

FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A VALENZA TERRITORIALE PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A PREADOLESCENTI ADOLESCENTI E GIOVANI – PUNTO 2.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A) ANNO 2017

SOGGETTO RICHIEDENTE

ASSOCIAZIONE KATRIÈM 4

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

DISTRETTO DI CESENA – VALLE DEL SAVIO

COMUNE DI CESENA

TITOLO PROGETTO

LOVE DIFFERENCE – percorso laboratoriale per adolescenti su differenze e cyberbullismo

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI (massimo 50 RIGHE)

➤ **Analisi del contesto**

La parola normalità contiene il termine “norma”, cioè ciò che tutti intendiamo come regolare e corretto. In base a questa idea si producono culturalmente le differenze: cioè quello che sembra non rientrare nelle norme comuni. Molto spesso questa visione produce forme di marginalizzazione, di esclusione e di razzismo. Chi viene considerato/a diverso/a in senso negativo, o sanzionabile, o addirittura pericoloso si trova spesso in una trappola che lo definisce al di là della sua volontà.

Nel mondo adolescenziale le differenze appaiono naturalmente come un valore aggiunto, in quanto elementi utili al distinguersi all'interno di una propria esigenza di crescita personale e di gruppo. Appartenere a un gruppo culturale “diverso”, avere un orientamento sessuale “diverso”, praticare una religione non maggioritaria, avere diverse abilità fisica o mentale, in un'età in cui il riconoscimento esterno è essenziale, diviene un vero e proprio ostacolo alla socializzazione, e può portare all'isolamento. L'essere definito/a attraverso uno stereotipo socialmente disegnato e riconosciuto dal mondo adulto, produce nell'adolescente una sofferenza intima e culturale che può condurre a un disagio molto grave. Le definizioni comuni imposte dai media, i luoghi comuni veicolati da una cultura di massa che tende a omologare l'età adolescenziale, anche per rispondere a delle leggi di mercato che tendono a fare dei/delle ragazzi/e una vera e propria categoria, inducono a aderire a modelli che spesso sono adottati per la necessità di potersi sentire a proprio agio in un gruppo, una collettività che così li riconosce, li ingloba e li rende sicuri.

L'età dell'adolescenza si caratterizza per le sue dicotomie: gli adolescenti appaiono forti e sfrontati, ma nascondono molte debolezze e grandi vulnerabilità. Sono immersi in un sistema comunicativo che segue le stesse logiche dicotomiche: nato per sostenere le relazioni può diventare un luogo di disagio ed emarginazione.

Una delle manifestazioni macroscopiche di questa condizione è il fenomeno ormai noto del cyberbullismo dove ragazzi e ragazze sempre più disabituati a confrontarsi con una realtà oggettiva si mascherano dietro una tastiera per affermare la loro forza, che spesso, in verità, nasconde un grande disagio. I cyberbulli sono essi stessi vittime di una comunicazione disfunzionale e di un sistema che non sa educare gli adolescenti a relazioni sane e virtuose. Del resto gli adulti di riferimento appartengono ad una generazione precedente, e spesso sentono di avere strumenti ridotti per sostenere gli adolescenti nelle rischiose maglie della rete.

➤ **Esperienza nel settore**

Katrièm ha realizzato nel corso degli anni 2016 e 2017 due laboratori destinati a adolescenti sul tema delle differenze. Nel primo, intitolato *Orgogli e Pregiudizi*, veniva proposto il tema delle differenze di genere, affrontando tre macrotematiche: la femminilità, la mascolinità e le diverse questioni legate alle persone LGBT. Nel secondo laboratorio, intitolato *Love Difference*, si sono affrontati di nuovo i temi legati alle differenze di genere ma connettendole alle differenze culturali e ai concetti di multiculturalità e interculturalità. Uno dei dati importanti dei due laboratori è che un gruppo di partecipanti al primo laboratorio hanno deciso autonomamente di continuare il loro percorso formativo anche

nel secondo. Questo ha creato di fatto una relazione di trasmissione *peer to peer* con i partecipanti al secondo laboratorio che non avevano fatto la loro stessa esperienza prima.

### **Associazione Culturale Barbablu**

Intendendo la lettura come “quell’arte arcana” di cui Bruno Bettelheim espressamente fa riferimento nei suoi lavori, Associazione Culturale Barbablu si propone di riflettere sull’apertura dei nuovi mondi che i libri schiudono alla mente e all’immaginazione dei ragazzi.

