

SOGGETTO RICHIEDENTE

COOPERNICO COOPERATIVA SOCIALE, Via Albinoni 80, 41019 Soliera (MO)

info@coopernico.it

TEL: 0596131210

coopernico@legalmail.it

SOGGETTI PARTNER

CIVIBOX A.P.S., con sede a Modena

LIBERA ANNCM, presidio di Carpi e delle Terre d'Argine

FONDAZIONE CAMPORI, del Comune di Soliera

AMBITO DISTRETTUALE DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Unione delle Terre d'Argine, distretto di Carpi

TITOLO PROGETTO

LEGALITA'.GAME – Giovani cittadini crescono

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

La Legge Regionale del 28 Luglio 2008, n°14 dispone le NORME IN MATERIA DI POLITICHE PER LE GIOVANI GENERAZIONI e precisamente all'Art.1, comma 2 specifica: "La Regione persegue il benessere e il pieno sviluppo dei bambini, degli adolescenti, dei giovani che vivono sul suo territorio e delle loro famiglie come condizione necessaria allo sviluppo sociale, culturale ed economico della società regionale". In questo senso si vuole dare attuazione all'Art. 3 della Costituzione Italiana che, ispirandosi al principio di uguaglianza, promuove le condizioni di salute fisica, mentale e sociale delle giovani generazioni affinché abbiano pari opportunità di crescita e di realizzazione personale. Lo Spazio Giovani di Soliera, gestito dal 2012 dalla Cooperativa Coopernico su appalto della Fondazione Campori, persegue questi principi e si impegna a valorizzare iniziative e azioni per il tempo libero extrascolastico volte alla prevenzione e contenimento del disagio e alla promozione del benessere. Lo Spazio Giovani è un centro di aggregazione giovanile (CAG), ovvero un punto di incontro e socializzazione ad accesso libero e diretto per preadolescenti ed adolescenti. È da intendersi come luogo di progettazione, in equilibrio tra il formale e l'informale, in grado di promuovere il protagonismo giovanile con attività formative o di socializzazione; è un servizio che opera nella zona prossimale dei ragazzi proponendo opportunità che nascono dai loro interessi, valorizzando così i loro bisogni. Il CAG attua anche iniziative per un'utenza più ampia e diversificata che tentano di raggiungere quei bisogni sommersi o che rischiano di rimanere solo potenziali e inespressi, mirando a realizzare spazi e opportunità per quei soggetti sociali alla ricerca del proprio progetto di vita. La Cooperativa Coopernico si impegna costantemente nell'integrazione dei servizi trasversali ed nell'attivazione di esperti con competenze specifiche o equipe multidisciplinari presenti sul territorio (es: servizio Free Entry, sportello di ascolto del Distretto), agenzie educative, gruppi informali, volontariato, associazionismo e realtà presenti che possano arricchire il mondo e la cultura giovanile. Il metodo partecipativo di questi servizi è vincente, in quanto ha cresciuto il legame fiduciario tra i giovani e le istituzioni e ha rafforzato la relazione orizzontale tra pari, promuovendo una cultura della cittadinanza partecipata e l'appartenenza dei giovani alla comunità nel rispetto della loro identità. In questo contesto e nel corso di diversi anni, operatori e ragazzi hanno avuto l'opportunità di riflettere, discutere ed approfondire diversi temi che spaziano da educazione all'affettività e sessualità, social network, pari opportunità (discriminazione, multiculturalità, violenza di genere) e seconde generazioni, attraverso molteplici metodologie e realizzando diversi prodotti. È da questo lavoro continuativo con i ragazzi, dall'osservazione delle dinamiche gruppalì e della condizione adolescenziale

