

<p><b>Soggetto richiedente</b></p> <p style="text-align: center;">L'ARCO Società Cooperativa Sociale a.r.l.</p>
<p><b>Ambito distrettuale nel quale si realizza il progetto</b></p> <p style="text-align: center;">Distretto di Ponente della Provincia di Piacenza</p>
<p><b>Titolo del progetto</b></p> <p style="text-align: center;"><b>GIOCO IN RETE</b></p>
<p><b>Analisi del contesto, esperienza nel settore e obiettivi</b></p> <p>Il Distretto di Ponente della provincia di Piacenza comprende un territorio che si estende dalla zona di pianura a quella appenninica e comprende n° 23 Comuni, differenti per dimensioni, popolazione, rete di collegamento con la città, presenza di servizi sanitari, scolastici, presenza di complessi industriali e/o commerciali, opportunità culturali e per il tempo libero (...).</p> <p>Da oltre trent'anni sono presenti servizi socio educativi per i minori, ai quali si sono aggiunti nel tempo interventi integrativi a supporto delle famiglie e degli adolescenti, di carattere innovativo e sperimentale, progettati a partire da un'attenta analisi delle trasformazioni del contesto e dei bisogni del target.</p> <p>Il Servizio Pubblico e Terzo Settore hanno saputo costruire un sistema di lavoro capace di mantenere in rete le diverse realtà, i soggetti e gli interventi messi in campo.</p> <p>Nell'ambito del "Progetto Regionale Adolescenza", recependo le indicazioni della Regione, il Distretto si è attivato per coordinare il confronto tra tutti i soggetti che si occupano di adolescenza al fine di individuare le priorità e le azioni da realizzare in relazione ai bisogni raccolti. Tra le priorità è emersa la tematica dei rischi connessi all'uso delle nuove tecnologie e della rete, riportata da più agenzie educative e dagli operatori dei servizi (scuola, servizi sociali, sportelli d'ascolto, servizi socio-educativi..). Sono stati dunque realizzati percorsi formativi rivolti agli operatori scolastici e sociali del pubblico e del privato, riguardo alla conoscenza del fenomeno e dei possibili interventi di prevenzione da attuare nei vari contesti di vita dei ragazzi e delle ragazze. Gli operatori impegnate nel territorio e l'equipe del settore Prevenzione della cooperativa L'Arco di hanno partecipato alla formazione promossa dal Distretto nel 2015 "Benvenuti nell'Hybrid Reality: trasformazioni, opportunità, disagi e prevenzione per educare e sostenere gli adolescenti nell'era digitale", in seguito alla quale hanno progettato e sperimentato diversi percorsi formativi con il target.</p> <p>La cooperativa L'Arco gestisce due centri di aggregazione rivolti ai preadolescenti e agli adolescenti su incarico dei Comuni di Sarmato e di Gragnano Trebbiense; inoltre gestisce il progetto di "Animazione Relazionale" che si occupa di prevenzione secondaria e confronto in tema di dipendenze utilizzando modalità di intervento interattive con gruppi piccoli e definiti, in collaborazione con il Ser.T. Levante e Ponente.</p>

Gli operatori dei centri di aggregazione del territorio hanno osservato e rilevato situazioni problematiche diffuse legate all'uso eccessivo delle nuove tecnologie già a partire dalla preadolescente: gioco d'azzardo online e offline, l'uso eccessivo degli smartphone, dei social...

Il gioco d'azzardo può creare molti problemi: il rischio di dipendenza è dell'1% per la popolazione generale e quello di impatto sui familiari (gli amici e la rete sociale) è del 5-10%. Il gioco d'azzardo è vietato ai minori ma la metà dei giovani, minorenni compresi, gioca d'azzardo almeno una volta all'anno, come risulta dalle ricerche italiane; il 17% di questi è "frequent player" (gioca d'azzardo almeno una volta alla settimana).

Il dato più rilevante ci pare essere che il 5% degli studenti totali ha comportamenti di gioco d'azzardo problematici e un altro 9% è a rischio di svilupparli. (Young Millenials, gennaio 2017).

Il tema è strettamente legato all'orientamento perché il futuro è tecnologico. Il tema è utile anche per favorire l'inclusione: le tecnologie possono costituire infatti una risorsa importante per supportare i ragazzi stranieri e a rischio di esclusione (NEET) inserendoli nei flussi comunicativi e nelle dinamiche sociali fra pari, e anche per facilitare l'apprendimento. Tutto ciò rende ancora più importante la consapevolezza dei meccanismi di funzionamento delle tecnologie e soprattutto del loro impatto su di noi.

A partire dalle risorse del territorio e dalle esigenze e desideri espressi dai ragazzi, grazie ai fondi della L.R 14/08 sono stati attivati progetti distrettuali finalizzati alla valorizzazione delle risorse personali dei giovani coinvolti sulle competenze trasversali e alla promozione della cittadinanza attiva con "Giovani che fanno centro" e "Young per tutti".

