

**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	Società Coop. Sociale Zaffiria
TITOLO DEL PROGETTO	Login <i>due punto zero</i>: Riconnettersi al corpo in un mondo digitale
VALENZA TERRITORIALE (indicare distretto)/ REGIONALE (indicare i distretti)	Valenza Regionale Province di Bologna, Rimini, Forlì/Cesena

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

L'adolescenza è una fase di trasformazione profonda, in cui il corpo diventa terreno di cambiamenti, di esplorazioni e di nuove consapevolezze. Oggi, però, questa esperienza è fortemente influenzata dal mondo digitale e, in particolare, dall'uso dei social media. Da un lato, le piattaforme social amplificano il confronto costante con modelli estetici irraggiungibili, generando pressioni e aspettative che incidono sull'autostima e sulla percezione di sé. L'IA è spesso utilizzata per generare immagini irrealistiche, quando non per gravi atti di odio e cyberbullismo (es: diffamazione, revenge porn, etc). Dall'altro lato, proprio mentre il corpo è al centro dell'attenzione mediatica, rischia di diventare un elemento "accessorio" nella quotidianità degli adolescenti, poco ascoltato e spesso vissuto più come immagine da esibire che come realtà concreta da abitare: il movimento, il contatto fisico, lo sguardo, il "fiato corto", sono dimensioni sempre più ristrette nell'esperienza quotidiana di ragazzi e ragazze. Si aggiunga che nei diversi gradi di "ritiro sociale" è proprio il corpo che per primo scompare dalla scena relazionale. In questa contraddizione si colloca una delle sfide più urgenti per il benessere giovanile: aiutare i ragazzi e le ragazze a recuperare un rapporto autentico, equilibrato e positivo con il proprio corpo, imparando a viverlo non solo come oggetto di sguardo altrui, ma come risorsa fondamentale per la propria crescita e per il proprio equilibrio psicofisico, al di là degli stereotipi e degli immaginari riproposti passivamente dai social media.

In questo quadro, il progetto ha i **seguenti obiettivi**:

- Migliorare il benessere fisico, emotivo, relazionale e sociale dei (pre)adolescenti, a partire da una indagine creativa e collettiva sul tema del corpo: sia in termini di corpo fisico e vivo; sia in termini di corpo percepito e immaginato/desiderato
- Favorire pratiche e competenze creative di ricerca attiva, scambio tra pari, dialogo e cittadinanza attiva, anche in riferimento alla costruzione di stereotipi legati all'immagine di sé e degli altri

- Facilitare un rapporto sano, critico e creativo con il digitale, anche in riferimento alla comprensione e all'uso dell'IA generativa
- Rafforzare le competenze dei servizi e delle reti di supporto a livello territoriale e regionale (reti territoriali, associazioni, istituzioni, etc)

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

Il progetto mette al centro gli adolescenti come **ricercatori attivi** rispetto al tema del proprio benessere fisico, mentale, emotivo e relazionale, con particolare riferimento a come questo viene costruito anche in relazione all'esposizione e all'uso consapevole dei media. Il **corpo e i suoi sensi** sono il punto d'accesso al percorso, perno intorno al quale si lavorerà con diversi gruppi partendo da **esperienze fisiche** che verranno lette, trasformate e raccontate attraverso gli strumenti della **fotografia**, della **parola poetica**, del **digitale creativo**. Dalla **ricerca attiva** si passerà alla **produzione collettiva** di quanto scoperto: ragazzi e ragazze saranno accompagnati a creare una **Fanzine** di cui sceglieranno il titolo, i contenuti, le metodologie di indagine, i modi e i tempi per la pubblicazione e la diffusione, in modo che possa essere un prodotto altamente partecipativo.