nella comunità locale, nonché dal confronto con le altre figure del territorio, che nasce il bisogno di un percorso il cui fine sia quello di educare alla legalità democratica e alla giustizia sociale, ponendo al centro la cittadinanza attiva. I centri di aggregazione giovanile infatti, così come altri luoghi che “abitiamo” (scuola, casa, oratorio) sono una sede di confronto e di formazione, sono spazi importanti per parlare con gli altri e capire il perché di certe decisioni; hanno un ruolo educativo fondamentale nel processo quotidiano di costruzione della legalità, nell’accrescimento del senso di comunità e nella lotta alla “mafiosità” intesa come un certo modo di pensare e organizzare la società. In altre parole, il CAG fa parte di un sistema educativo che deve necessariamente essere un’alternativa al sistema educativo mafioso. L’analisi del contesto monitorato in continuità e in sinergia con le altre agenzie del territorio ci permette di avere una fotografia della complessità della realtà territoriale e più nello specifico del Comune di Soliera. La consultazione del report pervenuto dal MINISTERO DI GRAZIA E GIUSTIZIA A GIUGNO 2015, presenta i dati statistici dei minori denunciati sul distretto negli anni 2013 – 2014, e ci suggerisce la necessità del presente progetto; inoltre altre importanti occasioni di scambio e confronto quali il GTA (Gruppo Tecnico Allargato)¹ e il Tavolo Adolescenza Distrettuale² permettono il continuo monitoraggio delle dinamiche sociali utili alla raccolta dei dati quantitativi. e qualitativi. Queste buone prassi radicate sul territorio attuano i principi della legge n. 328 dell’8 novembre 2000. Questo “laboratorio d’osservazione a più occhi” ci ha permesso di riscontrare che giusto e ingiusto, legale ed illegale, sono parole che assumono un significato confuso per i ragazzi e che talvolta non collimano con il sentire comune. Molto spesso il confine tra ciò che è considerato legale e ciò che non lo è diventa labile e le regole vengono intese dai ragazzi solamente come limite alla propria libertà individuale piuttosto che come fondamento per una vera realizzazione personale e sociale. La riflessione comune sul significato di legalità ha anche messo in evidenza come, seppur sia condivisa una definizione di “osservanza della legge”, esso possa variare in base al contenuto che esprimono le leggi di uno Stato in un determinato momento storico, e come leggi, norme, regole di diritto possano essere diverse e addirittura in contraddizione le une con le altre, a seconda del momento storico e del paese in cui sono vigenti. Il progetto va ad intersecarsi con il tema della multiculturalità e delle seconde generazioni, focus importante per lo Spazio Giovani che accoglie ragazzi con diverse origini ed etnie. In tale contesto si aggiunge il crescente interesse dei giovani coinvolti dai gruppi di lavoro per l’utilizzo consapevole e creativo delle nuove tecnologie (tanto da fare esplicita richiesta, a luglio 2015, di un approfondimento sui temi della sicurezza in Internet e del cyber bullismo presso lo stesso Centro Giovani di Soliera, che ha portato ad una prima collaborazione con Civibox). Con la forte diffusione degli smartphone anche tra i giovanissimi, sono aumentati i comportamenti rischiosi, di dipendenza o perlomeno di utilizzo passivo del mezzo. I ragazzi hanno familiarità con gli strumenti, e al contempo sono parzialmente consapevoli di utilizzarli in modo superficiale. Il seguente progetto vuole dunque unire virtuosamente un percorso di sensibilizzazione sulla legalità e la lotta alla mafiosità ad un percorso di media education attraverso tecniche di gamification: perché i ragazzi, da giocatori, diventino creatori del meccanismo di gioco, e siano più consapevoli del concetto di responsabilità individuale e cittadinanza attiva.

NOTE

1. *Mensilmente diversi soggetti che si occupano di adolescenti sul Distretto dell’Unione terre d’Argine e sul Comune di Soliera si confrontano ad un tavolo per aggiornarsi sull’andamento della realtà territoriale infanzia-adolescenza. L’intento è quello di presentare casi o eventi specifici per poi raccordare gli obiettivi e mettere in sinergia le azioni. Vuole essere uno spazio progettuale per articolare azioni condivise che coinvolgono adolescenti in contesti diversi; si elaborano procedure e dispositivi che integrino la rete dei servizi per costruire e scambiare insieme più elementi possibili di conoscenza e avere la visione della condizione giovanile il più completa e aderente alla realtà territoriale. A questo tavolo siedono: servizi sociali, polizia municipale, servizi del doposcuola, Fondazione Campori per quel che riguarda l’infanzia e l’adolescenza sul Comune di Soliera, educatori e coordinatori degli spazi giovani e del servizio di ludoteca per la Cooperativa Coopernico, il Nucleo antidegrado, e alcuni referenti territoriali per il settore adolescenza.*

2. *Al quale partecipano tecnici delle politiche giovanili di tutta l'Unione Terre d'Argine, AUSL, responsabili Servizi Sociali e referenti per la scuola. L'Ufficio di piano è il capofila e si impegna a integrare le procedure lavorative ed orientare la programmazione progettuale a sistema.*

La scelta di realizzare questo progetto si fonda sull'esigenza di mettere a disposizione del più ampio numero di destinatari possibile, strumenti di supporto ed accompagnamento concreti, per un percorso di educazione alla legalità e alla cittadinanza attiva ed è mossa da due istanze:

- L'impegno collettivo e la pratica che alcuni strumenti messi a disposizione possano generare reali processi di trasformazione dei territori e delle vite delle persone che li abitano;
- La volontà di proporre percorsi e dispositivi formativi, anche multimediali, che fondino le basi di un serio e strutturato impegno per la giustizia, la legalità e lo sviluppo equo dei territori.

