

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 2018

SOGGETTO RICHIEDENTE

La **Cooperativa Augeo** si dichiara interessata ai contributi a sostegno di interventi rivolti a preadolescenti, adolescenti e giovani promossi da soggetti privati, delineando un Progetto che abbia esplicitati obiettivi, azioni prioritarie, criteri di spesa e procedure per l'anno 2017 (L.R. 14/2008 "norme in materia di politica per le giovani generazioni", ART 14 e 17). Tale progetto coinvolgerà ragazzi della fascia di età compresa fra i 11 e i 24 anni, presumibilmente residenti nel Distretto denominato Tresinaro - Secchia, specificatamente nei territori di Castellarano (e zone limitrofe) e Casalgrande.

- **Augeo Coop.va Sociale** opera ed è presente sul territorio dal 2007. Oggi è composta per la maggior parte da Soci Lavoratori dipendenti e da dipendenti; insieme contribuiscono a pieno alla vita della Cooperativa e danno il loro contributo partecipando attivamente a tutte le iniziative che i Coordinatori propongono. La Cooperativa Augeo ha sede legale in via Piercarlo Cadoppi n° 4 a Reggio Emilia e **sede operativa**, da cui sarà coordinato il Servizio oggetto dell'Appalto, in **via Matteotti n°12/8b a Rubiera (RE)**. Tutti i componenti del gruppo hanno pari diritti, **sono tutti assunti con CCNL delle Cooperative Sociali vigente**, e hanno come denominatore comune la volontà di dare il massimo per la buona riuscita di tutti i progetti che la Cooperativa mette in atto. Ogni membro della Coop.va, anche se non opera direttamente all'interno dei servizi, contribuisce alla realizzazione del progetto educativo che ogni giorno cerchiamo di attuare.
- Sul territorio distrettuale di Scandiano Augeo ha in gestione numerosi Servizi per l'Infanzia (Nidi, Scuole dell'infanzia in Appalto, Centri per Bambini e Famiglie, ecc) oltre che operare interventi di sostegno sulle disabilità all'interno di Scuole di ogni ordine e grado. Promuove ed attiva personalmente laboratori per bambini di avvicinamento alla lingua inglese (a scuola, privatamente nel pomeriggio, e nelle biblioteche), a partire dalla primissima infanzia, gestisce il Centro di Aggregazione Giovanile sul Comune di Rubiera e Castellarano., e si impegna ogni anno a sostenere l'Associazione di promozione sociale Elasticamente, che a livello territoriale attiva varie azioni a favore di bambini e ragazzi in situazione di disagio, in particolar modo laboratori di sostegno ai compiti per ragazzi con DSA. Un'attenzione particolare è rivolta all'attività di formazione delle figure professionali che lavorano nelle fasce d'età oggetto del bando. La cooperativa svolge anche un'importante funzione di raccordo tra le varie realtà educative, senza dimenticare l'attivazione di percorsi specifici con i genitori. La famiglia in questa fascia d'età riveste un ruolo fondamentale nella riuscita di un progetto di crescita che nell'attuale società multiculturale trova difficili riferimenti comuni. Augeo si impegna da anni sul territorio per garantire un dialogo e una coerenza di stile nella conduzione dei vari servizi educativi; ha all'attivo anche servizi per la primissima infanzia come il Maternage rivolto alle mamme con bambini piccolissimi in collaborazione con il Centro per le Famiglie del Territorio del Tresinaro-Secchia, e il servizio denominato "Bianconiglio" che ha come obiettivo il contrasto alla povertà minorile nei territori di Scandiano, Rubiera e Casalgrande.

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

Il progetto prevede la sua realizzazione sul distretto di Scandiano coinvolgendo i comuni di Castellarano e Rubiera. L'ambito principale su cui verterà sarà la promozione di un uso consapevole delle nuove tecnologie per prevenire e contrastare il bullismo e il cyber bullismo, senza dimenticare la lotta alla dispersione scolastica, da sempre obiettivo principale del personale della Cooperativa, intesa come riconoscimento dei preadolescenti e adolescenti e promozione del loro benessere e coesione sociale attraverso azioni in ambito educativo, sportivo, ricreativo, sociale e culturale.