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 trae spunto dalla rivista spagnola autoprodotta "Esto es un cuerpo" di Carol Caicedo, Carlota Visier e Laura C. Vela, e ne mutua lo sguardo per esplorare **nuove possibilità di ricerca, narrazione e relazione** legate all'esperienza adolescenziale. Come affermato nell'introduzione al secondo numero della rivista *"Tutto ciò che accade al cuore e allo spirito umano accade anche agli occhi, alla schiena, ai piedi, ai capelli e all'intero corpo"*: frammenti di corpo saranno quindi portati all'attenzione di ragazzi e ragazze con lo scopo non solo di aiutarli a "ricordarsi del proprio corpo", ma allo stesso tempo per accompagnarli a vedere, a sentire, a condividere in modo divergente e creativo – anche in relazione alle nuove tecnologie che spesso appiattiscono il corpo ad una immagine meritevole (o meno) di "like". Il progetto prevede tre tipologie di azioni:

1. Cicli di laboratori in ambito scolastico ed extrascolastico

Il progetto promuoverà 9 cicli di laboratori, della durata di 6-8 ore ciascuno, in diverse realtà scolastiche ed extrascolastiche in tre province. Ogni gruppo coinvolto lavorerà su un frammento specifico del corpo e dei suoi sensi: es le mani, i capelli, le gambe, oppure il fiato, lo sguardo, il l'udito, etc; ogni gruppo sceglierà in modo partecipativo quale elemento vorrebbe mettere al centro della propria ricerca.

Ogni parte del corpo, con le sue caratteristiche — una cicatrice, un gesto abituale, un dettaglio apparentemente insignificante — diventa una porta d'accesso per raccontare storie personali e, allo stesso tempo, esperienze universali: le mani che battono su un pallone da basket o pigiano l'icona di una APP; i piedi che tracciano percorsi di libertà e camminano per il mondo, o penzolano da un divano; le orecchie che sentono i rumori della natura, o del traffico, oppure sono tappati da minuscoli air-pod. A partire da racconti e immagini dei ragazzi e delle ragazze si rifletterà non solo sul "sentire" del corpo, ma anche sulla relazione

del **corpo con il digitale**, sulla rappresentazione del corpo nei social media che frequentano, sui meccanismi di **stereotipia** (anche imposti dalle piattaforme) e spesso **odio verbale** che viene agito online, e su quanto questo modifichi la percezione e la stima verso il proprio corpo, anche in chiave di genere. Qual è un corpo "adeguato"? Cosa (non) mostro di me? Perché un corpo "non conforme" è penalizzato dagli algoritmi delle piattaforme? Perché attira odio? Come allenare uno sguardo diverso?

Frammentare il corpo in "pezzi" aiuta ragazzi e ragazze ad avvicinarsi con meno timore al tema, e permette un'analisi più profonda e dettagliata. Il racconto del corpo sarà facilitato da diversi medium: **fotografia, arte e poesia**, in modo che il racconto assuma una valenza non solo informativa, ma soprattutto **trasformativa dell'esperienza**, valorizzando competenze narrative diverse negli adolescenti coinvolti.

La ricerca di ciascun gruppo diventerà un **numero monografico** di una **Fanzine collettiva**: una pubblicazione che rappresenta un "corpo amplificato" le cui parti sono state "create" da diversi gruppi sparsi in diversi territori della regione. Questo lavoro restituisce alla comunità una visione multipla e inclusiva di cosa può essere un corpo, e soprattutto di come gli/le adolescenti lo percepiscono, lo vivono, lo raccontano, nella dimensione fisica e nella dimensione digitale. Una volta che la Fanzine sarà completa, i gruppi coinvolti saranno invitati a diffondere la Fanzine nelle loro scuole e nei gruppi di riferimento, sia in modo cartaceo che digitale, in modo che quanto creato possa essere di spunto e riflessione anche per gli altri adolescenti dei territori coinvolti

Sono previsti 9 cicli di laboratori per un totale di 70 ore laboratoriali e 200 ragazzi/e coinvolte/i; la produzione di 1 Fanzine collettiva che si stima possa raggiungere almeno 1000 adolescenti su tre province.

