

**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	Insieme Aps
TITOLO DEL PROGETTO	Stay tuned chillin'
VALENZA TERRITORIALE (indicare distretto)/ REGIONALE (indicare i distretti)	(indicare qui la valenza e distretto/i) Valenza territoriale, distretto Faenza, comune di Brisighella

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

Il progetto che si intende sviluppare si colloca nell'area collinare dell'Appennino Faentino e coinvolge gli studenti di scuola secondaria inferiore residenti sia nel comune di Brisighella che nell'intera vallata. Il comune, di circa 7000 abitanti circa, risente oggi delle trasformazioni tipiche di queste aree: il crescente calo demografico, le trasformazioni socio culturali legate a movimenti migratori e, non ultimo, la progressiva riduzione degli spazi e delle attività di aggregazione che hanno caratterizzato in modo positivo la vita dei paesi di Brisighella, Fognano e frazioni limitrofe per le precedenti generazioni.

Il comune di Brisighella, in particolare, risulta fortemente impoverito rispetto a florido passato recente. Per molti anni, infatti, il paese è stato ricco di iniziative e servizi rivolti ai turisti e ai residenti in strutture ricettive quali le terme, la piscina comunale, ristorazione di buon livello o in eventi come le feste medievali che coinvolgevano tutto il paese esercitando anche un importante richiamo turistico. Se, da una parte, è vero che la dimensione territoriale relativamente piccola continua a favorire relazioni di prossimità e collaborazione tra scuola, famiglie, parrocchie, associazioni, realtà sportive, dall'altra presenta alcune sfide tipiche dei contesti semi-rurali: la mancanza di lavoro, che costringe i genitori a recarsi quotidianamente fuori dalla vallata, quindi a trascorrere sempre meno tempo coi figli; la limitata offerta di spazi aggregativi per adolescenti e la conseguente uscita verso la vicina città di Faenza e oltre. Vi sono poi altre sfide diffuse e trasversali quali il *digital divide* tra le generazioni e una percezione molto parziale dei rischi legati all'uso dei media. Negli ultimi anni, si registra una crescente e preoccupante esposizione precoce dei ragazzi ai social network, ai videogiochi online e ai dispositivi mobili, spesso senza un'adeguata educazione digitale con conseguenti rischi di cyberbullismo, sexting e fruizione di materiali inadatti ad un pubblico di minori. Le scuole medie rappresentano quindi un luogo cruciale per sviluppare consapevolezza e competenze critiche in una fase di costruzione dell'identità personale.

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

Il progetto nasce anche dall'emergenza di fronteggiare episodi critici reali legati alla circolazione in chat di classe e chat fra pari di gif dal contenuto violento e pornografico e all'utilizzo di stickers sfocianti in cyberbullismo verso i compagni più fragili. Riteniamo che l'approccio educativo attraverso laboratori specifici, quali giochi e role playing permetta l'elaborazione di tali contenuti in maniera mediata e fortemente efficace favorendo strumenti critici di conoscenza, presa di distanza per l'elaborazione dei vissuti connessi, di maturazione e di crescita personale. La scuola diventa il luogo di elezione in quanto permetterà di lavorare direttamente sul piano reale sugli stessi gruppi che poi riversano in chat, il piano virtuale, emozioni e vissuti fortemente negativi, spesso utilizzando immagini lesive. Lavoreremo sul significato del "turbare per non essere turbato" cercando nell'universalità del disagio adolescenziale l'unica chiave per costruire rapporti di forza nella rete fra i pari e gli adulti di riferimento. L'intervento dei Carabinieri, permetterà di conoscere la norma dei comportamenti devianti, al fine di rendere consapevoli genitori e figli della responsabilità derivante dalla pubblicazione di ogni singolo post.

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

I laboratori pensati in collaborazione con la scuola saranno basati sullo sviluppo cognitivo e relazionale dei ragazzi. Le tematiche approfondite saranno legate a esigenze di crescita psichica ed emotiva dei rispettivi gruppi. E' previsto un momento di interazione tra i ragazzi della terza con i compagni di prima e seconda, nei quali i più grandi saranno interlocutori di riferimento mediante presentazione critica di elaborati digitali a tema. Sono previsti inoltre due momenti di aggregazione comune mediante visione di due film a tema presso il cinema Giardino di Brisighella, una nella fase iniziale, una a conclusione nella fase finale.

Per le classi prime è previsto il seguente percorso: 1) Giornata di apertura (3 ore): Questionario individuale per attitudini al web; Discussione sulla distribuzione delle risposte; Creazione di un poster "carta d'identità" della classe: "Digito Ergo Sum".

2) Seconda giornata (2 ore): Gioco educativo: creazione di un profilo social; Dibattito; Gioco educativo: "pollice up/pollice down"; Dibattito.

3) Terza giornata (2 ore): Role playing: come gestire situazioni che possono turbare sui social; Dibattito; Creazione di un decalogo di buone norme.