TITOLO PROGETTO

"Per non "subire" l'era digitale: educare i giovani all'uso consapevole dei social network"

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

Il progetto prevede la sua realizzazione sul distretto di Scandiano coinvolgendo i comuni di Castellarano e Rubiera. L'adolescenza rappresenta un ponte tra l'infanzia e la vita adulta. E' un periodo di grande cambiamento e sperimentazione,

fondamentale per la costruzione della propria identità e per lo sviluppo di modelli positivi di adattamento alla società: trovare il proprio posto nel mondo e sviluppare relazioni positive con se stessi, con i pari, con gli adulti e la società, sono i principali compiti di sviluppo che caratterizzano queste fasi evolutive. In preparazione all'ingresso nel mondo adulto, i rapporti generazionali all'interno della famiglia vengono rinegoziati, lasciando spazi di autonomia sempre maggiori ai giovani che, però, non sono ancora pronti all'indipendenza vera e propria. "Diventando grandi", le relazioni interpersonali più significative si estendono all'ambito extrafamiliare, in cui i propri amici diventano i punti di riferimento principali per la valutazione di sé e delle proprie azioni. Assistiamo quindi ad una situazione controversa e contraddittoria, in cui non si è più piccoli, ma neanche abbastanza grandi per staccarsi dal nucleo familiare: le esigenze di sicurezza/protezione e autonomia/indipendenza sono significative in modo equivalente e ciò rende questo periodo ad alto tasso di rischio. Oltre a dover tener d'occhio tutto questo, ultimamente l'utilizzo dei social fa sì che gli adolescenti vivano di più la "vita virtuale" che quella reale. Il problema fondamentale che emerge dall'analisi dei dati sull'utilizzo di internet è **che i minori iniziano ad utilizzare la rete ad un'età sempre più precoce, ma solo un terzo dei giovani è in grado di discriminare pagine web pericolose da quelle utili**. Nascono in continuazione nuovi servizi e nuove tendenze che nascondono potenziali rischi per la sicurezza dei minori. Ad esempio, la **geolocalizzazione** potrebbe essere utilizzata per individuare la loro posizione fisica; i giovani tendono sempre di più a **inviare e ricevere immagini sessualmente esplicite**, principalmente mediante il cellulare. Inoltre, è facile imbattersi, navigando in rete, in immagini pedopornografiche. Non basta più proteggere i minori online. **Occorre diffondere una cultura digitale tra i giovani e i loro genitori per aiutarli a proteggersi e navigare in maniera responsabile**. La ridotta attenzione dei contenuti internet verso il target minori, la naturale curiosità dei ragazzi nello scoprire i più diversi contenuti del mondo web, la poca consapevolezza nell'utilizzo dei più importanti strumenti del web da parte dei consumatori adolescenti, sono tutti fattori che producono un deficit di sicurezza nell'utilizzo del web da parte degli utenti più giovani e contemporaneamente più fragili. In aggiunta a ciò va fatta presente la non facile relazione tra figli e genitori nell'ambito del **"monitoraggio parentale"** sull'utilizzo internet: solo un adolescente su quattro, infatti, parla con i propri genitori di Internet e di nuove tecnologie e un genitore su cinque conosce poco o niente delle attività dei figli nel 'mondo virtuale'. E' quanto rileva Telefono Azzurro, secondo cui il 68,8% dei genitori non parla mai, o solo occasionalmente, con i propri figli della Rete. Questo gap di conoscenze si traduce non solo in un'assenza di dialogo con i figli su potenzialità e rischi delle nuove tecnologie, ma **nell'utilizzo di strategie "repressive" anziché educative**: non sapendo concretamente come tutelare i ragazzi, molti genitori continuano ad utilizzare la proibizione e il controllo del tempo come unica modalità di tutela dei figli. Partendo da tutte queste considerazioni, la Coop.va Augeo ritiene che per sostenere adolescenti e pre-adolescenti nel loro percorso di crescita sia quindi necessario progettare un sistema integrato di servizi: scuole, progetti educativi territoriali, amministrazioni e famiglie devono fermarsi a riflettere insieme per assumersi responsabilità specifiche nei confronti dei giovani. Fenomeni di devianza, isolamento, bullismo e cyber-bullismo vanno contrastati e monitorati attraverso la creazione di una rete di azioni "protettive" per riconoscere e dare visibilità a questa fascia d'età, promuovendone e sostenendone gli aspetti e le relazioni positive, il senso di autostima e di auto efficacia. Tutto ciò è possibile attraverso la creazione di progetti educativi basati soprattutto sugli interessi dei giovani, che comprendano: - promozione della partecipazione attiva di adolescenti e pre-adolescenti nella costruzione e attuazione dei progetti; - promozione di contesti di confronto e supporto per le famiglie; - promozione di interventi informativi e di peer education sui comportamenti a rischio collegati a questa fascia d'età; - promozione delle attività ludico-ricreative, artistiche e sportive come contesti di crescita e di acquisizione di competenze sociali; - creazione di contesti di supporto agli apprendimenti scolastici, in cui promuovere relazioni di mutuo-aiuto tra i giovani, con l'ausilio di personale educativo qualificato. Il tutto muovendosi all'interno di un quadro di riferimento normativo ben preciso, che va dalle norme europee esplicitate nella **Carta Europea di Partecipazione e nella Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza**, fino ad arrivare alle leggi nazionali e provinciali come la **Legge 14/2008 e gli Accordi di Programma** Quadro della nostra regione, per poi arrivare agli Organi locali con i Piani di Zona e i Piani Attuativi Annuali. La Coop.va ha pensato ad un Progetto coerente con le seguenti caratteristiche: **Flessibilità**: Osservare e restare in ascolto delle varie esigenze giovanili, permettendo che spazi ed attività siano modificabili e trasformabili anche in itinere. **Accoglienza**: Il ruolo e l'abilità degli educatori che gestiscono il centro sono fondamentali, e le regole e le norme da rispettare per poter fruire delle attività dovranno essere chiare e sempre rispettate. **Progettualità**: Non possono esistere attività che non comprendano una fase di progettazione sia da parte dello staff che da parte dei ragazzi. Condividere scopi, obiettivi, prendersi la responsabilità di ciò che si è deciso è uno strumento per dare visibilità e protagonismo ai giovani, in un'ottica di **Promozione della partecipazione attiva**.