"Gioco in rete" è una proposta mirata alla prevenzione nell'ambito del rapporto ormai imprescindibile, dell'individuo con le tecnologie e la rete, offrendo stimoli per lo sviluppo di un approccio critico nelle nuove generazioni che tendono a non percepire come rischioso tale rapporto, riconoscendone principalmente l'aspetto piacevole, utile e le potenzialità. La strategia, anche per gli operatori, è di "giocare in rete" tra agenzie educative che sono presenti sui territori e vicine ai minori e ai giovani.

In coerenza a quanto premesso sopra, l'obiettivo generale è:

- Promuovere esperienze di apprendimento in ambito digitale e delle relazioni sociali per i minori e i giovani, finalizzate all'attivazione di un circolo virtuoso capace di produrre l'inclusione sociale dei protagonisti e l'arricchimento della comunità.

Nello specifico individuiamo alcuni obiettivi specifici:

1. Promuovere un uso consapevole delle nuove tecnologie e prevenire e contrastare il bullismo, il cyberbullismo e la violenza tra pari;
2. Sviluppare un pensiero critico che consenta un utilizzo corretto degli strumenti tecnologici e del linguaggio del web.
3. Promuovere la condivisione degli apprendimenti e delle modalità di restituzione alla comunità di appartenenza tra i preadolescenti e gli adolescenti dei due diversi territori.

## **Articolazione del progetto**

### **Comuni di Gragnano e Sarmato – "Gioco in rete"**

Ciò che caratterizza il progetto è la realizzazione di un intervento in parallelo per due fasce di età, in contesti di educazione formale e non formale; la proposta infatti è stata elaborata in due versioni, una per i preadolescenti raggiunti nella scuola secondaria di 1° grado del territorio e l'altra per gli adolescenti e i giovani raggiunti nei centri di aggregazione comunali. La prima proposta si configura come un compito di realtà che le scuole possono accogliere per sviluppare nei propri studenti le soft skills attraverso il confronto con i temi della prevenzione in particolare sulla percezione e la consapevolezza dei meccanismi del gioco d'azzardo e delle convergenze tecnologiche. Per consentire una ricaduta più efficace del progetto una parte delle azioni previste si svolgerà all'interno della scuola secondaria di primo grado favorendo un ponte con l'esterno e con i servizi aggregativi del territorio e degli altri enti presenti, dove si realizzerà la seconda parte laboratoriale.

L'azione contribuisce a sviluppare negli allievi due delle competenze che devono essere acquisite e certificate in esito al primo ciclo di istruzione, come previsto dall'ordinamento scolastico vigente (DPR n. 122/2009):

Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo. Competenze digitali.

Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. Consapevolezza ed espressione culturale.

Per le fasce di giovani maggiori di 14 anni il progetto contribuisce a sviluppare le seguenti competenze con particolare attenzione alla costruzione di un sé come cittadino attivo: essere consapevoli delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate; collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente. Gli incontri si svolgeranno presso i centri di aggregazione nel tardo pomeriggio/sera per agevolare la partecipazione di giovani lavoratori.

Ai preadolescenti e agli adolescenti coinvolti sarà chiesto di elaborare un messaggio con l'utilizzo dei linguaggi e dei mezzi che potranno individuare, imparando così a rispettare uno schema non sempre facile per loro e facendo un percorso che li porta a definire nell'ordine:

- Contenuto del messaggio
- Target a cui indirizzare il messaggio
- Modalità con cui realizzarlo
- Il canovaccio o la storia che si vuole raccontare
- Reperimento di ciò che serve e coinvolgimento di persone e strumenti diversi
- Produzione
- Valutazione del prodotto e del percorso

I ragazzi costruiranno i loro messaggi a partire da parole chiave, immagini e storie, favorendo così la

riflessione sul gioco d'azzardo e/o le convergenze tecnologiche e l'utilizzo dello smartphone.

Al termine del percorso le classi coinvolte arriveranno a progettare un loro prodotto che conterrà il messaggio consentendo così:

- Lo sviluppo di nuove competenze
- La realizzazione del suo cammino di crescita
- La realizzazione dei propri progetti profondi

L'azione si avvarrà quindi dei linguaggi diversi fra cui quello fotografico ed audiovisivo per sollecitare i partecipanti ad un percorso di ricerca all'interno di sé e nell'ambito della loro rete relazionale con l'obiettivo di identificare immagini-icona che contengano e rendano visibili le istanze principali del loro percorso di crescita.

Il progetto prevede di realizzare l'intervento in 3 classi per ogni Istituto da individuare con i docenti tra le classi seconde e terze; sono previsti 3 incontri in classe e 2 al centro di aggregazione, di 2 ore cad. per ogni gruppo classe per un totale di 10 ore di intervento per ogni classe e 30 in ogni Istituto.

