa locale, radio del territorio, volantinaggio, manifesti pubblicitari, Instagram, Facebook, Whatsapp, posta elettronica.

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

Destinatari diretti: Volontari 11 – 19 anni / 15-20 Volontari senior e tutor / 20 associati attivi / Artisti: 15 / Artigiani creativi: 30, Assistenti tecnici: 5.

Volontari di altre Associazioni in collaborazione: 20.

Personale addetto ai servizi logistici: 4.

Destinatari indiretti: Visitatori circa 3000, stima basata sugli afflussi delle prime 4 edizioni.

Il progetto è rivolto soprattutto a preadolescenti, adolescenti e giovani adulti.

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (con soggetti Privati)

-Associazioni di volontariato del territorio: collaborazione e cooperazione nella realizzazione del progetto per condivisione congiunta degli obiettivi.

-Attività commerciali e artigianali del territorio: aiuto nella diffusione del progetto e dell'evento, sostegno con erogazioni liberali e supporto logistico ed organizzativo

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

-Tavoli di confronto e co-progettazione attraverso una autentica sinergia con Amministrazione Comunale patrocinante, Associazione Genitori in Pontenure, Associazione Masci e Parrocchia, pianificando congiuntamente l'attuazione concreta delle opportunità educative, formative e di socializzazione di preadolescenti e adolescenti, atti a contrastare l'emarginazione e le disuguaglianze sociali nel loro tempo libero, promuovendo il benessere e la coesione sociale nella Comunità di appartenenza.

FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE

-Assegnazione della responsabilità ad alcuni giovani volontari della raccolta dei feedback di tutte le parti in causa intervenute all'evento: soci Volontari, artisti, rappresentanti dell'Amministrazione Comunale, tecnici e visitatori dell'evento. Campionamento di un gruppo eterogeneo di visitatori durante e dopo l'evento per valutare e migliorare il coinvolgimento e l'esperienza complessiva, eseguire analisi delle interazioni e metadati offerti dalle piattaforme social (Insight, Google Analytics). Rilevazione del numero di presenze dei visitatori, collaboratori, artisti e loro team. Stesura della Relazione Finale con resoconto sulla riuscita dell'evento analizzando punti di forza e criticità.