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).

Con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A. Il progetto che la Coop.va intende realizzare verrà esteso sui territori del Distretto del Tresinaro/Secchia, nello specifico nel Comune di Castellarano, e nel Comune di Rubiera, frazioni comprese. Competenze specifiche e professionalità sono le caratteristiche che ci contraddistinguono, ma i veri elementi innovativi sono la flessibilità e capacità di leggere e personalizzare le risposte in base alle esigenze dei diversi territori.

Avendo in gestione il Centro di Aggregazione Giovanile e avendo una conoscenza del target di giovani che lo frequentano, per il **Territorio di Castellarano** si è pensato ad un progetto da realizzare per un pomeriggio alla settimana, dalle 15:00 alle 19:00, per un totale di 4 ore settimanali. Tale progetto avrà come obiettivo principale la prevenzione dell'isolamento sociale, che sempre più spesso assume connotazioni patologiche come la sindrome di Hikikomori, termine giapponese che significa "stare in disparte". I ragazzi che ne soffrono in genere **hanno tra i 14 e i 25 anni** e non studiano né lavorano. Non hanno amici e trascorrono gran parte della giornata nella loro camera. A stento parlano con genitori e parenti. **Dormono durante il giorno e vivono di notte** per evitare qualsiasi confronto con il mondo esterno. Si rifugiano tra i meandri della Rete e dei social network con profili fittizi, unico contatto con la società che hanno abbandonato. Nel Paese del Sol Levante hanno da poco raggiunto la preoccupante cifra di **un milione di casi**, ma è sbagliato considerarlo un fenomeno limitato soltanto ai confini giapponesi: le ultime stime parlano di **100mila casi italiani, un esercito di reclusi che chiede aiuto**.

