

Allegato 1.1)

**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 2025

ENTE RICHIEDENTE	Cooperativa sociale l'Arco
TITOLO DEL PROGETTO	Connessioni Consapevoli
VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE	Territoriale Ponente

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

La Cooperativa Sociale L'Arco gestisce da diversi anni a Piacenza in collaborazione con il Comune di Piacenza, il centro giovanile Spazio4 (in concessione) e diversi progetti di prevenzione al disagio giovanile (in coprogettazione): *Exit* mirato alla prevenzione del ritiro sociale, *Vega* progetto di educativa di strada, In tali contesti educativi variegati e stimolanti, gli operatori (educatori professionali e psicologi) hanno sperimentato diversi approcci e metodologie per far fronte ai disagi emergenti. A seguito del crescente sviluppo di Internet, della rapida diffusione delle informazioni mobili e dell'ampio uso, sempre più precoce, dei social media da parte di ragazzi e ragazze dal nostro osservatorio ci sembra sempre più urgente educare i ragazzi a riconoscere i rischi che derivano dall'uso improprio del digitale e dare loro strumenti per approcciarsi al mondo on line e social in modo sano. La diffusione capillare delle tecnologie digitali ha trasformato profondamente inoltre le modalità di comunicazione, apprendimento e socializzazione degli adolescenti. Tuttavia, l'uso non sempre consapevole di dispositivi e social network può comportare rischi quali dipendenza, isolamento, cyberbullismo e riduzione delle capacità di concentrazione. Gli insegnanti, gli educatori e gli allenatori sportivi si trovano spesso a gestire situazioni in cui il digitale influisce sulla relazione educativa e sul benessere dei ragazzi, senza disporre di strumenti adeguati.

Il progetto "Connessioni Consapevoli" intende rafforzare la capacità degli adulti significativi di accompagnare i preadolescenti in un uso positivo e responsabile del digitale e, parallelamente, fornire agli studenti opportunità di riflessione e confronto diretto.

Gli obiettivi specifici sono:

- favorire un approccio critico e responsabile all'uso dei dispositivi digitali tra gli studenti della scuola secondaria di primo grado;
- prevenire forme di abuso e dipendenza da internet e social media;
- potenziare le competenze educative di insegnanti, educatori e allenatori attraverso momenti formativi mirati;
- promuovere un'alleanza educativa tra scuola, famiglia e agenzie educative del territorio.

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

Il progetto nasce da richieste espresse da insegnanti e dirigenti scolastici in merito alla gestione delle problematiche legate all'uso del digitale in classe. Sono stati raccolti contributi attraverso incontri preliminari con docenti ed educatori, che hanno evidenziato il bisogno di strumenti pratici e condivisi. Anche alcuni genitori, tramite rappresentanze scolastiche, hanno manifestato preoccupazioni legate al tempo di esposizione e alla qualità delle interazioni online dei propri figli. Le azioni progettuali sono quindi state ideate in risposta a tali sollecitazioni e calibrate sui bisogni rilevati. L'equipe progettuale prenderà inoltre ulteriori contatti con gli istituti scolastici, parrocchie, associazioni sportive e Centri di aggregazione con cui la cooperativa è già in rete e con le agenzie educative del territorio presentando inizialmente una brochure informativa generica del progetto per poi arrivare a calibrare l'intervento a seconda dei bisogni emergenti.

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

Il progetto si articola in due linee di azione complementari, integrate tra loro, con l'obiettivo di sviluppare competenze educative diffuse e di promuovere un uso positivo e consapevole del digitale.

1. Formazione per adulti di riferimento

Destinatari: insegnanti della scuola secondaria di primo grado, educatori territoriali e allenatori sportivi.

Obiettivi operativi:

-accrescere la consapevolezza sugli impatti del digitale nella vita quotidiana e nelle relazioni educative;

-fornire strumenti pratici per prevenire e gestire comportamenti a rischio legati alle tecnologie;

-favorire la costruzione di un linguaggio educativo condiviso e coerente tra scuola, famiglia e contesti extrascolastici per accrescere il senso di "Comunità Educante"

Modalità: ciclo di 3 incontri formativi da 2 ore ciascuno, con metodologie partecipative (casi pratici, lavori di gruppo, simulazioni, circle time).

Contenuti:

- analisi dei principali rischi e opportunità dell'ambiente digitale;
- conoscenze di base sulle dinamiche di dipendenza e uso problematico delle tecnologie;
- elementi di neuroscienze per comprendere come funziona il cervello in età adulta e, in particolare, durante l'adolescenza: sviluppo della corteccia prefrontale, meccanismi di ricompensa, vulnerabilità agli stimoli digitali;
- strategie educative per accompagnare i ragazzi a un uso equilibrato del digitale;
- strumenti per sostenere le famiglie nella definizione di regole e routine sane.

