

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 Almagià

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

Ravenna

## TITOLO PROGETTO

**Percorsi formativi per giovani creativi**

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

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 mette in rete diverse realtà del territorio in azioni coordinate e condivise in favore dei giovani cittadini.

Inoltre il progetto si pone l'obiettivo di agire, con azioni diversificate a seconda della fascia di età, sul fenomeno crescente dell'abbandono scolastico, tramite laboratori nelle scuole medie inferiori indirizzati a gruppi di ragazzi a rischio dispersione scolastica, e dei NEET, giovani dai 16 ai 29 anni non impegnati in attività lavorative né di studio, che interessa sempre più giovani sul territorio.

Rete Almagià è una piattaforma di produzione e promozione culturale nata nel 2004 dal lavoro condiviso di cinque associazioni culturali di Ravenna (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 d'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. Negli ultimi anni la programmazione in capo alle singole associazioni si è arricchita di alcuni progetti di rete, che hanno come target principali giovani e adolescenti del territorio: Party in Terza (dal 2011), Urban Tribes (2013-2015), Map Your City (dal 2013), Percorsi formativi per giovani creativi (dal 2015), The Code, Appunti per un Terzo Paesaggio e A 6 km di curve dalla vita (dal 2016).

**Percorsi formativi per giovani creativi** è costituito da laboratori e percorsi formativi dedicati a giovani e adolescenti dai 12 ai 29 anni e utilizza linguaggi e metodologie innovativi per avvicinare i giovani ai diversi linguaggi del contemporaneo, grazie a percorsi inclusivi di formazione e cittadinanza attiva.

La metodologia è sperimentale: dalla *peer education* a quelle *One to One* e *Learning by doing* scegliendo sempre una modalità non frontale e giudicante, ma di inclusione, accoglienza, ascolto, trasmissione e condivisione dei saperi e delle esperienze tra adulti, giovani e giovanissimi. Grazie a questa scelta profondamente etica, le Artificerie Almagia sono diventate negli anni un *Terzo Luogo* nel quale le generazioni s'incontrano e uniscono le loro competenze per costruire qualcosa di nuovo: eventi multidisciplinari, mostre, manifestazioni, rassegne musicali, festival. In particolare l'intento è di coinvolgere i giovani non impegnati in attività lavorativa né formativa, cosiddetti NEET, in un progetto formativo che possa fare emergere le loro attitudini e valorizzarne le risorse e le competenze.

## 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).

I percorsi formativi (The Decoder; Corsi di formazione per NEET, laboratori nelle scuole, Allenamenti, Laboratorio di Autobiografia) mirano a trasformare i ragazzi da fruitori di prodotti culturali e di intrattenimento in autori di progetti artistici e culturali, campagne nel settore della documentazione e comunicazione, coproget-

tisti di allestimenti e visual art. Nel panorama dell'offerta formativa e culturale l'adolescenza e la fascia giovanile rappresentano, infatti, un target particolarmente fragile, perché maggiormente interessato dai fenomeni del bullismo, abbandono scolastico, abuso precoce di alcool e droghe. Di conseguenza il progetto è pensato per agire in maniera trasversale su diverse fasce di età: dagli studenti delle scuole medie a rischio dispersione scolastica, fino ai giovani over 18 non impegnati né nello studio né nel lavoro, ovvero i cosiddetti NEET, che negli ultimi anni hanno assunto una dimensione numerica sempre più preoccupante.

Il primo percorso è **Decoder**, una sperimentazione che vede un gruppo di ragazzi dai 15 ai 19 anni progettare, insieme al team della Rete, gli eventi Almagià: il Party in Terza (il Party riservato ai ragazzi di terza media del Comune di Ravenna), i Party The Code (per under 16), realizzati in convenzione con il Comune di Ravenna – Assessorato alle Politiche Giovanili, e numerosi eventi artistici e performativi interni ai progetti di rete (Appunti per un Terzo Paesaggio, Visibile). L'obiettivo di Decoder è formare ragazzi, attraverso metodologie di *peer education, learning by doing, tutoraggio* e *one-to-one*, dando loro la possibilità di conoscere i meccanismi che stanno alla base dell'organizzazione di un evento, trasmettendole in seguito ai ragazzi più piccoli: imparare a coordinare, conoscere legalità, permessi e comunicazione, operare negli allestimenti e nel visual design, creare un dj set.

#### 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, alcool, fumo;
- contest di grafica presso una classe del corso di grafica dell'Engim di Ravenna, una commissione costituita da esperti in arti visive della Rete Almagià sceglie il progetto vincitore che diventa l'immagine guida del Party in Terza e dei party The Code;
- dj contest under 19: gli aspiranti dj possono postare la loro playlist sulla pagina di un evento appositamente creato sulla pagina Facebook di Rete Almagià; le playlist vengono votate dagli utenti ed i 5 più votati vengono valutati da una giuria tecnica composta da professionisti nel settore musicale e i 3 vincitori partecipano come dj all'animazione musicale del party, sotto la guida di un dj professionista. I partecipanti al party possono nuovamente votare il loro dj preferito della serata, che ha la possibilità di esibirsi nuovamente ai party The Code come resident dj, ai quali vengono coinvolti e formati come dj anche i ragazzi e le ragazze non risultati vincitori.

Il secondo percorso si articola in due workshop: **Tecnico audio luci per lo spettacolo dal vivo** e **Digital storytelling e giornalismo digitale**. Pensati per un target differente (dai 18 ai 29 anni), hanno l'obiettivo di trasmettere competenze interne alla Rete Almagià attraverso una strada inclusiva che, oltre alla parte teorica, prevede una serie di esperienze all'interno degli eventi di Almagià con la finalità di dare strumenti innovativi per la creazione di un percorso anche professionale ai ragazzi coinvolti.