L'ambiente scolastico è un luogo vissuto con particolare sofferenza dagli hikikomori, non a caso la maggior parte di loro propende per l'isolamento forzato proprio durante gli anni delle medie e delle superiori. E' in questo periodo che di solito si verifica il cosiddetto "**fattore precipitante**", ovvero l'evento chiave che dà il via al graduale allontanamento da amici e familiari. Può essere un episodio di bullismo o un brutto voto a scuola, ad esempio. "**Un avvenimento innocuo agli occhi delle altre persone**, ma che contestualizzato all'interno di un quadro psicologico fragile e vulnerabile, assume un'importanza estremamente rilevante. **E' la prima fase dell'hikikomori**: il ragazzo comincia a saltare giorni di scuola utilizzando scuse di qualsiasi genere, abbandona tutte le attività sportive, inverte il ritmo sonno-veglia e si dedica a monotoni appuntamenti solitari come il consumo sregolato di serie TV e videogames". **E' fondamentale intervenire proprio in questo primo stadio del disturbo**, quando si manifestano i primi campanelli di allarme. In questa fase i genitori e gli insegnanti e gli educatori delle attività extra-scolastiche rivestono un ruolo cruciale in chiave prevenzione: indagare a fondo sulle motivazioni intime del disagio e, nel caso, cercare in breve tempo il supporto di un professionista esterno può evitare il passaggio ad una fase più critica, che richiederebbe un intervento lungo potenzialmente anche anni. Diventa ancora più importante, per coloro che hanno in gestione servizi specifici per i giovani, creare attività e progetti che prevengano questo tipo di disturbi: i giovani devono essere contenti di uscire di casa per frequentare un posto in cui le relazioni sono reali, autentiche, faccia a faccia. Il servizio verrà quindi aperto due pomeriggi la settimana, dalle 15 alle 19, per un totale di 8 ore settimanali. Verranno coinvolti una quindicina di ragazzi circa, in continuità con i gruppi frequentanti il Centro di Aggregazione Giovanile presente sul territorio, in gestione alla Cooperativa.

I pomeriggi di apertura saranno quindi così suddivisi: **Momenti liberi di aggregazione e convivialità**, con l'accoglienza, la preparazione della merenda, la risistemazione degli spazi una volta terminate le attività;

Momenti di attività o piccoli progetti in rete con le Agenzie presenti sul territorio, da ideare con i ragazzi stessi e con le Associazioni che daranno la loro disponibilità. In tal senso si punterà a far vivere ai ragazzi esperienze pratiche, possibilmente all'aperto (tornei degli sport preferiti, merende in centro, attività musicali, di fotografia, o laboratori pratici come può essere la falegnameria, ecc);

Momenti a spot di riflessione su temi cari agli adolescenti, partendo dall'era digitale. Attraverso la mediazione di adulti esperti, si progetteranno percorsi a favore della lotta al cyber bullismo anche analizzando fatti di cronaca realmente accaduti. Si rifletterà utilizzando spezzoni di film o film interi, filmati del web, esperienze di vita reale, si intervisteranno giovani hikikomori, ed esperti che si occupano della terapia di tali pazienti, in modo da toccare con mano gli effetti devastanti del web. E' importante sottolineare che i percorsi digitali saranno strutturati, progettati e creati dagli educatori insieme ai ragazzi (come richiedono gli obiettivi specifici della Legge); si alterneranno parti teoriche in cui verranno invitati esperti esterni (come ad esempio la polizia postale) che faranno riflettere il gruppo e forniranno informazioni su tematiche care ai ragazzi come i siti web, la navigazione sicura, come non incappare in virus, i giochi online, ecc), a laboratori pratici in cui, a partire dalla sperimentazione e creazione di strumenti digitali veri e propri, gli educatori punteranno a far capire l'importanza dell'informatica, ma anche la bellezza dello stare insieme, del condividere esperienze, di quanto è appagante instaurare relazioni autentiche con gli altri, senza nascondersi dietro ad uno schermo per tempi eccessivi. Insegneranno il valore dello stare insieme, e aiuteranno i ragazzi a bilanciare vita sociale e vita virtuale. Il personale di Augeo è preparato per organizzare laboratori su: *creazione di pagine su social network come face book e instagram*; - attività di *blogging e scrittura web*; - *creazione di applicazioni per smartphone di qualunque genere*; - *web-lab, ovvero laboratori didattici digitali*; - *simulazioni di giochi online*. Tali attività concrete saranno il pretesto per catturare l'attenzione dei ragazzi su temi come l'utilizzo consapevole di internet, riconoscere i rischi e i vantaggi della rete, ed eventualmente riconoscere ed individuare situazioni a rischio su cui intervenire con personale esperto. Parallelamente a questo percorso verranno organizzate delle **serate per i genitori** sui temi affrontati nei laboratori con i ragazzi, tenuti da personale esperto della Cooperativa (Psicologi e Pedagogisti), e da personale esterno di enti ed associazioni presenti sul territorio, come Carabinieri e Polizia Postale. Per le situazioni a rischio che eventualmente verranno individuate, potrà essere attivato uno **Sportello di supporto** per colloqui individuali o di famiglia (il tutto ovviamente nell'anonimato).