La finalità principale che l’Associazione si pone è la valorizzazione della lettura nell’accezione più ampia del termine, da ciò che è più semplice e immediato a quel che è più complesso e specialistico, dalla lettura personale a quella teatrale e artistica. Dal 2005 l’Associazione conduce laboratori e attività con bambini e ragazzi, attività legate allo studio di immaginari visivi e narrativi. Le attività didattiche si concentrano, a oggi, nelle scuole e nelle biblioteche del territorio cesenate e forlivese. Nell’ultimo anno la rete di collaborazioni si è estesa ai comuni di Gambettola e Savignano sul Rubicone, avviando nuovi progetti con associazioni e cooperative del territorio. Da 5 anni Barbablu gestisce due progetti a bassa soglia rivolti a preadolescenti e adolescenti: Lunamoonda e Spazio Libero. Si tratta di due centri di aggregazione giovanile che fanno dell’accoglienza e della valorizzazione delle diversità il proprio punto di forza. Entrambi i centri di aggregazione sono fortemente ancorati al territorio e sono stati attivati in collaborazione con Progetto Giovani del Comune di Cesena, Quartiere Dismano e Quartiere Borello.

#### ➤ **Obiettivi:**

Considerare qualsiasi tipo di differenza come un valore, una ricchezza e una condizione di normalità, è a nostro modo di vedere la giusta strada per dare agli/alle adolescenti uno strumento per poter affermare la propria personalità in autonomia, per lavorare all’ampliamento della propria autostima individuale e per sentirsi parte di un contesto che li accoglie, li ascolta e li rende persone attive.

Per questi motivi il nostro progetto vuole caratterizzarsi come un percorso che se da un lato apre una discussione sulla vita virtuale, sulle modalità di comunicazione, sui modelli relazionali dall’altra funge da contenitore emotivo, di ascolto, di supporto. Uno strumento di riflessione che vuole dotare, a partire dalle loro stesse risorse, sia i ragazzi che gli adulti di strumenti efficaci per ridurre i possibili danni inflitti attraverso l’uso scorretto di computer, telefoni cellulari e altri dispositivi di interconnessione mediale.

Finalità primaria della partecipazione diretta e autonoma dei/delle ragazzi/e alla realizzazione dell’evento finale sono: aumento della capacità organizzativa di gruppo rivolta a un pubblico vasto e di diverse età; sperimentazione diretta della possibilità di utilizzare in maniera creativa e positiva il web come veicolo di valori condivisi, tra pari, ma anche con gli adulti intesi sia come genitori che come insegnanti.

#### ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 100 RIGHE).

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).

**Associazione Katrièm** in collaborazione con **Associazione Culturale Barbablu** di Cesena in sinergia con gli **Istituti scolastici**, il **Progetto Giovani del Comune di Cesena**, l’**Informagiovani**, gruppo **We reading** e **Uniradio** intende proporre l’organizzazione di un percorso di incontri e attività laboratoriali in orario scolastico o extrascolastico (con possibilità di inserirsi come progetto di alternanza scuola-lavoro) con ragazze e ragazzi dai 16 ai 19 anni, prevedendo il coinvolgimento delle famiglie e dei docenti. Il percorso si concluderà con un evento pubblico curato interamente dai/dalle ragazzi/e partecipanti al progetto.

Il progetto intende riproporre in parte una modalità formativa già sperimentata nelle due esperienze precedenti realizzate da Katrièm, *Orgogli e Pregiudizi* e *Love Difference*.

La modalità di lavoro con i/le ragazzi/e parte dal presupposto che il corso si pone come un sistema di confronto orizzontale tra formatori e partecipanti. Inoltre il corso intende sviluppare al massimo la possibilità di produrre una piattaforma in cui i/le ragazzi/e stessi/e possano divenire a loro volta elementi attivi di formazione verso altri/e adolescenti in una relazione di *peer to peer*.

#### ➤ **Lezioni e attività laboratoriali con le scuole**

Il corso intende coinvolgere 5 classi di 5 diverse scuole superiori di II grado della città di Cesena, con l’intento di coinvolgere diverse tipologie di studenti/studentesse che abbiano scelto percorsi formativi scolastici diversi, dai licei agli istituti tecnici.