#### Attività:

- Il Workshop di Digital Storytelling e giornalismo digitale intende fornire le basi per la comprensione dei cambiamenti avvenuti negli ultimi anni nel settore della comunicazione: come le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali hanno rimodellato il giornalismo in senso stretto, hanno fatto emergere nuove figure professionali come quella del social media manager e come l'unione di più competenze sia oggi indispensabile per comunicare e promuovere eventi, Istituzioni o brand (18 ore di lezione frontale e 10 di workshop)
- workshop Tecnico di luci e suoni dello spettacolo dal vivo col fine di avviare la formazione un gruppo di ragazzi/e alla professione di tecnico in grado di provvedere alla messa in opera, al montaggio, allo smontaggio ed alla manutenzione dell'impianto fonico ed illuminotecnico (18 ore di lezione frontale e 10 di workshop);
- verranno messe in campo sinergie con lo sportello Informagiovani del Comune di Ravenna e con il Centro per l'Impiego della Provincia per diffondere i bandi e arrivare ai target di interesse.

**Laboratorio Teatro delle Ombre** è un progetto teatrale democratico che include più generi espressivi ed è realizzato in collaborazione con la Scuola Secondaria di Primo Grado Montanari di Ravenna e condotto dall'associazione La Casa delle Marionette. La missione del Teatro delle Ombre è di offrire uno strumento creativo per contrastare il fenomeno della dispersione scolastica, coinvolgendo un gruppo di ragazzi, identificati dalla scuola come a rischio abbandono scolastico, a esprimere ed esternare le proprie attitudini, facendo un'esperienza diversa all'interno della scuola. Quest'esperienza è basata su una didattica non frontale ma relazionale, in grado di valorizzare aspetti e talenti nascosti dei ragazzi stessi, attraverso un dialogo continuo, in modo da *"esprimersi per imparare a conoscersi e per non abbandonarsi ai cupi meandri della vita"*.

#### Attività:

- laboratorio teatrale costituito da 10 incontri con esito finale costituito da uno spettacolo teatrale aperto alla scuola e alle famiglie. I ragazzi mettono in scena lo spettacolo occupandosi anche di costruire i materiali di scena

**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), un percorso transdisciplinare di *peer education e learning by doing* 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 offrire 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 2017 – "Training Days" Festival Ammutinamenti - coordinati da Cantier+

- 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;

Ottobre – Febbraio 2017 – Le Arti Crescono – coordinati da Casa delle Marionette

- Tirocinio all'organizzazione della stagione teatrale "Le Arti della Marionetta": accoglienza artisti, assistenza biglietteria, promozione;

- Organizzazione e attuazione dei laboratori;

- Visione di tutti gli spettacoli in cartellone.

**Laboratorio di scrittura autobiografica** mira a promuovere la scrittura di sé come strumento educativo inteso come spazio in cui i giovani possono raccontare le loro esperienze, i propri vissuti, i propri bisogni e disagi e le loro attese. Il Laboratorio di scrittura autobiografica è un laboratorio per imparare a raccontarsi per formarsi, per apprendere a scrivere la propria storia di vita come asse di formazione personale, come scrivere di me, cosa scrivere di me per conoscermi e per farmi conoscere meglio.

#### Attività:

- laboratorio di scrittura autobiografica condotto da esperti dell'associazione Asja Lacis, con 2 classi di un Istituto Superiore di Ravenna, costituito 5 incontri di 2 ore per classe: esercitazioni pratiche, individuali e di gruppo, presentazione degli esiti finali con blog/sito dedicato integrato al portale web di Rete Almagià.

#### 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 (massimo 20 RIGHE)

Decoder:

Ragazzi coinvolti: 50 (15-19 anni)

Corsi di formazione per NEET:

Ragazzi coinvolti: 30 (18-29 anni)

Laboratorio Teatro d'Ombra:

Ragazzi coinvolti: 20 (12-16 anni)

Allenamenti Pratiche Performative Contemporanee per teenager:

Ragazzi coinvolti: 30 (12-19 anni)

Laboratorio di scrittura autobiografica:

Ragazzi coinvolti: 50 (14-19)

I risultati attesi dal progetto sono:

- 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;
- contrastare il fenomeno della dispersione scolastica;
- offrire ai ragazzi che non studiano e non lavorano nuovi stimoli di conoscenza e nuove competenze per inserirsi nel mondo del lavoro o in quello della formazione.

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

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

#### CRONOPROGRAMMA

	2017			2018						
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
AZIONI										
1 DECODER										
2 CORSI NEET										
3 LABORATORIO TEATRALE										
4 ALLENAMENTI										
5 LAB AUTOBIOGRAFIA										

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 20 RIGHE):

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 (questionari per i ragazzi coinvolti nei corsi di formazione e nei laboratori, riunioni di feedback per i partecipanti ai percorsi di tutoraggio)

**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 400

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

Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna Euro 5.000

TOTALE Euro 18.000

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

Euro 2.000 coordinamento e amministrazione

Euro 12.000 laboratori, tutoraggi, incontri

Euro 2.000 comunicazione e promozione

Euro 2.000 noleggi materiale, spese tecniche, logistica

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

Ravenna, 6 giugno 2017

Il Legale Rappresentante

(FIRMA LEGGIBILE PER ESTESO)

\_\_\_\_\_