4) Quarta giornata (2 ore): Visione e discussione di elaborati prodotti dalle classi terze; Questionario di gradimento.

Per le classi seconde è previsto il seguente percorso: 1) Giornata di apertura (3 ore): Questionario individuale per attitudini al web; Discussione sulla distribuzione delle risposte; Creazione di un poster "carta d'identità" della classe: "Digito Ergo Sum".

2) Seconda giornata (2 ore): Gioco educativo: creazione di un profilo social; Dibattito; Gioco educativo: "pollice up/pollice down"; Dibattito.

3) Terza giornata (2 ore): Role playing: come gestire situazioni che possono turbare sui social; Dibattito; Creazione di un decalogo di buone norme.

4) Quarta giornata (2 ore): Visione e discussione di elaborati prodotti dalle classi terze; Questionario di gradimento.

Per le classi terze è previsto il seguente percorso: 1) Giornata di apertura (3 ore): Questionario individuale per attitudini al web; Discussione sulla distribuzione delle risposte; Creazione di un poster "carta d'identità" della classe: "Digito Ergo Sum".

2) Seconda giornata (2 ore): Gioco educativo: creazione di un profilo social; Dibattito; Gioco educativo: "pollice up/pollice down"; Dibattito.

3) Terza giornata (2 ore): Role playing: come gestire situazioni che possono turbare sui social; Dibattito; Creazione di un decalogo di buone norme.

4) Quarta giornata (3 ore): Creazione di una presentazione su parole chiave; Presentazione alla classe dei lavori e dibattito; Questionario di gradimento.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Volendo coinvolgere l'Istituto Comprensivo "G. Ugonia", attiguo alla sede della nostra Associazione, il progetto sarà svolto principalmente negli spazi scolastici, cioè le aule delle varie classi. L'interazione fra gli studenti che qui si svolge quotidianamente anche a livello digitale (come i social e le chat di classe) è ciò che maggiormente fa emergere la necessità di un intervento educativo. L'altro spazio è il "Cinema-Teatro Giardino", Sala della Comunità (ACEC E-R) promossa dalla parrocchia di S. Michele e in procinto di riaprire l'esercizio cinematografico dopo tredici anni di chiusura. Lo spazio cinematografico e teatrale offre opportunità di fruizione di linguaggi nuovi e immediati che possono meglio veicolare i contenuti del progetto.

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

I destinatari diretti del progetto sono 171, pari al numero degli studenti dell'Istituto Comprensivo "G. Ugonia", distribuiti in sette classi: 70 di prima, 46 di seconda e 55 di terza Media. Secondariamente il numero dei genitori interessati è di circa 340; quello degli insegnanti di 21. I risultati attesi riguardano principalmente la creazione di una rete di supporto integrata tra scuola, famiglie, associazioni territoriali e enti di pubblica sicurezza. La realizzazione di tale rete intende favorire la crescita della consapevolezza legata ai rischi e alle opportunità relative all'utilizzo dei mezzi digitali, sia da parte degli adulti che dei minori; alla necessità di uno sviluppo più sano e completo della formazione dell'identità personale degli adolescenti in un momento chiave della loro crescita; allo sviluppo di relazioni fra gli studenti più autentiche e capaci di rispetto, tenendo conto dell'impatto che la sfera digitale può avere nella vita reale.

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 attuato con la necessaria collaborazione delle famiglie. Il primo appuntamento esteso alle famiglie sarà infatti la prima proiezione al cinema in collaborazione con la Parrocchia, evento che verrà utilizzato per illustrare alle famiglie le modalità del percorso attuato e il contesto da cui è scaturita tale necessità. Verrà inviata una mail informativa alle famiglie utilizzando la mail scolastica istituzionale in modo da informare tutte le famiglie, anche quelle non presenti in sala. La bontà e validità di tale progetto ha senso solo se esiste infatti la continuità e la collaborazione con le stesse.

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 prevede il coinvolgimento 1) dell'Amministrazione comunale che, attraverso l'Assessore all'Istruzione e alla Cultura, è stata informata e coinvolta in prima persona nel progetto; 2) dell'Istituto "G. Ugonia" quale luogo principe di incontro e di relazione fra i ragazzi; 3) della Parrocchia di S. Michele Arcangelo e il "Cinema-Teatro Giardino", che ne è espressione diretta, quale nuovo potenziale spazio di aggregazione giovanile e per le famiglie; 4) del Comando dei Carabinieri come autorità preposta al controllo dell'illecito e come soggetto educativo e informativo attivamente coinvolto in un percorso di crescita della comunità territoriale, anche in relazione alla crescita della corresponsabilità della cittadinanza nel suo insieme.

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

È previsto 1) monitoraggio costante mediante Focus group con il gruppo stesso dei ragazzi a seguito di ogni laboratorio; 2) un incontro di brainstorming a metà percorso con i coordinatori di classe al fine di individuare punti di forza o di debolezza di quanto proposto in riferimento al gruppo classe specifico; 3) un questionario di gradimento auto compilato somministrato ai partecipanti.