Ciascuna classe svolgere un identico percorso usufruendo di 4 incontri di formazione teorica e 4 incontri laboratoriali di realizzazione di un prodotto pratico e creativo da svolgere in orario scolastico o extrascolastico come possibile proposta di alternanza scuola-lavoro.

I 4 incontri teorici saranno svolti da: la dott.ssa Fabiola Tinessa, psicologa e psicoterapeuta a orientamento sistemico relazionale, verteranno sulle questioni legate al bullismo e al cyberbullismo; dal dott. Francesco Ciuti psicoterapeuta specializzato nelle questioni di genere; dalla prof.ssa Viviana Gravano, storica dell'arte, specializzata nelle questioni interculturali e dalla dott.ssa Valentina Pagliarani, curatrice ed esperta di didattica.

Durante questi quattro incontri i formatori, utilizzando una metodologia innovativa, apriranno un dialogo orizzontale e di confronto con i/le ragazzi/ragazze utilizzando una modalità già sperimentata da Katriem nei suoi precedenti laboratori. Verranno mostrate ai/alle ragazzi/e immagini fotografiche, artistiche o di comunicazione mediale e verrà chiesto loro di commentarle liberamente, partendo non da vere e proprie domande ma solo da iniziali generici stimoli dati dai formatori. Sperimentando quindi una tecnica innovativa che valorizza il punto di vista dei/delle ragazzi/e come di pari importanza rispetto a quello dei formatori, si darà l'avvio a una discussione che non tenderà a fornire nozioni ai partecipanti ma a dare loro la possibilità di esprimere una propria visione personale, di sentirsi ascoltati e considerati come soggetti attivi. Durante la discussione i formatori interverranno in maniera molto discreta fornendo strumenti ulteriori di riflessione e piccole suggestioni metodologiche, che potranno aiutare tutti/e i/le partecipanti a esprimere il proprio posizionamento.

Perché tutta la discussione possa poi uscire dall'aula del corso e possa divenire patrimonio di altri/e ragazzi/e, e in modo diverso anche degli adulti, si realizzerà un laboratorio, organizzato in collaborazione con l'**Associazione Culturale Barbablu** che da molti anni si interessa di illustrazione e fumetto. In questa seconda fase laboratoriale tutti/e i/e ragazzi/e prenderanno parte alla realizzazione di un gioco di carte. Ciascuna classe realizzerà graficamente e produrrà i contenuti concettuali e scritti di un certo numero di carte che verranno poi utilizzate per creare un gioco che sarà realmente giocabile. Si utilizzerà quindi una metodologia innovativa della trasmissione delle conoscenze e dei punti di vista tra pari utilizzando un linguaggio del gioco che è naturalmente congeniale agli adolescenti.

Alla fine dei 5 laboratori, con tutte le carte create, si realizzerà un torneo del gioco creato che verrà presentato in un luogo pubblico, e che vedrà la partecipazione non solo delle classi che hanno disegnato il gioco ma di altre classi di tutti le scuole di II grado della città di Cesena.

#### ➤ **realizzazione video trailer**

I/le ragazzi/e che parteciperanno all'organizzazione dell'evento finale e ai tavoli del convegno per gli adulti, saranno chiamati/e anche a realizzare un piccolo *video trailer* per invitare gli/le altri/e ragazzi/e a partecipare al torneo e gli adulti alla conferenza dedicata a loro. Il video verrà realizzato con l'ausilio della *videomaker* Isabella Gaffè, che ha già realizzato con i/le ragazzi/e il video finale per il corso *Orgogli e Pregiudizi*. Il senso della realizzazione del video è: da un lato produrre un ulteriore forma di *output* del laboratorio creata dai/dalle partecipanti; dall'altro fornire ai/alle ragazze/i l'opportunità di vedere come gli stessi strumenti che purtroppo spesso sono usati per il cyberbullismo possano invece essere usati, esattamente all'opposto, per creare prodotti legati alla conoscenza e alla diffusione di valori condivisi positivi.

Il video avrà diffusione fondamentalmente nel web in maniera da passare attraverso quei canali abituali che i/le ragazzi/e conoscono e frequentano. Inoltre questa modalità darà un'ulteriore modo per costruire una relazione tra pari in cui l'approccio comunicativo sarà gestito dai/dalle ragazzi/e stessi/e. Una ulteriore prova che si può usare la rete per costruire contatti relazionali e di scambio reciproco sano e costruttivo ma comunque giocoso e divertente.