Per quanto riguarda il **territorio di Rubiera**, si ipotizza un progetto di educazione digitale che coinvolga ragazzi dai 12 ai 18 anni. Il servizio verrà aperto per un pomeriggio la settimana, dalle 15 alle 19, per un totale di 4 ore settimanali. Verranno coinvolti una quindicina di ragazzi circa, in continuità con i gruppi frequentanti il Centro di Aggregazione Giovanile presente sul territorio, in gestione alla Cooperativa.

I pomeriggi di apertura saranno quindi suddivisi in tre parti:

Momenti liberi di aggregazione e convivialità, con l'accoglienza, la preparazione della merenda, la risistemazione degli

spazi una volta terminate le attività;

Percorsi di educazione digitale, sviluppati in varie modalità;

Momenti di attività o piccoli progetti in rete con le Agenzie presenti sul territorio, da ideare con i ragazzi stessi e con le Associazioni che daranno la loro disponibilità.

Attraverso esperienze mediate da adulti esperti, si progetteranno percorsi a favore della lotta al cyber bullismo e ai nuovi giochi che stanno spopolando sul web (ne è un esempio il gioco della blue whale), anche analizzando fatti di cronaca realmente accaduti. Obiettivo principale è quello di aiutare i giovani a carpire solamente il buono dalla rete, senza rimanerne soggiogati, e di aiutarli a riscoprire il piacere dello stare insieme. Gli educatori studieranno i vari gruppi che si iscriveranno ai laboratori volta per volta, potenziando i momenti di convivialità e creando le attività ad hoc per i partecipanti.

E' importante sottolineare che i percorsi digitali saranno strutturati, progettati e creati dagli educatori insieme ai ragazzi (come richiedono gli obiettivi specifici della Legge); si alterneranno parti teoriche in cui verranno invitati esperti esterni (come ad esempio la polizia postale) che faranno riflettere il gruppo e forniranno informazioni su tematiche care ai ragazzi come i siti web, la navigazione sicura, come non incappare in virus, i giochi online, ecc), a laboratori pratici in cui, a partire dalla sperimentazione e creazione di strumenti digitali veri e propri, gli educatori punteranno a far capire l'importanza dell'informatica, ma anche la bellezza dello stare insieme, del condividere esperienze, di quanto è appagante instaurare relazioni autentiche con gli altri, senza nascondersi dietro ad uno schermo per tempi eccessivi. Insegneranno il valore dello stare insieme, e aiuteranno i ragazzi a bilanciare vita sociale e vita virtuale. Il personale di Augeo è preparato per organizzare laboratori su: *creazione di pagine su social network come face book e instagram*; - attività di *blogging e scrittura web*; - *creazione di applicazioni per smartphone di qualunque genere*; - *web-lab, ovvero laboratori didattici digitali*; - *simulazioni di giochi online*. Tali attività concrete saranno il pretesto per catturare l'attenzione dei ragazzi su temi come l'utilizzo consapevole di internet, riconoscere i rischi e i vantaggi della rete, ed eventualmente riconoscere ed individuare situazioni a rischio su cui intervenire con personale esperto. Parallelamente a questo percorso verranno organizzate delle **serate per i genitori** sui temi affrontati nei laboratori con i ragazzi, tenuti da personale esperto della Cooperativa (Psicologi e Pedagogisti), e da personale esterno di enti ed associazioni presenti sul territorio, come Carabinieri e Polizia Postale. Per le situazioni a rischio che eventualmente verranno individuate, potrà essere attivato uno **Sportello di supporto** per colloqui individuali o di famiglia (il tutto ovviamente nell'anonimato).

