

BANDO ANNO 2026

ENTE RICHIEDENTE	COMUNITA' PAPA GIOVANNI XXIII – Cooperativa sociale a responsabilità limitata
TITOLO DEL PROGETTO	B.I.G. - Benessere in Gioco
VALENZA TERRITORIALE (quale distretto)/ REGIONALE (quali distretti)	Distretto di Rimini

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

Nel Distretto di Rimini, come nel resto d'Italia, si registra un crescente rischio di isolamento sociale tra preadolescenti e adolescenti. Il fenomeno dell'Hikikomori coinvolge l'1,8% degli studenti delle medie e l'1,6% delle superiori (ISS), con cause multifattoriali legate a insicurezza, vergogna e paura del giudizio. A ciò si aggiunge una forte immersione in ambienti digitali governati da sistemi di Intelligenza Artificiale (IA), che, pur offrendo occasioni di socializzazione, amplificano povertà educativa, bullismo, stereotipi di genere e dipendenza da contenuti algoritmici.

In risposta, il progetto "A.I.D.A. (Adolescenti, Intelligenza Digitale e Affettiva) B.I.G. – Benessere In Gioco" propone un approccio innovativo che integra dimensione ludica, educazione relazionale/affettiva, consapevolezza digitale e sostenibilità ambientale. Dopo i risultati positivi dello scorso anno, il progetto viene riproposto con nuove implementazioni. Attraverso la progettazione e costruzione di giochi (di ruolo, strategia, simulazione, costruzione, esplorazione, alea), i ragazzi vivranno esperienze formative che stimolano pensiero critico, empatia, collaborazione e gestione delle emozioni.

Si utilizzeranno materiali di riuso e certificati (FSC, vernici all'acqua) in linea con l'Agenda 2030. Le diverse tipologie di gioco sviluppano abilità trasversali e possono prevenire il gioco d'azzardo patologico, in sinergia con la "Rete GAP - Rimini" che si occupa di attuare il Piano Territoriale sul Gioco D'Azzardo in sinergia con il Distretto di Rimini e con la regia del SerD.P.

Obiettivi: promuovere la ricchezza dei giochi; integrare attività manuali e tecnologiche; sviluppare abilità con materiali di riciclo; favorire cooperazione, autonomia, empatia, ascolto; comprendere la programmazione; stimolare pensiero critico; vivere inclusione, equità e creatività; esplorare giochi tradizionali; promuovere consapevolezza digitale; favorire inclusione intergenerazionale; sviluppare gestione del tempo, risorse ed emozioni. Obiettivi specifici: promuovere benessere emotivo e prevenzione del disagio; favorire inclusione attiva; integrare manualità e tecnologia sostenibile; sviluppare competenze sociali e digitali con attenzione all'IA; contrastare il gioco d'azzardo; valorizzare il protagonismo giovanile. Il progetto si configura come spazio educativo e creativo, generatore di consapevolezza, inclusione e cittadinanza attiva.

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

Coinvolgere i giovani in laboratori sul "gioco", "giocare" e "costruzione di giochi" richiede un approccio centrato su loro, capace di rispettare desideri, attitudini e bisogni, e generare ambienti stimolanti, creativi e inclusivi. Adottiamo da sempre una metodologia partecipativa, che preveda questo fin dall'ideazione di attività, riconoscendo i destinatari come co-autori del processo educativo.

Per le azioni sarà adottata una strategia complessiva articolata in sei caratteristiche fondamentali:

1) Coinvolgimento nel processo decisionale: i giovani parteciperanno alla scelta di giochi, attività e iniziative e dei luoghi dove realizzarle, affinché il progetto rifletta la loro identità e visione. 2) Creazione di un ambiente inclusivo: spazi e attività saranno pensati per accogliere ogni partecipante, indipendentemente da età, genere, provenienza culturale o abilità. 3) Mentorship tra pari: saranno promossi modelli positivi e dinamiche di supporto tra giovani, per favorire attivazione spontanea e partecipazione diffusa. 4) Comunicazione efficace: verranno utilizzati canali vicini ai ragazzi, come social media e chat online, per mantenere contatti diretti e costante con la community. 5) Flessibilità e modularità: i percorsi saranno adattabili in base al tempo e alle risorse disponibili. 6) Prossimità: sarà impiegato un automezzo attrezzato per raggiungere territori periferici, spesso penalizzati da minori opportunità, garantendo accesso equo alle attività.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

A1 - Coordinamento, Cabina di Regia e Fase preparatoria

Nella fase iniziale dell'intervento, in continuità con le competenze e le collaborazioni già attivate nella precedente progettazione, verrà costituita un'équipe multidisciplinare che fungerà da "Cabina di Regia". Sarà composta da: 1 coordinatore e 1 referente-educatore della Comunità Papa Giovanni XXIII, 1 psicologo esperto in prevenzione e promozione della salute, 1 referente dell'APS La Forma del Cuore, 2 educatori con esperienza nel settore, 1 esperto in robotica educativa e coding, 1 consulente per la comunicazione social e 1-2 giovani neet o in uscita da percorsi terapeutici, coinvolti come volontari attivi nelle azioni progettuali.

