

SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A **VALENZA TERRITORIALE** PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI – PUNTO 2.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A) . ANNO 2015

SOGGETTO RICHIEDENTE

Associazione Culturale Almagià

AMBITO DISTRETTUALE DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (**indicare un solo ambito**)

distretto di Ravenna

TITOLO PROGETTO

**Giovani Alchimie Contemporanee**

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

Il territorio di Ravenna offre un'ampia scelta di progetti educativi dedicati all'infanzia e ai giovani, mentre la fascia adolescenziale vede una carenza di luoghi di aggregazione e iniziative dedicate. In particolare si ravvisa una carenza di progetti formativi nei quali gli adolescenti diventino protagonisti e non semplici fruitori nonché essi stessi soggetti educanti nell'ottica di un approccio peer-to-peer. Una progettualità che tenga conto di stili di vita, aspirazioni e desideri degli adolescenti e che metta in rete diverse realtà del territorio in azioni coordinate e condivise in favore dei giovani cittadini.

Il progetto Rete Almagià è una piattaforma di produzione e promozione culturale nata nel 2004 dal lavoro condiviso di sei associazioni culturali di Ravenna (Altrimenti- New Arts and Media, Asja Lacis-Ricerca e sperimentazione del teatro sociale autobiografico, Cantieri-Danza contemporanea, Casa delle Marionette- Teatro di figura di tradizione e contemporaneo, Norma-Musica e band emergenti e RavennArte-Arti visive e mosaico). Si tratta di un'esperienza innovativa, la prima nel suo genere sul territorio, non solo ravennate, ed è riuscita a costruire un orizzonte di indagine e produzione che parte dall'infanzia e, attraverso l'adolescenza, arriva all'età matura, unendo una pluralità di voci e talenti diversi che segnano e distinguono la cultura di Ravenna da diversi anni. Rete Almagià ha un'identità plurima basata sulla condivisione di progetti e di sperimentazioni ed ha scelto un percorso di sharing nel quale convivono iniziative delle singole associazioni ed eventi pensati da un team trasversale in un'ottica insieme etica ed estetica. Manifesto di Rete Almagià è una dichiarazione di intenti misurata e pensata sulle esigenze di chi vive ed anima il territorio e messa in relazione con esperienze significative europee e internazionali (concerti, spettacoli teatrali, artisti), attraverso incontri, divulgazione e partecipazione.

La sede è l'ex Magazzino dello Zolfo della Darsena di Ravenna, Almagià, un luogo dalla vocazione "alchemica" che si è prestato sin dall'inizio come contenitore adatto a "trasformazioni" multi e interdisciplinari, dalla danza al teatro autobiografico e alla narrazione, dalla performance alla musica live di band emergenti, dal mosaico alla video arte sino ad incursioni nell'estetica parkour e writer. Oggi l'attività all'interno degli ex magazzini prevede, con il coordinamento di Cantieri, il "Cartellone dello Zolfo – Alchimie Contemporanee", significativo spaccato della produzione culturale non convenzionale sul territorio, indirizzata ad un'ampia fascia di fruitori, dai bambini, ai giovani, ad un pubblico trasversale.

Il progetto di Rete Almagià ha come obiettivi:

- iniziare un percorso di approfondimento e di conoscenza sulla generazione teens contemporanea attraverso una relazione dialettica, nella quale sono fondamentali i contributi creativi e critici dei ragazzi e delle ragazze;
- avviare una riflessione sul consumo e sull'immagine corporea ed emotiva degli adolescenti;
- creare un'occasione di incontro, confronto e scambio tra giovani adolescenti e figure impegnate in vari ambiti dell'indagine artistica e sociologica;
- rendere protagonisti gli adolescenti del territorio attraverso un percorso di cittadinanza creativa e partecipazione attiva alla progettazione etica e urbana della città;
- promuovere percorsi di educazione tra pari al fine di valorizzare talenti ed inclinazioni dei ragazzi, stimolando un rapporto costruttivo tra coetanei;

promuovere presso i giovanissimi una visione organica della cultura contemporanea e delle connessioni tra società e creazione artistica, teso a fornire competenze e metodi per la propria maturazione professionale e personale.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 3 pagine).