Attraverso l'attivazione e l'utilizzo di questi strumenti non ci si ferma ad un semplice approccio teorico ma si tenterà di porre presupposti per azioni che lascino il segno di un cambiamento di atteggiamento da parte dei giovani nei confronti della Legalità, che rappresenta l'anello di congiunzione tra la responsabilità individuale e la giustizia sociale, tra l'Io e il Noi. L'Obiettivo del progetto è educare alla legalità democratica e alla cittadinanza attiva fornendo strumenti di lettura informativi e formativi di analisi critica della realtà territoriale in cui i ragazzi vivono. L'intento di tali strumenti è di sviluppare la crescita di cittadini attivi, responsabili e capaci di pensiero propositivo; favorire l'interiorizzazione del concetto di cittadinanza, di giustizia sociale e di legalità. Si propongono come innovativi, multimediali, in grado di offrire esperienze formative attraverso l'utilizzo di linguaggi comunicativi differenti; vogliono promuovere occasioni di rielaborazione dei vissuti, decodificando la trasgressione e la provocazione come opportunità per rielaborare i significati e rinegoziare le regole.

I percorsi/esperienze che andremo ad attivare sono finalizzati ai seguenti obiettivi specifici:

1. Costruire percorsi di conoscenza del proprio territorio: analisi delle potenzialità e delle problematiche.
2. Cogliere gli elementi contraddittori del sistema criminale mafioso, che limitano la libertà personale e collettiva.
3. Mettere in luce i valori che fondano le azioni propositive della società civile nella difesa dei diritti messi in crisi dalla presenza criminale.
4. Individuare gli elementi e le azioni nelle quali la società civile svolge un ruolo propositivo ed efficace contro la violenza criminale.
5. Conoscere le leggi che difendono i diritti, l'eguaglianza sociale dei cittadini e le istituzioni che ne garantiscono la pratica e la difesa.
6. Acquisire il concetto di legalità intesa come costruzione e condivisione di norme e comportamenti, in difesa dei diritti di tutti e del benessere sociale.
7. Integrare e comunicare tali contenuti attraverso un percorso di media education

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 3 pagine).

Il progetto intende far acquisire le conoscenze e le competenze che permettono di attivare nuovi processi di appartenenza e di cittadinanza e accrescere la partecipazione democratica degli adolescenti alle attività della comunità territoriale, in un percorso di condivisione del concetto di legalità come accettazione di regole inserito nella dimensione dei Diritti e Doveri e di diffusione della giustizia sociale e della democrazia. I contenuti coinvolgeranno anche la creatività dei ragazzi, con un'evoluzione progettuale fortemente innovativa: le competenze e le conoscenze apprese in itinere saranno sviluppate nella realizzazione partecipata di un videogioco, incentrato sul tema della responsabilità individuale e sul concetto di scelta. Il videogioco sarà ideato dagli adolescenti partecipanti al progetto grazie al lavoro formativo specifico ed al supporto tecnico di Civibox, associazione che può vantare un'ampia esperienza specifica su progetti analoghi. L'utilizzo creativo delle nuove tecnologie, finalizzato alla realizzazione di un prodotto concreto, sarà strumento e tramite per un'ulteriore assimilazione e messa in pratica dei valori che questo progetto vuole trasmettere ai destinatari. La messa online del videogioco e la sua promozione, territoriale e tramite web e social network, con la partecipazione dei ragazzi destinatari, renderà possibile il raggiungimento di tali contenuti a un gran numero di soggetti, e alla "comunità educante" nella sua interezza. L'educazione ai media e l'acquisizione di competenze per essere "netizens" (cittadini digitali attivi, anche attraverso la creazione di contenuti creativi utilizzando le nuove tecnologie e il web) si intrecciano al tema della lotta alle mafie, narrata collettivamente all'interno dell'universo di gioco, grazie a tecniche quali lo storytelling e la gamification.

