

**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	COMUNITA' PAPA GIOVANNI XXIII (CPG23) – Cooperativa sociale a responsabilità limitata
TITOLO DEL PROGETTO	SEEKERS 3.0 EVO
VALENZA TERRITORIALE (quale distretto)/ REGIONALE (quali distretti)	Territoriale (Distretto Riccione)

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

Nel contesto socio-economico attuale, segnato da instabilità globale e post-pandemia, gli adolescenti vivono un crescente senso di insicurezza e fragilità emotiva. Secondo il CNR, il fenomeno del ritiro sociale tra i giovani italiani è in forte aumento: i cosiddetti “lupi solitari” sono passati dal 5,6% nel 2019 al 9,7% nel 2022. Inoltre, il 39,4% degli adolescenti tra i 14 e i 19 anni limita le proprie relazioni al solo contesto scolastico.

Le cause sono multifattoriali: iperconnessione digitale, difficoltà familiari, crisi economiche e timori legati ai conflitti internazionali. In questo scenario, la scuola si conferma presidio fondamentale per l'intercettazione precoce del disagio giovanile.

Il progetto “SEEKERS 3.0. EVO” nasce come evoluzione di interventi già attivi e consolidati, con l'obiettivo di contrastare l'isolamento, l'emarginazione e i comportamenti devianti. Coinvolgerà almeno 400 ragazzi tra gli 11 e i 17 anni, in ambito scolastico ed extrascolastico, con quattro linee d'azione:

- **Prevenzione:** intercettare situazioni a rischio, promuovere il protagonismo giovanile e rafforzare le competenze relazionali.
- **Espressività:** offrire attività creative per stimolare interessi, valorizzare il tempo libero e le relazioni.
- **Ascolto:** attivare laboratori dedicati per riflettere su vissuti e desideri, con attenzione al contesto storico e sociale.
- **Educazione affettiva e relazionale:** promuovere relazioni sane e rispettose, contrastare stereotipi e violenza di genere, favorire la parità e la gestione dei conflitti tra pari.
- **Consapevolezza digitale:** Stimolare curiosità e iniziative per capire come funziona l'Intelligenza Artificiale. Conoscere i meccanismi che guidano gli algoritmi che plasmano ciò che vediamo ogni giorno.

“SEEKERS 3.0. +” si propone come risposta concreta e radicata, capace di generare impatto reale sul benessere giovanile e sulla coesione sociale.

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

I giovani saranno coinvolti attivamente fin dall'ideazione del progetto, attraverso un dialogo costante con gli educatori, che favorirà l'emersione di bisogni, interessi e vissuti. Questo approccio partecipativo promuove il protagonismo giovanile, valorizzando il loro contributo

nella definizione delle attività. L'inclusione avverrà gradualmente, partendo da contesti scolastici o informali, con un'interazione fluida tra i due ambienti. I laboratori saranno co-progettati con i ragazzi e arricchiti dalla presenza di esperti esterni, selezionati in base alle passioni espresse dai partecipanti. Le attività creative, espressive e ludiche rifletteranno i linguaggi giovanili e promuoveranno l'apprendimento informale. Particolare attenzione sarà dedicata all'educazione relazionale e affettiva, alla gestione dei conflitti e alla valorizzazione delle differenze, con l'obiettivo di prevenire la violenza tra pari e gli stereotipi di genere. I laboratori si svolgeranno in orario scolastico ed extrascolastico, favorendo spazi di socialità e confronto intergenerazionale. Alcuni laboratori si terranno in orario scolastico, altri saranno proposti in orario extra-scolastico, includendo atelier artistici intensivi guidati da attori, videomaker, esperti, makers, artigiani ecc.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

In continuità con le scorse progettazioni, l'organizzazione strutturale del progetto "Seekers 3.0 EVO" sarà strutturato in cinque macro fasi principali:

A1. Fase preparatoria e di coordinamento

In questa fase iniziale, saranno pianificate le attività sul territorio coinvolgendo attivamente associazioni, scuole già partecipanti nelle annualità precedenti ed enti impegnati con le fasce giovanili. Gli educatori e gli operatori promuoveranno incontri con stakeholder locali, gruppi giovanili informali, insegnanti, educatori, istruttori sportivi e genitori, con l'obiettivo di costruire una rete di confronto e collaborazione. I giovani saranno protagonisti del processo, coinvolti nella definizione delle attività attraverso momenti di ascolto, scambio e co-progettazione, affinché il progetto risponda in modo autentico alle loro esigenze, interessi e vissuti.