Per i gruppi di adolescenti e giovani nei cag si prevede di realizzare 2 incontri di 2 ore cad; tutti gli incontri saranno condotti in compresenza da due operatori.

Prima dell'avvio dei percorsi sono previsti due incontri formativi rivolti agli insegnanti e operatori delle scuole e dei servizi destinatari, condotti da consulenti esperti nel settore. Gli incontri formativi hanno lo scopo di accompagnare in maniera partecipata anche insegnanti e operatori ad accogliere nelle classi e nei servizi gli interventi previsti dal progetto, oltre che valorizzare il confronto multiprofessionale:

il primo di 2 ore ha l'obiettivo di integrare il presente progetto con la programmazione didattica nelle scuole e con la programmazione dei servizi e coprogettare in dettaglio le attività con i ragazzi partendo dalla propria esperienza con i media e le tecnologie per riflettere sulle convergenze tecnologiche e sui rapporti di queste con il gioco d'azzardo. Si torna quindi a considerare le ricadute sui propri allievi.

Il secondo incontro di due ore è previsto alla conclusione del progetto per valutare la ricaduta del progetto.

Si prevede la realizzazione di un momento conclusivo in cui i gruppi dei due territori coinvolti potranno condividere le riflessioni e i messaggi elaborati nei linguaggi scelti.

**Numero potenziale dei destinatari dell'intervento e risultati previsti**

Indichiamo i destinatari potenziali delle progettualità proposte; i destinatari diretti sono i minori e i giovani tra gli 11 e i 24 anni che parteciperanno ai laboratori scolastici e alle attività che saranno realizzate sul territorio. I destinatari indiretti saranno i soggetti della comunità (cittadini, famiglie, docenti..) che verranno coinvolti nelle iniziative di restituzione e diffusione degli esiti dei percorsi.

**Gragnano** – diretti **60**, indiretti **100**

**Sarmato** – diretti **60**, indiretti **60**

Complessivamente i destinatari **diretti sono 120**, quelli **indiretti sono 160**

I risultati previsti, in relazione agli obiettivi specifici dichiarati:

1. Aumento della consapevolezza delle dinamiche sottostanti alla progettazione e alla produzione di servizi e strumenti tecnologici.
2. Produzione di messaggi di comunicazione alternativa (spreadable).
3. Realizzazione di un'attività a conclusione del progetto per favorire lo scambio e la condivisione delle esperienze realizzate nei territori.
- 3.1 Consolidamento delle reti di collaborazioni territoriale tra servizi e costruzioni di nuovi contatti tra realtà giovanili

**Data per l'avvio del progetto**

La data di avvio potrebbe variare a seconda dei territori, essendo vincolata alla riapertura dei servizi educativi e aggregativi del territorio. Si stima che tutte le progettualità possano partire tra il 15 settembre e il 15 ottobre 2018.

**Termine di conclusione del progetto**

La chiusura del progetto, in tutte le sue articolazioni è prevista entro il termine stabilito dal presente bando, il 31/08/2019.

<b>Cronoprogramma</b>												
	2018				2019							
	Sett	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	Ago
<b>AZIONI</b>												
1 Progettazione di dettaglio con i docenti	X	X										
2 Avvio percorsi apprendimento e laboratori per i destinatari			X	X	X	X	X					
3 Realizzazione prodotti e trasferimento al territorio								X	X	X		
4 Evento di scambio e condivisione finale											X	
5 Valutazione finale del progetto											X	X
6 Coordinamento delle diverse azioni del progetto, con funzione di monitoraggio	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

<b>Eventuali forme di monitoraggio previste</b>
<p>L'Azione di monitoraggio accompagnerà lo svolgimento del progetto e prevede l'utilizzo di diversi strumenti per rilevare i dati significativi delle varie fasi del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N° incontri con i docenti (verbali)</li> <li>- N° incontri realizzati nelle classi e c/o i servizi territoriali (schede presenze)</li> <li>- Feed back dei partecipanti: schede gradimento e schede di riflessione personale sulla digital detox</li> <li>- N° incontri di coordinamento con gli operatori referenti dei progetti territoriali (verbali)</li> <li>- N° attività e/o prodotti realizzati a favore del territorio da parte dei giovani coinvolti nel progetto (documentazione fotografica, schede presenza partecipanti alle attività organizzate per la cittadinanza, schede raccolta feed-back della cittadinanza..)</li> </ul>

**A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 6.750,00** (70% del costo del progetto)

**B) COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA:**

Soggetto proponente: **Euro 2.895,00**

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

\_\_\_\_\_ Euro

\_\_\_\_\_ Euro

**TOTALE Euro 9.650,00**

**SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Le spese in elenco sono da intendersi complessive per le azioni realizzate sui 2 territori del Distretto.

Materiale e beni di consumo (cancelleria e trasporto dei ragazzi per l'evento finale) Euro 355,00

spese per personale dipendente (coordinamento e operatori territoriali) Euro 9.295,00

**TOTALE SPESA Euro 9.650,00**