Saranno individuati con precisione i luoghi di intervento (piazze, parchi, biblioteche, centri giovani, spazi pubblici o privati), con priorità alle aree periferiche e marginali del distretto sanitario, spesso meno raggiunte da opportunità educative. L'équipe organizzerà incontri tra adulti di riferimento (insegnanti, dirigenti, educatori, animatori) e alcuni ragazzi che si faranno portavoce del proprio gruppo, con l'obiettivo di co-progettare percorsi di informazione e prevenzione basati su interessi, vissuti e bisogni specifici.

Questo approccio favorisce il protagonismo giovanile e la corresponsabilità, rendendo i beneficiari parte attiva nella definizione delle attività. Particolare attenzione sarà dedicata alla sensibilizzazione sull'uso consapevole delle tecnologie e alla comprensione dei meccanismi dell'Intelligenza Artificiale e degli algoritmi che influenzano la vita digitale quotidiana. Una volta concordate modalità e luoghi degli interventi, si procederà alla calendarizzazione degli incontri e alla diffusione della comunicazione attraverso canali accessibili e partecipati.

A2 - Realizzazione dei percorsi differenziati

A) Eventi: in questa attività si predisporranno degli spazi adeguati ad un numero maggiore di destinatari a cui si proporranno diverse attività a cui prendere parte come partecipanti (giochi in legno, di società, digitali, challenge di robotica educativa, di travestimento, di esplorazione, di fortuna, ecc...). I destinatari potranno giocare liberamente ma si potranno anche attivare tornei e gare di vario genere. In questa modalità si cercherà di coinvolgere realtà scolastiche ed extrascolastiche, enti pubblici e privati.

B) Laboratori: in questo tipo di attività si predisporranno invece gli spazi adeguati alla realizzazione di giochi da costruire, siano essi editi o inediti. I partecipanti avranno così la possibilità di imparare ad utilizzare vari strumenti e attrezzature manuali, elettriche e digitali così da poter dare vita a delle personali creazioni. Questo tipo di attività è pensata per un numero minore di partecipanti a volta e i manufatti potranno essere realizzati sia singolarmente che in piccoli gruppi. Per facilitare la realizzazione vi saranno disponibili libri

e manuali di giochi e una serie di materiali, anche pre-lavorati, per mettere ognuno nelle condizioni di produrre la propria idea. Inoltre, vi saranno esperti disponibili per monitorare e facilitarne la realizzazione.

C) Eventi+Laboratori: in questa attività si predisporranno degli spazi di gioco adeguati ad un numero maggiore di destinatari (modalità A) ma anche spazi per attività laboratoriale più contenuti (modalità B), in un mix equilibrato delle 2 modalità precedenti. In questo caso si desidera anche di poter partecipare ad eventi, feste o fiere già in essere per portare il nostro format ad un numero maggiore di partecipanti, anche in un'ottica intergenerazionale, e offrire più modalità di partecipazione ed interazione del pubblico.

A3 - Avvio dei canali di comunicazione social

Durante le attività di tutto il progetto, verrà attivato un gruppo/canale WhatsApp dedicato al quale i ragazzi coinvolti nel progetto che lo desiderassero potranno scrivere e confrontarsi, questo per avere uno spazio di comunicazione diretta tra loro e l'equipe di progetto. Verranno promosse le attività su una pagina sui canali FB, IG o YouTube, dove verranno saranno condivisi contenuti, attività e giochi realizzati dai ragazzi e giovani coinvolti. Le azioni del progetto saranno rese visibili e raccontate dai protagonisti, potranno diffondersi ben oltre la cerchia dei partecipanti ed entusiasmare nuovi potenziali destinatari.

A4 - Piccola Biblioteca Viaggiante

Per poter permettere ai destinatari di conoscere ed approfondire i temi del gioco, del giocare, dei giochi etnici e del mondo, della costruzione di giochi, della robotica educativa, della manualità e bricolage si implementerà la nostra "Piccola Biblioteca Viaggiante" tematica, già attivata nella scorsa progettazione e successivamente implementata, che sarà itinerante e disponibile nei territori che saranno coinvolti nel progetto complessivo. Per rendere la realizzazione dei giochi più creativa e funzionale sarà disponibile un notebook/tablet con documenti tecnico-pratici. Tutti questi strumenti saranno presenti e resi fruibili durante gli eventi delle modalità A, B, C dell'azione A2. La realizzazione del design dell'oggetto o degli oggetti di arredo che conterranno i libri cartacei e notebook/tablet sarà rielaborato e realizzato, sempre in coerenza con lo spirito e i valori del progetto, attraverso la partecipazione di alcuni nuovi destinatari, con l'uso di materiali di riuso/riciclo e/o certificati, in una serie di attività della modalità B dell'azione A2.