#### ➤ **Evento pubblico**

L'evento che presenterà il torneo sarà interamente curato e gestito dai ragazzi che hanno partecipato ai laboratori in ogni sua parte. Con l'aiuto di tutor-formatori, i/le ragazzi/e organizzeranno la campagna di comunicazione per invitare tutti a giocare, gestiranno i vari tavoli da gioco aperti contemporaneamente nel torneo, gestiranno la presenza del pubblico e creeranno un format di documentazione live che permetterà una diretta Facebook e una diretta Radio realizzata tramite Uniradio. In questo modo i/le ragazzi/e che avranno partecipato al laboratorio saranno coloro che introdurranno, spiegheranno e accompagneranno i loro pari nel gioco, spiegando le regole ma anche diffondendo a loro modo i concetti e le visioni che le tematiche del corso ha fatto affrontare loro. Intento finale del gioco non sarà avere dei "vincitori", ma poter sviluppare in uno spazio pubblico, in maniera giocosa e divertente, partecipata e insieme profonda, un dibattito tra adolescenti sul tema delle differenze con un focus speciale sul cyberbullismo.

Durante il torneo, in alcuni momenti specifici, il gruppo di *We Reading*, impegnato a Cesena e in alcuni comuni del circondario nella realizzazione di letture pubbliche gratuite, proporrà la lettura di brevi brani o poesie, scelte con i ragazzi partecipanti al laboratorio, e lette dai medesimi ragazzi.

L'uso del gioco è quindi pensato specificamente come una metodologia formativa aperta che permetta ai/alle ragazzi/e di sentirsi naturalmente partecipi.

Intento finale, oltre il finanziamento richiesto in questo bando, per l'anno 2019 è la possibilità di trovare un ulteriore finanziamento per poter poi produrre in serie il gioco, in forma di vero e proprio kit-gioco, da diffondere gratuitamente nelle scuole superiori di II grado, per poter poi creare una catena di piccoli tornei tra le scuole, per diffondere al massimo il dibattito tra pari sui temi proposti.

#### ➤ **Convegno per adulti**

Considerando che molta della formazione realizzata verso gli adolescenti, specie in ambito extra-scolastico, richiede poi un confronto serrato con le famiglie di provenienza, il progetto prevede l'apertura di un confronto anche con i genitori dei/delle ragazzi/e partecipanti. A questo scopo nella giornata o precedente o seguente al torneo verrà organizzato un convegno aperto ai genitori e ai professori delle scuole in cui si sarà svolto il laboratorio. Il convegno prevede diversi tavoli di discussione, ciascuno caratterizzato da uno dei temi emersi nei laboratori dei ragazzi. Ai tavoli saranno sempre seduti un tutor e tre ragazzi/e e ci saranno dei posti vuoti. I partecipanti adulti potranno o sedersi, e in questo caso dovranno parlare e partecipare al dibattito del tavolo, o restare in piedi e ascoltare la discussione. Ciascun partecipante adulto potrà spostarsi da un tavolo all'altro a suo piacimento entrando e uscendo dalle diverse discussioni. In questo modo, questa innovativa modalità di confronto permetterà agli adulti di ascoltare in maniera informale i discorsi dei/delle propri/e figli/e o allievi/e, ma permetterà anche loro di confrontarsi in uno spazio aperto, non gerarchico e orizzontale. Durante il torneo, in alcuni momenti specifici, il gruppo di *We Reading*, impegnato a Cesena e in alcuni comuni del circondario nella realizzazione di letture pubbliche gratuite, proporrà la lettura di brevi brani o poesie, scelte con i ragazzi partecipanti al laboratorio, e lette dai medesimi ragazzi.

Anche in questa occasione i ragazzi e le ragazze organizzeranno in totale autonomia e autogestione la diretta Facebook e la diretta radio captando pezzi a loro scelta dei dibattiti che nasceranno nei diversi tavoli.