Nell'equipe di lavoro saranno inserite anche figure volontarie provenienti da contesti di vulnerabilità (ragazzi e ragazze in uscita da percorsi terapeutici, giovani neet, ecc.), che contribuiranno con la propria esperienza a rendere il progetto più inclusivo e rappresentativo. In parallelo, verrà aggiornata la mappatura delle scuole, definite le proposte per i percorsi e organizzati gli incontri e gli interventi. Si attiveranno contatti con artisti ed esperti per pianificare attività nei Comuni coinvolti, nei centri parrocchiali, giovanili e nei luoghi informali di aggregazione.

La comunicazione del progetto avverrà sui canali social già attivati dall'ente, con una gestione affidata a un social media manager. I destinatari saranno coinvolti direttamente nell'ideazione e nella produzione dei contenuti, contribuendo a costruire una narrazione condivisa, autentica e partecipata. Le azioni comunicative saranno pensate come strumenti di coinvolgimento, capaci di rafforzare il senso di appartenenza e stimolare nuove forme di cittadinanza attiva.

A2. Percorsi e laboratori nelle scuole

Durante questa fase, nelle scuole precedentemente individuate, verranno realizzati almeno 14 laboratori educativo-espressivi (teatro, danza, ecc.) della durata di due ore ciascuno. Le attività saranno strutturate in modo da coinvolgere attivamente i ragazzi, stimolando il loro interesse per i linguaggi espressivi e favorendo una partecipazione consapevole. L'utilizzo del teatro dell'oppresso permetterà di raccogliere e valorizzare i vissuti dei partecipanti, offrendo uno spazio sicuro di ascolto, confronto e rielaborazione emotiva. Particolare attenzione sarà dedicata alle dinamiche relazionali, allo stato emotivo e alla percezione del contesto contemporaneo, con l'obiettivo di promuovere consapevolezza e pensiero critico. I ragazzi saranno incoraggiati a contribuire con idee e suggestioni, influenzando contenuti

e modalità degli incontri. Al termine del percorso, sarà possibile realizzare una performance artistica, costruita sulla base delle disponibilità, delle proposte e dell'interesse manifestato dai destinatari, come esito condiviso del processo creativo.

A3. Attività extrascolastiche

Oltre ai percorsi scolastici, si proporranno attività extrascolastiche attraverso azioni di educativa e animativa di strada, come atelier di percussioni, parkour, danza africana, video editing, making, robotica educativa, tinkering, coding ecc.... Queste attività saranno pensate per intercettare l'interesse dei ragazzi e stimolare la loro partecipazione attiva, coinvolgendo anche fasce giovanili non direttamente raggiunte dalle altre fasi di progetto. I laboratori si svolgeranno in luoghi di aggregazione informale, favorendo un approccio inclusivo e dinamico. Gli interventi potranno anche partire da gruppi già costituiti (scout, parrocchiali, sportivi, giovanili) per poi estendersi a gruppi informali preesistenti o da attivare in modo spontaneo. I destinatari saranno coinvolti nella scelta dei contenuti e definizione delle modalità, contribuendo a rendere le attività aderenti ai loro linguaggi e vissuti. Si intende, inoltre, offrire attività che integrino il mondo analogico con quello digitale, come la progettazione di oggetti tramite stampanti 3D o macchine CNC, da usare in giochi e attività creative (es. produzione di scacchi, giochi da tavolo, ecc.). In parallelo, saranno proposte esperienze formative volte a promuovere la comprensione del funzionamento degli algoritmi di Intelligenza Artificiale utilizzati da motori di ricerca, social media e piattaforme digitali. Attraverso laboratori interattivi e momenti di confronto, i ragazzi potranno acquisire conoscenze di base sull'IA, sviluppare consapevolezza critica sull'uso delle tecnologie e riflettere sul loro impatto nella vita quotidiana, favorendo un uso più responsabile e informato degli strumenti digitali.

A4. Evento conclusivo

Dopo le fasi 2 e 3, sarà organizzato un evento pubblico/esposizione aperta alla cittadinanza per mostrare quanto vissuto dai ragazzi e presentare le performance artistiche e creative realizzate. I ragazzi saranno coinvolti nell'ideazione e organizzazione dell'evento, acquisendo ulteriori competenze trasversali su specifici campi. Per promuovere l'evento, almeno 5 ragazzi saranno coinvolti nella creazione e distribuzione di contenuti sui social network alla realizzazione concreta.

Viste le buone relazioni presenti con i referenti del centro giovani parrocchiale di Morciano, delle scuole superiori ISS Gobbetti-De Gasperi e del Comune, che hanno generato azioni (del progetto SeeKers in corso) di progetto sia a scuola che nei luoghi informali; si ipotizza possibile ad oggi poter realizzare un evento conclusivo in stretta collaborazione con questi enti e con i ragazzi già coinvolti ad oggi e quelli che si aggiungeranno nel corso delle nuove attività.