Quattro principi di riferimento orienteranno la realizzazione dei percorsi formativi:

1. Responsabilità;
2. Connessione stretta tra diritti e doveri;
3. Distinzione tra interesse pubblico e interesse privato;
4. Tutela dei diritti per le generazioni che verranno.

In particolare si svilupperanno:

- Conoscenza del territorio nel quale si vive e si cresce dal punto di vista delle risorse, criticità, equilibri e dinamiche di governo si svilupperanno:
- L'autoconsapevolezza di essere soggetto di diritto-dovere, passando dalla condizione di "consumatore" a quella di "cittadino" con particolare attenzione alla condizione ed al ruolo dei minori
- Il processo di consolidamento e di legame tra la dimensione dell'io e la dimensione del noi: valore individuale e valore collettivo
- Promozione di pratiche di gestione pacifica dei conflitti per la vita, da mettere in pratica nel proprio ruolo di cittadini
- Riflessione sul diritto di informazione quale strumento fondamentale per sviluppare la coscienza critica e partecipazione responsabile dei cittadini
- Conoscenza e comprensione delle origini storiche del fenomeno mafioso
- L'utilizzo in modo sicuro, consapevole e creativo delle nuove tecnologie, nelle loro molteplici possibilità applicative
- La realizzazione di un prodotto multimediale concreto, disseminando ulteriormente i contenuti del progetto, con una funzione fortemente connotata di media education e di cittadinanza (digitale) attiva, sia nella vita offline che nella vita online
- Diventare un autore collettivo, una community che intreccia la sensibilità e l'approfondimento sulla legalità a competenze tecniche per comunicarsi in modo innovativo sul web

PERCORSO DI EDUCAZIONE ALLA LEGALITA' E ALLA CITTADINANZA ATTIVA

(A CURA DAL PRESIDIO LIBERA DI CARPI E DELLE TERRE D'ARGINE "PEPPE TIZIAN")

Finalità del progetto è educare alla legalità democratica e alla cittadinanza attiva. Il presente percorso mira a:

- fornire strumenti di lettura e analisi critica della realtà territoriale;
- contribuire alla formazione di cittadini informati, responsabili e capaci di pensiero critico e propositivo;
- favorire l'acquisizione del concetto di cittadinanza, di giustizia sociale e di legalità nelle sue accezioni profonde.

Formazione per i Peer Educator: 18 ore

Formatori:

- Operatori del Presidio Libera "Peppe Tizian" di Carpi e delle Terre d'Argine;
- Formatore esperto selezionato in accordo con Libera.

Sviluppo degli incontri:

Due incontri di conoscenza del fenomeno criminale con particolare riferimento al territorio emiliano romagnolo e quattro incontri trattati da un formatore esperto legato a Libera per fornire agli operatori strumenti attrattivi e sviluppare l'empatia nell'azione educativa con particolare riferimento alle attività di educazione alla legalità e alla cittadinanza attiva e due incontri di supporto all'attività formativa degli adolescenti.

Formazione con i ragazzi 11-17 anni: 18 ore

Consulenza:

- Operatori del Presidio Libera "Peppe Tizian" di Carpi e delle Terre d'Argine;

Formatori:

- Testimone diretto delle realtà e delle dinamiche legate alla Sacra Corona Unita;
- Peer Educator ed educatori di Coopernico.

Sviluppo degli incontri:

1. Incontro di conoscenza per raccogliere le impressioni e le conoscenze dei ragazzi sul fenomeno mafioso e incontro con il testimone;
2. Lancio dell'attività di inchiesta e inquadramento del processo Aemilia che avrà sede a Bologna;
3. Lavoro di indagine svolto con l'utilizzo di articoli di giornale, pezzi di documentari e di intercettazioni pubblicate. I ragazzi verranno divisi in gruppi che si occuperanno di filoni dell'inchiesta Aemilia;
4. Prosecuzione dei lavori di gruppo
5. Prosecuzione dei lavori di gruppo
6. Conclusione del percorso con raccolta delle impressioni dei ragazzi sul lavoro svolto e su come è cambiata la loro conoscenza e percezione del fenomeno criminale.