In particolare dovranno essere messe in evidenza le modalità di attuazione del progetto dalle quali evincere le caratteristiche di innovazione delle azioni che si intendono sviluppare, nonché l'integrazione delle esperienze, competenze e risorse presenti a livello territoriale tra più soggetti in una logica di rete, anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A).

**Giovani Alchimie Contemporanee** è un progetto costituito da 2 tipologie di intervento (laboratori e percorsi formativi) dedicate a diverse fasce d'età e che utilizzano linguaggi e metodologie innovativi per avvicinare i giovanissimi ai diversi linguaggi della creatività contemporanea e a percorsi di cittadinanza attiva. I laboratori ( Ravenna Urban Tribes, Map Your City e CorpoGiochi® a Scuola) e i percorsi formativi( Itinerari formativi per giovani creativi e Allenamenti Pratiche Performative Contemporanee per teenager ) saranno realizzati dalle associazioni che compongono la rete, sotto il coordinamento generale della Rete Almagià.

LABORATORI:

**Ravenna Urban Tribes** è un workshop interattivo dedicato ad un gruppo di adolescenti che diventano ricercatori-autori di testimonianze e immagini per documentare stili, luoghi ed emozioni dei loro coetanei di Ravenna al fine di realizzare una ricerca che ricostruisca l'identità collettiva dei giovani della città.

La mappatura, per la quale Rete Almagià fornirà gli strumenti sarà realizzata dai ragazzi e dalle ragazze in modo da diventare gli effettivi autori di scritti, fotografie e interviste video che documentano i vari stili, luoghi ed emozioni dei loro coetanei di Ravenna.

Si tratta di un percorso di cittadinanza attiva che intende fotografare una realtà complessa e importante per definire la vocazione di chi sarà protagonista dell'urban landscape dei prossimi anni e iniziare una ricognizione etno-antropologica di ciò che pensano e di come si vedono gli adolescenti della città attraverso un modus operandi relazionale, creativo e ibrido che mescola la metodologia più tradizionale a quella dei new media. Il risultato della ricerca è visibile nello spin-off Urban Tribes all'interno di [www.mapyourcity.it](http://www.mapyourcity.it).

Attività:

- 1 incontro introduttivo con i partecipanti al progetto (una classe di un Istituto medio superiore di Ravenna), tenuto dai curatori del progetto Sabina Ghinassi e Gerardo Lamattina;
- 2 incontri teorici di 2 ore ciascuno tenuti da esperti nei settori della ricerca antropologica e della comunicazione;
- 5 incontri operativi tenuti da Gerardo Lamattina e Sabina Ghinassi per avviare il percorso di ricerca sul campo. Il primo incontro serve per definire l'obiettivo della ricerca (mappatura delle tribù urbane della generazione teens di Ravenna), la metodologia (interviste e foto), gli strumenti (Instagram, social media che attraverso i TAG applicati alle foto le renda visibili in tempo reale sul sito [Mapyourcity.it/urbantribes](http://Mapyourcity.it/urbantribes)) e per discutere insieme ai ragazzi la "scheda tipo" per impostare le interviste da proporre ai soggetti identificati come appartenenti ad una tribù. Gli incontri successivi servono per definire target e strumenti di indagine e confrontare i dati raccolti