2. **Summer school.** In aggiunta ai laboratori durante l'anno, è prevista l'organizzazione di una Summer school rivolta agli adolescenti dove si svolgerà un lavoro immersivo centrato da un lato sul **movimento "selvatico"**, dall'altro **sull'uso generativo dell'Intelligenza Artificiale**. La possibilità di vivere una esperienza selvatica aiuterà ragazzi e ragazze a sentire e vivere il proprio corpo in modo più intenso, grazie al contatto profondo con la natura, alla centralità del movimento fisico e all'immersione nelle relazioni non mediate da schermi. L'esperienza farà da base per una sperimentazione collettiva di un uso creativo dell'Intelligenza Artificiale generativa, che amplifichi e indagli emozioni, percezioni ed energie associate all'esperienza. L'utilizzo creativo di questo strumento aiuterà ragazzi e ragazze a comprendere come l'IA possa essere un ausilio potente di generazione creativa e analisi e comprensione del reale, al di là degli usi passivi e acritici che ne vengono fatti (es: ChatGPT come "distributore automatico di risposte", fruizione inconsapevole di immagini generate da IA, accettazione acritica di quanto prodotto da IA, ecc.). Attraverso l'esperienza, ragazzi e ragazze comprenderanno come l'IA possa essere utilizzata in modo creativo, etico e consapevole, nel rispetto degli altri. L'esito della Summer School sarà raccolto in un numero monografico "speciale" a completamento della Fanzine.

Nella Summer school saranno coinvolti ragazzi e ragazze dai tre territori, in modo che possa essere una esperienza di scambio e contaminazione tra ragazzi e ragazze che vivono in Emilia Romagna, in contesti diversi. La summer school avrà una durata di 3 giorni e coinvolgerà almeno 15 ragazzi/e.

3. Come ultima attività progettuale, è prevista una **formazione per le comunità educanti** attive nei tre territori. La formazione sarà di carattere pratico e avrà come primo obiettivo quello di mettere in dialogo gli adulti con gli/le adolescenti che hanno partecipato alle attività laboratoriali. Le operatrici impegnate sul progetto racconteranno la genesi e la costruzione della Fanzine, i processi attivati e le sfide emerse, in modo che gli adulti coinvolti possano

“leggere” i propri ragazzi/e tra le righe delle immagini e le parole scelte. Come secondo step, si sperimenteranno metodologie e strumenti per lavorare in modo attivo con i propri gruppi su temi di benessere personale e sociale, anche in relazione all’uso consapevole dei media digitali. E’ prevista una formazione per ciascun territorio coinvolto per un totale di 50 persone coinvolte nelle formazioni.

La logica di rete verrà mantenuta sia a livello regionale che territoriale. **A livello Regionale**, la possibilità di avere un unico prodotto creativo (Fanzine) costruita con numeri monografici derivanti dai gruppi di tre diverse province darà un imprinting unitario al percorso, facendo sentire ciascun gruppo come parte di un processo più ampio, e al centro di immaginari e riflessioni condivise con coetanei/e appartenenti a territori diversi. Metodologie di lavoro e attività saranno utilizzate in modo trasversale nelle tre province. Anche la Summer School permetterà a ragazzi e ragazze provenienti da Territori provinciali diversi di conoscersi e scambiare esperienze, permettendo anche ai servizi/enti territoriali di tessere una visione progettuale più unitaria sul livello regionale attivato. **A livello territoriale**, verranno coinvolte le reti di soggetti sia pubblici che privati che a diverso titolo si occupano di servizi e iniziative per gli/le adolescenti, con lo scopo di mantenere l’attenzione su questa delicata fascia di età ed alimentare il contributo che ciascuno può mettere a disposizione secondo il suo specifico mandato (vedere sezione “collaborazioni”)

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto si svolgerà nelle Province di Bologna, Forlì-Cesena, Rimini:

A Bologna, all’interno del Liceo Sabin e ai servizi di Csapsa Due

A Castrocaro Terme e Terre del Sole, all’interno dell’IC Valmontone (vari plessi)

A Novafeltria, all’interno dell’IC Battelli di Novafeltria e negli spazi comunali per quanto riguarda la Summer School

Le attività di formazione saranno trasversali ai servizi per l’adolescenza sui tre territori, mentre la Fanzine sarà diffusa – oltre che territorialmente in formato cartaceo – anche digitalmente in modo che possa interessare anche territori regionali non direttamente toccati dal progetto.