METODOLOGIA

La metodologia utilizzata è il coinvolgimento attivo (empowerment) degli interlocutori destinatari del processo educativo/formativo: dalla progettazione alla realizzazione del prodotto e negli interventi che intende favorire il processo di maturazione "psico-emotiva" dell'adolescente, accrescendo la sua capacità di pensiero autonomo e critico, favorendo la riduzione di atteggiamenti e comportamenti poco responsabili. Interattività, multidisciplinarietà, intersettorialità e linguaggi differenziati della proposta formativa, saranno gli strumenti principe del confronto dialogico fra educazione tra pari e apprendimento partecipato. Il nostro strumento fondante è la peer education: con Peer Education, letteralmente "Educazione tra Pari", si intende una strategia educativa mirata ad attivare un processo di comunicazione spontaneo di passaggio di conoscenze, emozioni ed esperienze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari status. La Peer education rientra tra le metodologie della partecipazione attiva per i giovani. Il nuovo terreno di sviluppo innovativo vede la possibilità di

affiancare alla tradizionale Peer Education anche la Media Education: un orizzonte più ampio di dispositivi tecnologici che comprendono differenti approcci e che utilizzano differenti multimedialità. Gli strumenti tecnologici sono di ampio uso quotidiano da parte dei contemporanei adolescenti che fanno parte della generazione dei Nativi Digitali. In questo senso si lavorerà con i Peer attraverso attrezzature tecniche, creando un'occasione di scambio critico tra pari e di co-costruzione di un prodotto multimediale, che guarda all'adolescente come risorsa attiva nella prevenzione ma anche come agente di promozione e innovazione sociale (attraverso un lavoro sulle competenze trasversali in relazione alle life skills). Affinché la peer Education sia attuabile è necessario il sostegno della rete territoriale che interagisce in maniera interdisciplinare e multi professionale. L'Associazione Civibox implementerà la parte formativa rivolta agli educatori ed adolescenti attraverso l'utilizzo di strumenti digitali creativi con l'obiettivo di far diventare gli adolescenti "netizens" consapevoli e proattivi. L'azione formativa si muoverà attraverso i codici del "sapere fare", del "sapere essere" e l'apprendimento esperienziale, promuovendo lo sviluppo e l'acquisizione di alcuni concetti-principi fondamentali, come: la valorizzazione delle differenze, la solidarietà, la cittadinanza attiva, la non violenza e il mutamento di stili di vita negativi per il benessere personale e sociale. La caratteristica precipua delle attività proposte deve essere quella di utilizzare prevalentemente le modalità di apprendimento attraverso la "formazione attiva", perché più efficace al conseguimento della diffusione della cultura della legalità. È necessario far maturare nell'adolescente la consapevolezza che il mancato rispetto delle REGOLE, lede il diritto degli altri alla sicurezza e alla libertà.

LAVORO DI RETE

L'educazione ai media e l'acquisizione di competenze per essere "netizens" (cittadini digitali attivi, anche attraverso la creazione di contenuti creativi utilizzando le nuove tecnologie e il web) si intrecciano al tema della lotta alle mafie, narrata collettivamente all'interno dell'universo di gioco, grazie a tecniche quali lo storytelling e la gamification. Un obiettivo fondamentale è anche quello di fare rete tra realtà del territorio con competenze specifiche: la Cooperativa Coopernico per la gestione della dinamica educativa e delle attività del Centro Giovani, Libera del presidio di Carpi e Castelfranco Emilia per la lotta alle mafie, l'associazione Civibox per la cultura e creatività digitale, la Fondazione Campori come ente privato a maggioranza pubblica moltiplicatore dei contenuti sul territorio e costruzione di progettazioni sinergiche con partner territoriali come Asl, Comune, Provincia di Modena e regione Emilia-Romagna oltre che coordinamento di progetti di promozione dell'agio e prevenzione del disagio sul territorio, i Servizi Sociali come i soggetti impegnati a relazionarsi con i minori del territorio in condizioni di fragilità, il GTA come coordinamento per la realizzazione degli interventi in forma unitaria ed integrata e verifica sistemica e sistematica dei risultati in termini di qualità e di efficacia delle prestazioni, concertazione e cooperazione tra i diversi livelli istituzionali tra questi il tavolo Adolescenza Distrettuale dell'Unione Terre d'Argine, ed i soggetti che partecipano alla realizzazione della rete come l'associazionismo e il volontariato locale. Poniamo al centro delle politiche giovanili la categoria della cittadinanza, dei diritti e dei doveri dei preadolescenti e del loro effettivo esercizio. I giovani non solo come cittadini del domani, ma anche dell'oggi. Definire un lavoro di rete è il tentativo di condensare le esperienze e le differenti progettualità realizzate in un territorio, in una prospettiva di stabilità, integrazione e partecipazione. L'intento è quello di attivare sinergie, promuovere e attuare il collegamento tra i servizi locali, perseguire i raccordi tra le pianificazioni territoriali e scambi tra équipe multidisciplinari e multi professionali. La vision dell'approccio integrato tra i servizi del territorio assicura in questo modo una rete di relazioni per superare la settorializzazione attraverso la condivisione di strumenti. Il modello reticolare crea una cultura condivisa e rappresenta il trampolino per creare azioni innovative che rappresentano la mission, le finalità, tradotte come obiettivi strategici. Il dialogo, che deve essere continuo, intreccerà collaborazioni con le risorse presenti: formali, non formali e informali e con realtà ed esperti "esterni". Sviluppare un lavoro di rete con preadolescenti ed adolescenti su un territorio significa: allestire occasioni e percorsi all'interno dei quali le persone, gruppi, istituzioni e organizzazioni si incontrano e si conoscono, apprendono ad interagire, a dialogare e a sviluppare nuove possibilità di azione ed esperienze concrete.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Spazio Giovani di Soliera, Limidi e Sozzigalli