#### **Schema sintetico corsi e attività:**

4 lezioni teoriche/confronti in aula di 2 ore ciascuna (x 5 classi)

4 lezioni laboratoriali in aula di 2 ore ciascuna (x 5 classi)

1 incontro pubblico-torneo (uno unico per le 5 classi più tutti i partecipanti esterni)

1 convegno con famiglie/genitori e professori 2 ore (5 tavoli contemporanei)

5 incontri di documentazione e 2 incontri laboratoriali con i/le ragazzi/e per la realizzazione del video promozionale (2 per tutte e 5 le classi con una selezione di massimo 5 studenti per classe)

#### **LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI**

I corsi e le lezioni si svolgeranno presso le scuole coinvolte con eventuale possibilità di utilizzare anche gli spazi del progetto giovani e della Biblioteca Malatestiana. L'evento pubblico si svolgerà in uno spazio urbano (piazza o parco pubblico) con utilizzo degli spazi della Biblioteca Malatestiana per il convegno con le famiglie. Il lavoro di progettazione, coordinamento e organizzazione si svolgerà presso le sedi delle associazioni coinvolte.

#### **NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI (massimo 20 RIGHE)**

Numero dei partecipanti diretti al corso:  $30 \times 5 = 150$

Numero dei partecipanti al concorso previsti: 500/600

Numero di utenti raggiunti dalla comunicazione on line: 5000 ca.

Numero di adulti potenziali coinvolti nel convegno: tra 150 e 300

Numero di adulti potenziali coinvolti nel torneo: 500 ca.

Il risultato che si vorrebbe ottenere è di tre diverse nature:

Coinvolgimento diretto dei/delle ragazzi/e in un percorso di formazione individuale e di gruppo.

Costruzione di una relazione di formazione *peer to peer* tra ragazzi/e della stessa fascia d'età, dal vivo attraverso il torneo e via web tramite la comunicazione.

Realizzazione di un gioco di formazione che possa poi essere realizzato come kit-gioco da diffondere nelle scuole di secondo grado della Regione Emilia Romagna costruendo in seguito altre modalità di formazione *peer to peer* tra i/le ragazzi/e.

**DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO (non prima del 1° settembre 2017) SETTEMBRE 2017**

**TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO (entro il 31/8/2018 SENZA POSSIBILITÀ DI PROROGA)  
GIUGNO 2018**

#### **CRONOPROGRAMMA**

Azione 1: progettazione, presentazione del progetto nelle scuole e incontri con istituti scolastici, insegnanti e istituzioni del territorio, organizzazione incontri e laboratori



Azione 2: svolgimento attività del progetto nelle scuole con lezioni teoriche/confronti e lezioni laboratoriali con le classi coinvolte

Azione 3: documentazione e svolgimento incontri laboratoriali con i ragazzi per la realizzazione del video trailer, realizzazione riprese e post-produzione

Azione 4: ideazione, organizzazione e promozione evento pubblico gestito totalmente in prima persona dai ragazzi coinvolti nel progetto

Azione 5: coordinamento, monitoraggio e organizzazione

	2017				2018							
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	Ago
AZIONI												
1												
2												
3												
4												
5												

**EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 20 RIGHE):**

- Continuo confronto e collaborazione progettuale fra gli operatori del progetto con l'organizzazione di focus group fra gli operatori.
- Raccolta feedback durante l'evento finale sul gradimento del gioco curato direttamente dagli adolescenti che lo hanno ideato
- monitoraggio su i like e sul gradimento ottenuto dalle azioni messe in atto sui social e sul web

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 12.600€

(massimo il 70% 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 1000 €

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

COMUNE DI CESENA – PROGETTO GIOVANI Euro 2.500€

SPONSOR Euro 1.900€

TOTALE Euro 5.400€

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

Euro 3.600€ (progettazione, coordinamento e monitoraggio)

Euro 1.600€ (organizzazione, promozione e amministrazione)

Euro 6.200€ (compensi docenti, esperti, relatori)

Euro 1200€ (comunicazione e progetto grafico)

Euro 800€ (materiali pubblicitari stampa e allestimenti, promozione web )

Euro 1000€ (noleggio materiali e attrezzature)

Euro 1000€ (materiali laboratori e produzione gioco)

Euro 1800€ (evento finale)

Euro 800€ (logistica- viaggio, vitto e alloggio)

Euro 18.000€ (TOTALE SPESA PROGETTO: A+B) (minimo 4527,76 euro; massimo 18.000,00 euro, punto 2.5 allegato A)

Re:

Ind

Te

Inc

Lu

Ce

Il Legale Rappresentante

  
Associazione Culturale Katriem 4  
rappresentante legale: Valentina Pagliarani  
sede legale: Via Plauto, 50 - 47521 Cesena  
info@katriem.it - www.katriem.it  
c.f. 90060920403 - p.i. 03995350406