Ragazzi coinvolti: 25

Età target: 14-19 anni

Periodo di realizzazione: ottobre 2015 - giugno 2016

### **Map Your City**

Map Your City è un progetto di mappatura emotiva interattiva del territorio della città di Ravenna realizzata dalle generazioni più giovani attraverso le nuove tecnologie. Il nucleo centrale del progetto è costituito da una piattaforma open source e multilayer, nelle quali gli utenti possono caricare su una mappa virtuale fotografie, video, testi, riflessioni, desideri della città in cui vivono dando corpo ad una visione dinamica ed esperienziale della città e del territorio, oltre che consultarvi i servizi per i giovani offerti dal territorio. All'interno del sito [mapyourcity.it](http://mapyourcity.it) verrà ospitata la sezione Giovani di Agenda Digitale Ravenna. Map Your City diventa così uno strumento per esplorare una città e un territorio attraverso lo sguardo e l'esperienza dei più giovani, una guida turistica per giovani redatta dai nativi digitali. Alla community virtuale si affianca la rete offline costituita dai laboratori di formazione indirizzati agli under 19 che co-progettano, promuovono e supportano Map Your City:

- i laboratori di comunicazione, finalizzati alla co-progettazione della campagna di comunicazione di Map Your City;
- i laboratori di mappatura dei servizi per i giovani della città, co-condotti dai ragazzi che hanno partecipato alle sperimentazioni del progetto negli anni passati e che diventano tutor di altri ragazzi, in un'ottica di formazione peer-to-peer.

Map Your City è la cartografia di una città o di un territorio raccontata, ri-progettata e ripensata dal pensiero

ro e dall'esperienza dei più giovani, è uno strumento di social innovation per le amministrazioni pubbliche che vogliono sapere come vivono e vedono la loro città i cittadini più giovani e rendere disponibili e fruibili i propri servizi per i giovani in una modalità condivisa ed innovativa.

Map Your City è un progetto sperimentale partecipativo e relazionale, nato per diventare una pratica etica, estetica ed economica condivisa, scalabile e riproducibile facilmente in altri contesti geografici e sociali.

#### Attività:

- mappatura emotiva del territorio e mappatura dei servizi per teens del territorio
- progettazione contest di comunicazione per diffondere la conoscenza del sito
- laboratorio finalizzato alla partecipazione al contest di comunicazione
- presentazione del progetto nelle scuole in collaborazione con Villaggio Globale;
- evento finale

Ragazzi coinvolti: da 20 a 30

Età target: 14-19 anni

Periodo di realizzazione: agosto-dicembre 2015

#### **CorpoGiochi® a Scuola**

CorpoGiochi® a Scuola CorpoGiochi® a Scuola è un progetto educativo didattico e un metodo originale di educazione al movimento che, proposto a scuola agli studenti e agli insegnanti coinvolti, da dodici anni si realizza in diversi Istituti di Ravenna attraverso percorsi didattici e laboratori. Prevede la realizzazione di attività di formazione per conduttori e di laboratorio del metodo CorpoGiochi® condotte da esperti dell'Associazione Cantieri. Il metodo riporta al centro del tempo scolastico di formazione il senso profondo dell'esperienza corporea creativa, accompagnando i ragazzi al confronto autentico con la scoperta e la gestione delle proprie emozioni, con la realizzazione individuale e la socializzazione. Ideato da Monica Francia, CorpoGiochi® ha la finalità di sperimentarsi in un ampio ed eterogeneo campione di realtà scolastiche ma anche di promuovere la realizzazione di percorsi interdisciplinari orientati allo star bene a Scuola e alla prevenzione del disagio nella scuola Primaria e Secondaria. La metodologia CorpoGiochi® offre a scuola un tempo ed uno spazio all'ascolto. Del proprio corpo. Di sé. Degli altri, una sorta di antidoto all'analfabetismo emozionale, al caos virtuale e asettico, al messaggio veloce e incurante di sé e degli altri.

Il progetto si articola in

- **CorpoGiochi® a Scuola Peer educator** è dedicato agli adolescenti studenti delle scuole superiori del Comune di Ravenna e promuove l'educazione tra pari. I ragazzi partecipano al percorso formativo a Scuola e poi nel loro tempo libero intervengono come conduttori, sotto la guida degli esperti, nei laboratori CorpoGiochi® realizzati nelle Scuole Primarie.