Spazi Giovani dell'Unione delle Terre d'Argine

Scuola secondaria di primo grado Sassi di Soliera

Territorio urbano del distretto: piazze, parchi ed altri luoghi pubblici

Nuovo Cinema Teatro Italia di Soliera

Campo estivo di Libera

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO E RISULTATI PREVISTI

Diretti: circa 500 ragazzi iscritti alla Scuola Secondaria di Primo Grado Sassi di Soliera

Indiretti: non quantificabile perché l'attività si svolgerà anche tramite social network ed internet

Risultati previsti: consolidare ed ampliare il gruppo di Peer Educator attuale (12 partecipanti), formazione sulla legalità ad almeno 50 adolescenti, creazione e pubblicazione del videogioco

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO

MARTEDI' 15 SETTEMBRE 2015

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO

VENERDI' 29 LUGLIO 2016

CRONOPROGRAMMA

AZIONI	2015				2016							
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	
1 PROGETTAZIONE DEL PERCORSO E PROMOZIONE AI DESTINATARI INDIVIDUATI												
2 FORMAZIONE SULLA LEGALITA' E LA LOTTA ALLE MAFIE DESTINATI AI RAGAZZI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO ED AI PEER EDUCATOR												
3 MAPPATURA DELLE COMPETENZE TECNOLOGICHE E DI CONTENUTO DEI RAGAZZI PER ATTIVARE GRUPPI DI LAVORO TEMATICI												
4 ATTIVAZIONE DEL PERCORSO DI FORMAZIONE SULLA PROGRAMMAZIONE VIDEOLUDICA RIVOLTO AI RAGAZZI ED AGLI EDUCATORI COINVOLTI												
5 TRADUZIONE DELLE COMPETENZE TECNICO CREATIVE APPRESE NELLA REALIZZAZIONE PARTECIPATA AL VIDEOGIOCO												
6 SVILUPPO DEL VIDEOGIOCO												
7 DISTRIBUZIONE DEL VIDEOGIOCO E DISSEMINAZIONE DEL PROGETTO NELLA SUA INTERESSA												
8 PARTECIPAZIONE AL CAMPO ESTIVO DI LIBERA												

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE:

Registrazione della presenza dei partecipanti ai vari incontri

Raccolta dati attraverso questionari di gradimento

Controllo costante degli accessi al sito del video game

(A+B) SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Costi diretti per personale dipendente, collaboratori e consulenti

Euro _5.000___ Azioni 1 e 3, progettazione, mappatura, coordinamento ed attività educativa

Euro _2.000___ Azione 2, formazione sulla legalità per Peer Educator ed adolescenti

Euro _2.000___ Azioni 4 e 5, formazione tecnica sul videogioco

Euro _1.500___ Azione 6, programmazione e sviluppo del videogioco

Costi per servizi, materiali, attrezzature e simili

Euro _500___ Azione 7, dominio internet e costi tecnici, pubblicità tradizionale e coi social network

Euro _1.250___ Azione 8, costi organizzativi e di viaggio per il gruppo

Euro _750___ Costi di segreteria e materiali di consumo ed attrezzature

Euro _13.000_____ (TOTALE SPESA PROGETTO)

(Minimo 6.219,94 euro; massimo 18.000,00 euro, punto 2.5 allegato A)

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE

Euro _6.500_____

(Massimo il 50% del costo del progetto)

B) COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA

Soggetto proponente: Euro_3.500_____

Altri cofinanziatori del progetto:

_CIVIBOX_____ Euro_3.000_____

TOTALE Euro_6.500_____