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Poichè la Coop.va si prefigge di lavorare in rete costante con i servizi presenti sui due territori con i quali collabora già da parecchi anni, **sedi di riferimento** e nelle quali si svolgeranno gran parte delle attività saranno:

Per il Comune di Castellarano i locali messi a disposizione per il Centro di Aggregazione Giovanile.

Per quanto riguarda invece progetti o micro-progetti i luoghi e le sedi di ritrovo potranno essere quelli delle associazioni come la Croce Rossa.

Per il Comune di Rubiera Augeo si avvarrà degli spazi messi a disposizione dal Comune per il Centro di Aggregazione Giovanile, utilizzando anche la rete dei servizi con cui è attiva la collaborazione sul territorio.

Lo scopo dei progetti presentati resta quello di coinvolgere il maggior numero di ragazzi abitanti nel territorio stesso creando un'unica comunità viva ed attiva.

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

I destinatari dell'intervento saranno gruppi di ragazzi in classe d'età dagli 11 ai 18 anni per entrambi i Comuni. L'apertura al pubblico si gestisce in base alle esigenze dei territori e favorendo, ove è possibile, alcune distinte attività per la fascia d'età dai 11 ai 15 anni e per quella dai 15 ai 17. Ciò permetterebbe di proporre progetti mirati, specificatamente pensati in base all'età e genere dei giovani fruitori e strutturare iniziative finalizzate a cogliere i bisogni specifici di queste due distinte fasi evolutive. I progetti rivolti ai giovani prevedono l'apertura pomeridiana, in quanto nelle mattinate i ragazzi sono solitamente già occupati con la scuola.

Alle varie iniziative del progetto potranno partecipare contemporaneamente circa **30 ragazzi** della fascia d'età di età sopra citata, suddivisi nel seguente modo: **15 ragazzi del territorio di Castellarano e dintorni; 15 ragazzi del territorio di Rubiera** per ogni corso specifico attivato. I gruppi dovranno quindi essere controllati, ed i ragazzi potranno accedervi attraverso un'**iscrizione**. Se le iscrizioni dovessero superare il numero previsto, la Coop.va si riserverà di decidere se accogliere i ragazzi in esubero aumentando le risorse educative sul campo. **Le iscrizioni potranno essere raccolte per tutti e due i Comuni all'inizio di ogni micro-progetto**. La rotazione delle figure su brevi progetti offre la possibilità ai ragazzi di allargare le possibilità di conoscenza del territorio e dei servizi offerti, con la possibilità di essere agganciati per nuove iniziative. La flessibilità di questa struttura organizzativa è studiata appositamente per la fascia di età di riferimento in quanto i giovani

tendono a cambiare velocemente interessi e riferimenti. Occorre quindi che i progetti offerti tengano conto delle dinamiche di gruppo e dei modi di rapportarsi degli adolescenti. Il personale educativo è preparato ad accogliere ogni giovane che frequenterà i progetti; sapendo che la supervisione, la discrezione e il monitoraggio sono qualità professionali importanti. Si precisa infine che la Coop.va si impegna a promuovere costantemente con attività informative i progetti futuri, sia per vie formali che informali, di persona, telefonicamente e per via telematica, dando informazioni sia ai ragazzi che a tutti gli organi della rete.