- **CorpoGiochi® a Scuola Tweens** è dedicato ai preadolescenti studenti delle scuole medie del Comune di Ravenna con la finalità di promuovere il benessere e l'inclusione dei ragazzi con difficoltà di socializzazione e la prevenzione del disagio e ogni forma di discriminazione.

I ragazzi partecipano, in orario scolastico con il loro gruppo classe, ai laboratori CorpoGiochi® Tweens che sono pensati come diretta continuazione dei Moduli per la Scuola dell'Infanzia e della Primaria e sono incentrati sulla ricerca e sulla conquista della propria identità personale e utilizzano, alcuni elementi tratti dall'antica Alchimia, intesa come metafora della crescita e della trasformazione (e del periodo della pre-adolescenza). Il progetto si propone di accompagnare i ragazzi nella scoperta della propria identità mediante la presa di contatto con le proprie emozioni (paura, imbarazzo, disagio, rabbia) e l'aumento della consapevolezza del proprio sé corporeo.

Nel loro tempo libero gli studenti che hanno partecipato a scuola ai laboratori CorpoGiochi® Tweens intervengono come co-conduttori, sotto la guida degli esperti, nei laboratori CorpoGiochi® realizzati per i loro stessi genitori.

- I laboratori **CorpoGiochi® per i genitori** sono stati ideati con la finalità di mostrare il progetto alle famiglie e al territorio evitando modalità non pedagogicamente corrette e non rispettose dei ragazzi dando la possibilità, ai genitori interessati, di conoscere la metodologia e le attività proposte nelle classi dei loro figli durante l'anno scolastico.

#### Azioni e utenti

1. Attivazione di 4 Corsi di formazione **CorpoGiochi® Peer educator** in 3 classi del Liceo Classico per circa 40 ragazzi di 15>17 anni. Dopo il corso di formazione, i ragazzi diventeranno i Conduttori dei laboratori CorpoGiochi® nelle Scuole Primarie e nelle Scuole dell'Infanzia Comunali coinvolte dal progetto.

2. Attivazione di laboratori **CorpoGiochi® Tweens** curricolari in 12 classi di Scuola Media nei vari istituti Comprensivi coinvolti dal progetto per circa 250 Ragazzi di 11>13 anni.

3. Attivazione di 3 laboratori **CorpoGiochi®** per i genitori dei ragazzi che sono coinvolti dal progetto nel tempo scolastico per circa 100 Genitori.

Ragazzi coinvolti: 390

Età target: 11-14 anni

Periodo di realizzazione: novembre 2015 - Giugno 2016.

## PERCORSI FORMATIVI:

**Educazione alla pari - Itinerari formativi per giovani creativi** è un percorso pensato per formare e coinvolgere i giovani attraverso progetti creati per e con loro, che prevede, per i ragazzi dai 14 ai 18 anni che ne fanno richiesta, varie opportunità formative all'interno del progetto **Party in Terza**.

Il Party in Terza è un format unico in Italia per celebrare con una grande festa il passaggio dalle scuole medie alle scuole superiori, simile nel concept alla Festa di fine High School americane. Ogni anno a giugno si svolge la festa dedicata ai ragazzi che frequentano la terza media nelle scuole ravennati, nel dicembre dello stesso anno gli stessi ragazzi, ormai frequentanti il primo anno delle scuole medie superiori, partecipano al Party in Terza Plus, sempre alle Artificerie Almagià.

Alla progettazione del party, Rete Almagià ha affiancato da due anni un percorso di formazione e peer education under 18 che mira a coinvolgere nell'organizzazione gruppi di adolescenti volontari delle Scuole Medie Superiori di Ravenna. In questo modo di ragazzi potranno vivere il dietro le quinte dell'organizzazione di un evento, sperimentare le proprie attitudini creative, aprirsi a percorsi di educazione alla pari.