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

200 adolescenti e preadolescenti di tre diverse province sperimentano pratiche di benessere personale e relazionale; acquisiscono competenze creative e di ricerca attiva; migliorano la propria consapevolezza sul mondo digitale; **50 insegnanti, educatori/trici in tre territori** migliorano le proprie competenze di lavoro con adolescenti, per favorire processi di dialogo ed emersione di bisogni e desideri; **almeno 15 operatori/rici dei servizi, educatori/rici, psicologi/he**, etc attivi nei servizi coinvolti nel progetto migliorano le proprie competenze di lavoro in rete, acquisiscono nuove conoscenze legate a metodologie e prassi di lavoro. L’arricchimento è promosso sia a livello territoriale, tra servizi ed enti diversi, sia a livello regionale, grazie allo scambio di esperienze tra territori molto diversi tra loro. **Beneficiari indiretti**: adolescenti non direttamente coinvolti nel progetto, che beneficeranno delle competenze acquisite dalla comunità educante e dalla rete di servizi e dall’esposizione al lavoro e alle riflessioni dei propri coetanei, grazie alla Fanzine prodotta; altri operatori dei servizi, che beneficeranno di una rafforzata prassi di lavoro in rete; le

comunità di riferimento (incluse le **famiglie**) che potranno, attraverso la Fanzine digitale, accedere ai materiali creativi prodotti.

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)

Le collaborazioni con soggetti privati sono state attivate sulla base di **expertise specifiche trasversali**, con particolare riferimento alla realizzazione della Summer School: Selvatica Esplorazioni, realtà attiva in Emilia Romagna con un focus sull'esplorazione e l'avventura nella natura, e FabLab, start-up esperta in digitale e innovazione, insieme a Zaffiria cuciranno una esperienza immersiva tra natura e intelligenza artificiale. A **livello territoriale**, si prevede il coinvolgimento attivo della cooperativa sociale Csapsa Due a **Bologna**, che permetterà di svolgere i laboratori in sinergia con i percorsi già attivi nei Centri socio-educativi per preadolescenti e adolescenti (11-17). A **Castrocaro e Novafeltria**, le attività laboratoriali si svolgeranno principalmente all'interno delle scuole, ma il progetto provvederà comunque a garantire, soprattutto per le attività formative rivolte alla comunità educante e alle attività di disseminazione, lo scambio con i servizi privati aggregativi extrascolastici che gestiscono servizi per (pre)adolescenti (es: Il Corridoio Centro Educativo parrocchiale per Castrocaro, la Cooperativa Millepiedi e l'Associazione culturale Teatro Patalò per il territorio della Valmarecchia)

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)

L'intervento previsto prevede la collaborazione di soggetti e reti già attive a livello locale. Il progetto è inserito nelle attività di rete del **Centro Alberto Manzi**, gestito dal proponente Zaffiria con sede a Bologna sotto **l'Assemblea Legislativa della Regione Emilia Romagna**, che promuove a livello locale, regionale e nazionale i percorsi di cittadinanza attiva ed educazione al pensiero critico promossi dal Maestro Manzi. A **Bologna**, si lavorerà principalmente con scuole pubbliche (Liceo Sabin) e con CSAPSA DUE (vedi privati) che inserisce l'azione nel più ampio contesto dei Centri socio-educativi promossi dal Comune (Area Educazione Istruzione e Nuove Generazioni del Comune di Bologna). A **Castrocaro Terme**, il progetto è in sinergia con il Protocollo d'intesa Cre_amo Rete tra scuola e territorio, comprendente, tra gli altri, il Comune di Castrocaro direttamente coinvolto nell'iniziativa, l'IC Valle del montone, gli esperti afferenti ai servizi AUSL, Psicologia Scolastica, Servizi sociali territoriali. A **Novafeltria**, i laboratori sono in collaborazione con l'IC Battelli, con il Centro per le Famiglie della Valmarecchia, il Centro di Aggregazione Giovanile e con il supporto della Biblioteca Comunale di Novafeltria.

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

Monitoraggio quantitativo: il progetto prevede un cronoprogramma di lavoro contenente numero e tipologia di attività previste per ogni territorio e a livello regionale, in linea con le attività già descritte sopra e il numero di beneficiari attesi. Il cronoprogramma verrà monitorato e aggiornato ogni due mesi per garantire il corretto svolgimento delle attività e il coinvolgimento di tutti i soggetti previsti. La partecipazione alle attività verrà monitorata grazie a fogli presenza e documentazione fotografica. **Monitoraggio qualitativo:** la qualità degli interventi verrà monitorata grazie a attività di valutazione partecipativa in

itinerare, formale e informale, rivolta ai diversi soggetti coinvolti (adolescenti, comunità educante, servizi, etc) che permetteranno di orientare il miglioramento delle attività.