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO (non prima del 1° settembre 2018)

Per l'avvio dei progetti la Coop.va ipotizza:

- Per il Comune di Castellarano: il **17 settembre 2018**;
- Per il Comune di Rubiera: **17 settembre 2018**

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO (entro il 31/8/2019 SENZA POSSIBILITÀ DI PROROGA)

Per il termine dei progetti la Coop.va ipotizza:

- Per il Comune di Castellarano: **28 Giugno 2019**;
- Per il Comune di Rubiera: **28 giugno 2019**.

CRONOPROGRAMMA CASTELLARANO

	2018				2019					
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
AZIONI										
1 I Social Netw ork	Attivazione iscrizioni Pianificazione attività Scelta dell' organico	Avvio servizio Progettazione per la realizzazione Inizio laboratorio	Laboratorio di realizzazione	Laboratorio con festa aperta alla cittadinanza. Serata genitori	Verifica finale					
2 I rischi del web: la sindro me di hikiko mori				Attivazione iscrizioni Pianificazion e attività Scelta dell' organico	Avvio azione	Proseguimento laboratorio		Serata genitori	Preparazion e mostra da presentare alla comunità	Verifica finale
3 tornei		Torneo di calcio- balilla			Torneo di dodgeball			Torneo di pallama no		

CRONOPROGRAMMA RUBIERA

	2018				2019					
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
AZIONI										
1 I Social Netw ork	Attivazione iscrizioni Pianificazione attività Scelta dell' organico	Avvio servizio Progettazione per la realizzazione Inizio laboratorio	Laboratorio di realizzazione	Laboratorio con festa aperta alla cittadinanza. Serata genitori	Verifica finale					
2 Il blog e la scrittura Web				Attivazione iscrizioni Pianificazion e attività Scelta dell' organico	Avvio azione	Proseguimento laboratorio	Serata genitori Verifica finale			
3 Creazi one di APP e giochi in rete							Attivazio ne iscrizio ni Pianifica zione attività Scelta dell' organic o	Avvio azione	Proseguime nto laboratorio	Proseguime nto laboratorio Spettacolo finale aperto alla cittadinanza Serata genitori Verifica finale
4 tornei		Torneo di calcio- balilla			Torneo di dodgeball		Torneo di pallama no			

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 10 RIGHE):

Tutto il progetto farà capo alla Coop che metterà un coordinatore per ogni servizio e progetto. Il monitoraggio degli interventi verrà attuato attraverso: la **circolazione delle informazioni**; Il **piano di verifica delle attività**; Un **dettagliato e costante programma di formazione e ricerca del personale impiegato**. Per quanto riguarda la **circolazione delle informazioni** ci si propone di avere il maggior numero possibile di giovani del territorio provenienti da diverse estrazioni sociali. Si utilizzeranno strumenti di comunicazione come la pagina **FACEBOOK**, annunci da mettere sui siti dei due **Comuni**. La **valutazione** e la **verifica** del buon andamento di un servizio si discute sempre con tutti gli interessati. Ci saranno momenti d'incontro tra: 1) Coordinatore della Coop.va ed educatori; 2) Coordinatore e Referenti dei Comuni; 3) Coordinatore e gli altri soggetti che hanno interagito nel progetto. Tutta la documentazione prodotta una volta controllata, rielaborata, verrà archiviata e sistematizzata. Sarà poi inviata in forma **telematica** agli organi competenti. I tempi di verifica del lavoro degli operatori invece sono ancora più serrati, dovendo il Coordinatore garantire la massima qualità a tutti i servizi presenti sul territorio. Tale figura sarà quindi presente nelle strutture Ogni qualvolta ce ne sia bisogno.

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 6.818,48
(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 2.922,20

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

_____ Euro _____

_____ Euro _____

TOTALE Euro _____

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO
(dettagliare per tipologia di spesa)

Euro 6.331,00 (somma oraria degli educatori presenti sulle azioni di Rubiera e Casalgrande)

Euro 700,00 (noleggio materiali per tutte le azioni)

Euro 1709,68 (esperti psicologi, mediatori, consulenze ingegneri informatici, ecc)

Euro 1.000,00 (coordinamento su entrambe le azioni)

Euro 9.740,68 (TOTALE SPESA PROGETTO: A+B) (**minimo 4475,71 euro; massimo 15.000,00 euro**, punto 2.5 allegato A)