A5 - Evento, valutazione e rendicontazione finale

Anche in questa progettazione, in un'ottica di coesione e rafforzamento di azioni congiunte e di ottimizzazione delle risorse economiche e di competenze, si prevede lo svolgimento di 1/2 eventi, rivolti alla cittadinanza intera, condivisi e co-costruiti insieme alla "Rete GAP", sia per rendere evidenti le attività e i percorsi di questo progetto e quanto prodotto dai partecipanti, sia per costruire non solo un momento collettivo di benessere attraverso il gioco, ma anche un momento di prevenzione universale rispetto al Gioco d'Azzardo Patologico, come già avvenuto della scorsa edizione con ottimi risultati. Per questa attività si costituirà un gruppo di lavoro, pubblico-privato, specifico e integrato al fine della miglior riuscita dell'attività e della maggior diffusione comunicativa. Si ipotizza di svolgere uno di questi eventi nel mese di maggio 2026, attorno al 28 maggio, Giornata Mondiale del Gioco. Al termine del progetto, come consuetudine, si procederà con la valutazione finale dei risultati ottenuti, analizzando le informazioni raccolte durante ogni singola attività o percorso. Il report finale sarà elaborato grazie al materiale prodotto e raccolto durante il corso del progetto (report, schede, video, foto, schizzi, progetti, elaborati, ecc...) dall'equipe.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

I luoghi di realizzazione saranno spazi all'aperto e al chiuso, sia pubblici che privati, in particolare quelli messi a disposizione dalla nostra cooperativa e dai partner territoriali che sostengono il progetto. Si prediligeranno attività all'aperto nei periodi che il tempo meteorologico ne permetterà la realizzazione. Saranno favoriti i gruppo/classi presenti in territori periferici e marginali del distretto sanitario per poter implementare le possibilità di quei giovani e ragazzi che si trovano in luoghi con minori opportunità e, sovente, maggiori rischi di disagio ed isolamento.

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

Destinatari diretti: - Almeno 70 giovani coinvolti in attività progettuali; - Circa 800 ragazzi del territorio (12-19 anni) partecipanti ai percorsi; - Circa 160 adulti della comunità educante raggiunti.

Destinatari indiretti: - Almeno 500 professori, educatori, animatori, genitori e altre figure adulte.

Risultati previsti: Risultati attesi: miglior integrazione tra manualità e tecnologie; sviluppo di competenze pratiche e digitali; potenziamento della collaborazione e delle abilità sociali; rafforzamento del pensiero critico e del problem solving; promozione di inclusione e benessere emotivo; crescita di creatività, curiosità e consapevolezza digitale.

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Reti con soggetti PRIVATI

Volontà Romagna, Pastorale Giovanile e Universitaria Diocesana di Rimini, Pastorale Giovanile Diocesana San Marino/Montefeltro, Slotmob, La Forma del Cuore APS, C.M.L. EcoMuseo Rimini APS, Team Bota, Cristiani nel Mondo del Lavoro Villa Verucchio, Ass. San Nicola di Secchiano, Gruppi Scout AGESCI – Zona Rimini, Icaro Radio e TV, Coop. Millepiedi, Coop. Centofiori, Ass. Alcantara Teatro, Ippogrifo APS ASD, Associazione Zavatta, EduAction APS, UISP, Azione Cattolica Diocesana, Associazione Donarsi.

Reti con soggetti PUBBLICI

Comune di Rimini, Comune di Bellaria Igea Marina, Comune di Santarcangelo, Comune di Novafeltria, Comune di Verucchio, Comune di San Leo, Comune di Poggio Torriana, SerD Rimini, Rete GAP – Piano di Contrasto al Gioco d'Azzardo, Centro per le Famiglie Rimini, Centro per le Famiglie Bellaria Igea Marina, IC Bellaria Igea Marina, IC Verucchio, IC Pennabilli, Liceo Statale Serpieri, Liceo Statale Einstein, Alberghiero Malatesta, ITES Valturio, ISS Tonino Guerra, ISS Molari Einaudi, Liceo Cesare Valgimigli, Scuole Medie Bertola, IC Marvelli, IC Centro Storico, IC Dante Alighieri.

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

Per monitorare le attività di progetto, il soggetto proponente (SP) e l'equipe di progetto (EP):
- organizzeranno incontri bimestrali in presenza o a distanza per valutare l'andamento delle attività e per risolvere eventuali criticità emerse (EP);

- Si creeranno schede di monitoraggio intermedie e finali per valutare la crescita individuale e collettiva dei partecipanti (EP);

- Si produrranno report bimestrali intermedi al fine di monitorare l'avanzamento delle attività e delle spese e un report finale (SP e EP);

- Si predisporranno report sulla soddisfazione dei ragazzi e delle famiglie coinvolte (EP); - analizzeranno le interazioni, i commenti e le valutazioni postate sui canali social utilizzati dal progetto (SP e EP).