### Attività:

- realizzazione dell'evento sotto la guida di un tutor, occupandosi degli allestimenti, dell'angolo dedicato al photo party, del guardaroba, dell'accoglienza, dell'informazione sui danni da abuso di droga, alcol, fumo;
- dj contest under 18: gli aspiranti dj possono postare la loro playlist sulla pagina di un evento appositamente creato sulla pagina Facebook di Associazione Almagià; le playlist vengono votate dagli utenti ed i 3 più votati partecipano come dj all'animazione musicale del party, sotto la guida di un dj professionista. L'azione è stata sperimentata negli anni passati raccogliendo su Facebook oltre 650 partecipanti alla votazione on line; il giorno dopo la festa di giugno i partecipanti al party possono nuovamente votare il loro dj preferito della serata, che ha la possibilità di esibirsi nuovamente al Party in Terza Plus, che si svolge nel mese di dicembre dello stesso anno;

- coinvolgimento di band composte da ragazzi under 19 che si esibiranno durante i party.

Ragazzi coinvolti: 40

Età target: 14-18 anni

Periodo di realizzazione: settembre 2015– giugno 2016

**Allenamenti Pratiche Performative Contemporanee per teenager** è un percorso formativo per adolescenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni selezionati tramite un bando che seguiranno laboratori pratici, visioni di spettacoli dal vivo con accompagnamento critico e tirocinio nell'organizzazione di festival.

*Allenamenti* propone ai giovani, interessati ai linguaggi dello spettacolo dal vivo (danza, teatro, musica), delle arti visive e dei nuovi media (video, sperimentazione sonora, web, installazione), un percorso transdisciplinare di *peer education* fondato su una visione organica della cultura contemporanea e delle connessioni tra società e creazione artistica, teso a fornire competenze e metodi per la propria maturazione professionale. Inoltre, grazie alla rete locale e nazionale in cui si sviluppa, il progetto permette l'accesso a un circuito di contatti che garantiscono il confronto e la condivisione di necessità, progetti, problematiche, e offre spazi reali in cui i partecipanti possono sperimentare competenze e metodi formativi acquisiti.

Oltre alla preparazione fisica e intellettuale i principi fondamentali della didattica sono la pratica performativa in spazi urbani e la fruizione: l'essere spettatori come condizione fondamentale per poter essere performer o organizzatori.

### Attività:

#### **Settembre 2015 – Festival Ammutinamenti coordinati da Cantieri**

- tirocinio nell'organizzazione del Festival sotto la guida di un tutor occupandosi delle seguenti attività accoglienza artisti, assistenza alla biglietteria, assistenza alla cura del Blog, assistenza alla cura della mensa; - visione di tutti gli spettacoli del festival e accompagnamento critico a cura di un tutor.

#### **Ottobre 2015 – Febbraio 2016 - Almagià in Festa 2015 – coordinati da Casa delle Marionette**

- Tirocinio all'organizzazione dei tre eventi alle Artificerie Almagià (Halloween- Befana- Carnevale): accoglienza artisti, assistenza biglietteria, promozione;
- Organizzazione e attuazione dei laboratori;
- Visione di tutti gli spettacoli in cartellone.

#### **Novembre 2015 – Maggio 2016 - Museo La casa delle Marionette - coordinati da Casa delle Marionette**

- Tirocinio accoglienza museale, accoglienza scuole, preparazione laboratori;
- Formazione storico-teatrale per visite guidate a cura del Museo.

#### **Maggio 2016 – Festival Nutrimenti per la Crescita - coordinati da Cantieri**

- Laboratorio con Coreografa Monica Francia con dimostrazione di lavoro al festival;
- tirocinio nell'organizzazione del Festival sotto la guida di un tutor occupandosi delle seguenti attività: accoglienza classi, assistenza alla biglietteria, assistenza alla cura degli spazi.