2. Percorsi rivolti ai ragazzi realizzabili in classe per studenti della secondaria di primo grado, nei Centri Educativi e Aggregativi del territorio, nei Centri Parrocchiali, presso le società sportive

Destinatari: ragazzi di età compresa tra gli 11 e i 14 anni

Obiettivi operativi:

- stimolare un approccio critico e responsabile all'uso dei dispositivi digitali;
- sensibilizzare rispetto ai rischi legati all'abuso di internet e social media;
- promuovere atteggiamenti rispettosi e inclusivi nelle relazioni online;
- valorizzare il digitale come risorsa per l'apprendimento e la creatività;
- raggiungere i ragazzi nei diversi contesti di vita.

Modalità: 3 interventi da 2 ore ciascuno per gruppo, con approccio esperienziale e laboratoriale: attività pratiche, discussioni guidate, giochi di ruolo, analisi di video e lavori di gruppo. Nessuna lezione frontale, ma percorsi dinamici e partecipativi.

Contenuti:

- riflessione sui rischi legati al tempo di connessione, al multitasking e alle forme di dipendenza digitale;
- approfondimento su come funziona il cervello degli adolescenti: ricerca di stimoli immediati, impulso alla socialità, attrazione per la novità e difficoltà nel controllo degli impulsi;
- analisi delle dinamiche di cyberbullismo, sexting e gestione della reputazione online;
- educazione alla cittadinanza digitale e al rispetto reciproco;
- costruzione di un "patto digitale di gruppo" che raccolga regole e impegni condivisi;
- promozione di comportamenti alternativi all'uso eccessivo di internet, come giornate "internet free", attività sportive e artistiche, momenti di socialità in presenza e laboratori creativi;
- esercitazioni pratiche per riconoscere i propri stili di utilizzo del digitale e progettare alternative concrete.

Integrazione tra le due azioni

Le due azioni si sostengono a vicenda: i ragazzi sono coinvolti in attività pratiche e riflessive, mentre gli adulti ricevono strumenti formativi per rinforzare e consolidare i messaggi educativi. L'integrazione è garantita da momenti di raccordo tra équipe formativa e insegnanti, educatori e allenatori, con un incontro di restituzione finale che condividerà le esperienze emerse e proporrà linee guida comuni per la comunità educante.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

- Plessi scolastici della scuola secondaria di I grado del territorio Ponente

- Sedi dei centri Educativi e aggregativi
- Parrocchie
- Sedi associative e sportive.

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

- Destinatari diretti: circa 300 ragazzi e 60 adulti tra insegnanti, educatori e allenatori.
- Destinatari indiretti: famiglie(circa 600) e comunità educative locali.
- Risultati attesi:
 - maggiore consapevolezza dei rischi e opportunità del digitale tra gli studenti;
 - sviluppo di strategie educative comuni da parte degli adulti di riferimento; riduzione dei comportamenti a rischio legati all'uso del web e dei social;
 - consolidamento di una rete educativa territoriale attorno al tema.

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

Il progetto si avvale della collaborazione con associazioni sportive e culturali locali che metteranno a disposizione i propri allenatori ed educatori, contribuendo alla diffusione dei messaggi educativi in contesti extrascolastici. Alcune realtà associative del territorio supporteranno la logistica degli incontri e la diffusione dei materiali informativi.

I Soggetti coinvolti saranno le Parrocchie di Gragnano Trebbiense, Sarmato e Calendasco, Associazione Gruppo Alpini Sarmato, Associazione Slurp di Sarmato, il Consiglio Comunale dei Ragazzi di Sarmato, Consiglio Comunale Ragazzi di Gragnano, Proloco di Gragnano, Proloco di Sarmato, Associazione Calcio Sarmatese, Associazione Basket Calendasco, Associazione Kangaroos Basket Sarmato, Officine Gutenberg Biblioteche di Sarmato, Gragnano e Calendasco e i Centri Educativi Aggregativi del territorio.

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE (con soggetti **PUBBLICI**)

Gli attori coinvolti saranno: i servizi di Tutela minori del Distretto, i Servizi Sociali di Calendasco, Sarmato e Gragnano Trebbiense, l' Istituto Comprensivo di Rottofreno-Gragnano-Calendasco e l'istituto Comprensivo Sarmato-Castel San Giovanni, il Centro per le famiglie di Ponente, l'AUSL e in particolare il Serdp

Il progetto si pone in continuità con le politiche locali per il benessere e la crescita dei giovani.

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

Il monitoraggio sarà realizzato attraverso:

- questionari di valutazione somministrati a ragazzi, docenti e educatori al termine dei percorsi;
- schede di feedback per i partecipanti agli incontri formativi;
- momenti di confronto tra équipe progettuale e i destinatari per valutare l'impatto delle azioni;
- report finale con analisi qualitativa e quantitativa dei risultati raggiunti.