A5. Monitoraggio e valutazione

Durante lo svolgimento del progetto saranno attivati monitoraggi in itinere, utili a valutare l'andamento delle attività e a raccogliere feedback dai diversi attori coinvolti. Al termine del percorso, come consuetudine, verrà organizzato un momento di verifica con gli enti pubblici partner, finalizzato all'analisi dei punti di forza e delle criticità emerse, con l'obiettivo di orientare eventuali riprogettazioni future. La valutazione finale e la rendicontazione saranno redatte secondo le indicazioni della Regione Emilia-Romagna. I beneficiari, insieme a insegnanti, educatori e genitori, avranno un ruolo attivo nella valutazione attraverso incontri di confronto e restituzione, favorendo una lettura condivisa dell'impatto generato. I ragazzi saranno coinvolti anche nella raccolta di impressioni e nella narrazione dei percorsi vissuti, contribuendo a rendere la valutazione uno spazio partecipato, utile a rafforzare il senso di appartenenza e a valorizzare il loro punto di vista.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto sarà realizzato in alcuni dei Comuni del Distretto Sanitario di Riccione all'interno delle scuole secondarie di I e II grado del territorio e/o nei luoghi di aggregazione, formali ed informali, individuati nella fase iniziale di monitoraggio e mappatura, e tenendo conto dell'esperienza maturata durante la realizzazione delle precedenti edizioni.

Il progetto mette al centro l'incontro come essenza del progetto, ecco perché si ritiene fondamentale che le modalità di realizzazione sia dei percorsi a scuola, sia degli atelier, sia delle attività di educativa di strada, debbano avvenire secondo le modalità:

- In presenza: modalità con cui da sempre vengono condotti gli incontri dell'Ente e più prossima alla metodologia alla quale si ispira. Grazie ai referenti per la sicurezza, gli operatori ed esperti dell'Ente sono formati e sempre aggiornati alle disposizioni sanitarie attuali;

- All'aperto o in trasferta: ove possibile ed in particolare gli atelier-laboratori e le attività extrascolastiche grazie all'utilizzo di un van che faciliti la promozione delle attività in territori periferici del distretto sanitario, poiché sono quelli in cui c'è carenza di attività e più difficoltà di movimento nella fascia di età dei destinatari.

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

Destinatari diretti:

- 400 minori di età compresa tra 11-17 anni che frequentano scuole secondarie di I e II grado e/o i luoghi di ritrovo del distretto di Riccione. Alcuni dei destinatari verranno individuati anche tra coloro che sono inseriti in percorsi di accoglienza speciale (es. minori stranieri non accompagnati, minori in affidamento, in carico dei servizi sociali, ecc).

Destinatari indiretti:

- Cittadini e abitanti che vivono nei pressi dei luoghi di ritrovo informale dei ragazzi;
- Famiglie dei ragazzi e le associazioni genitori;
- Insegnanti, educatori e animatori dei ragazzi coinvolti nel progetto.
- Volontari e volontarie con vulnerabilità (es. in uscita da comunità terapeutica, neet ecc.)

Risultati previsti:

- almeno 400 ragazzi partecipanti, di cui 5 coinvolti nella promozione e organizzazione dell'evento finale;
- 1 evento finale organizzato (es. mostra, performance artistica, esposizione);
- Integrazione sociale dei ragazzi, attraverso azioni di sano protagonismo e cittadinanza attiva anche grazie ad occasioni e spazi di dialogo creativi tra i ragazzi e gli adulti.

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

Enti privati: AGESCI distretto Sud, Parrocchia Fontanelle Riccione, Parrocchia Immacolata Misano Adriatico, Parrocchia Madre del Bell'amore Cella Misano Adriatico, Parrocchia Santi Biagio ed Erasmo Misano Adriatico, Parrocchia S.Giovanni Bosco Misano Adriatico, Parrocchia Stella Maris Riccione, Parrocchia Gesù Redentore Riccione, Parrocchia S.Michele Arcangelo Morciano, Chiesa S.Maria Assunta Misano Adriatico, SDTM – Servizio

Diocesano Tutela Minori, Ufficio Pastorale Giovanile della Diocesi di Rimini, Centro estivo CREO Misano Adriatico, Il Gesto soc. coop., Ali di Farfalle APS, Ippogrifo APS e ASD, EduAction APS, Volontaromagna, Icaro Radio e TV.

Enti pubblici: Comune di Riccione, Comune di Cattolica, Comune di Misano Adriatico, Comune di Morciano, Istituto Comprensivo Riccione 1, Istituto Comprensivo Misano Adriatico, Liceo Artistico "Fellini", Istituto Comprensivo San Giovanni in Marignano, ISS "Gobbetti-De Gasperi" di Morciano.

FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 15 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);
- creeranno schede di monitoraggio intermedie e finali per valutare la crescita individuale e collettiva dei partecipanti (EP);
- elaboreranno report bimestrali intermedi al fine di monitorare l'avanzamento delle attività e delle spese e un report finale (SP e EP);
- 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).