Ragazzi coinvolti: 60

Età target: 11-18 anni (11-18 per le attività coordinate da Casa delle Marionette, 14-19 per le altre)  
Periodo di realizzazione: settembre 2015 –maggio 2016

#### LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Le diverse azioni si svolgeranno nell'ambito del territorio del Comune di Ravenna, in particolar modo presso scuole (medie e superiori) partecipanti al progetto per quanto concerne una parte dei laboratori e della formazione. Laboratori, attività di tutoraggio e tirocinio si svolgeranno in alcuni luoghi Culturali della città (Artificerie Almagià, Teatro Rasi, etc) e nei luoghi di svolgimento degli eventi culturali coinvolti

#### NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI

Circa 550 ragazzi dagli 11 ai 19 anni. I ragazzi che parteciperanno ai progetti tramite gli Istituti scolastici saranno individuati dagli stessi tra le classi interessate all'attività e per essa selezionate. Per gli altri laboratori ed esperienze formative saranno attivati degli appositi bandi, pubblicizzati attraverso sito web di Rete Almagià, social media, newsletter, scuole.

I risultati attesi dal progetto sono:

- inizio di una mappatura dei giovani del territorio e dei loro bisogni in termini di consumo culturale
- avvicinare gli adolescenti alla produzione artistica contemporanea mettendoli in relazione con artisti del territorio, eventi e luoghi di fruizione culturale (creazione di nuovi pubblici);
- fornire ai giovanissimi strumenti di conoscenza ed indagine sulle proprie inclinazioni artistiche, nonché momenti di espressione in un contesto protetto e tutelato;
- creare un nucleo di giovani sul territorio formati con strumenti di educazione alla pari, che possano trasferire le proprie conoscenze ad altri gruppi di coetanei;
- creare nei giovani fruitori del progetto una nuova consapevolezza emozionale e critica che sia loro utile nel proprio percorso personale e di cittadini.

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO

**agosto 2015**

---

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO **(entro il 31/12/2016 SENZA POSSIBILITÀ DI PROROGA) giugno 2016**

CRONOPROGRAMMA

|                       | 2015 |     |     |     |     |     | 2016 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |  |
|-----------------------|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|
|                       | Lug  | Ago | Set | Ott | Nov | Dic | Gen  | Feb | Mar | Apr | Mag | Giu | Lug | Ago | Set | Ott | Nov | dic |  |
| AZIONI                |      |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |  |
| Map Your City         |      |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |  |
| Allenamenti           |      |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |  |
| Peer Education        |      |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |  |
| Urban Tribes          |      |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |  |
| CorpoGiochi® a Scuola |      |     |     |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |  |

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE:

Ad inizio progetto verranno stabiliti alcuni indicatori quantitativi atti alla misurazione della riuscita del progetto (numero di ragazzi e ragazze effettivamente coinvolti, numero di scuole coinvolte) ed alcuni strumenti di verifica del progetto quali feedback interni tra i formatori e tra i partecipanti al progetto.

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

(dettagliare per tipologia di spesa)

Euro 2.000 coordinamento e amministrazione

Euro 14.000 laboratori, tutoraggi, incontri formativi

Euro 2.000 comunicazione e promozione

Euro 18.000 (TOTALE SPESA PROGETTO) (minimo 6.219,94 euro; massimo 18.000,00 euro, punto 2.5 allegato A)

**A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 9.000**

(massimo il 50% del costo del progetto)

**B) COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA (indicare la/e quota/e a carico del/dei soggetto/i finanziatore/i):**

Soggetto proponente: Euro 1.000

Altri cofinanziatori del progetto (indicare quali e il concorso finanziario di ciascuno di essi):

Comune di Ravenna Euro 7.000

Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna Euro 1.000

TOTALE Euro 9.000