

SOGGETTO RICHIEDENTE

Ass. Viale K Onlus

AMBITO DISTRETTUALE DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Distretto Centro Nord di Ferrara

TITOLO PROGETTO

DOPOSCUOLA " IL GRATTACIELO"

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI

L'Associazione Viale K Onlus da anni si occupa di contrastare le varie forme di **disagio sociale** e di **difficoltà**, essendo presente nei **quartieri ai margini della città** in cui il rischio di emarginazione è molto alto. Infatti ormai dal 1992 si occupa di **accogliere ed aiutare i giovani dei quartieri periferici per reinserirli nel tessuto sociale cittadino**, affinché essi vedano riconosciuto il loro **"diritto al futuro"** e cioè alla sussistenza, alla salute, al lavoro e all'istruzione, indipendentemente dall'appartenenza religiosa, di genere, di etnia o di credo politico.

Nello specifico, l'esperienza sviluppata dalla scrivente Associazione in questi anni di attività nel campo dell'**immigrazione** e dell'**integrazione**, due concetti ad oggi inscindibili, ha messo in luce che esiste una parte consistente del mondo dei minori immigrati che ha difficoltà ad acquisire la sufficiente autonomia che permetta di rispondere positivamente alla nuova realtà di inserimento.

Le indagini sugli esiti dei percorsi di studio degli **studenti di origine non italiana** dimostrano che questi sono particolarmente **esposti al rischio di insuccesso e drop out scolastico** a causa della situazione di svantaggio in cui essi si trovano rispetto ai compagni italiani.

Il successo o l'insuccesso scolastico dipendono da una molteplicità di fattori: il livello di istruzione dei genitori e la loro padronanza della lingua italiana, il periodo di soggiorno nel nuovo Paese, il capitale sociale e le reti di cui la famiglia immigrata dispone, le aspettative professionali nei confronti dei figli, la qualità dell'inserimento nel nuovo contesto (il successo socio- economico raggiunto dai genitori, le risorse umane di cui la famiglia dispone, i legami con i servizi e le persone sul territorio).

Diverse e complesse sono quindi le cause che concorrono a determinare gli esiti del percorso scolastico, ma criticità particolarmente evidente è, accanto al livello di scolarizzazione pregressa dell'alunno, la competenza nell'uso della lingua italiana il cui legame con il rendimento scolastico è indubbio.

La **lingua rappresenta infatti non solo lo strumento principale di relazione**, ma l'indispensabile e fondamentale strumento di studio senza il quale si verifica l'impossibilità di pervenire a risultati scolastici soddisfacenti. Nodo critico risulta essere, durante il pomeriggio, la mancata fruizione di percorsi formativi e aggregativi con coetanei di origine e di lingua madre diversa dalla propria. Tale circostanza determina una ridotta pratica della lingua italiana che a sua volta comporta l'impossibilità di sedimentare quanto precedentemente appreso in ambito scolastico e di progredire nel livello di conoscenza e padronanza della lingua stessa.

Dunque gli **obiettivi specifici** del progetto riguardano:

- Creare percorsi di educazione e socializzazione per e tra minori italiani e stranieri;
- Favorire momenti di aggregazione e incontro tra pari;
- Favorire l'integrazione sociale dei minori a rischio di emarginazione;
- Favorire l'acquisizione di competenze per la comunicazione e lo studio;
- Valorizzare e promuovere la cultura e le diversità culturali;
- Creare una rete di contatti e collaborazioni tra enti pubblici e associazioni private
- Promuovere la cittadinanza digitale nei giovani in condizione di fragilità sociale
- Promuovere un approccio sano ed equilibrato ai media digitali

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto prevede la realizzazione di **percorsi aggregativi e formativi** finalizzati a favorire l'integrazione scolastica e sociale dei **giovani stranieri di prima, seconda e terza generazione** presenti nel territorio del Comune di Ferrara con particolare attenzione ai residenti della zona limitrofa alla stazione ferroviaria, del grattacielo e dei quartieri ad alta incidenza di popolazione straniera.

Il doposcuola vuole essere un luogo di opportunità educative e formative ma anche un luogo di incontro che favorisca diverse forme di aggregazione e di socializzazione educando al contempo all'**interculturalità**, alla **diversità**, allo **sviluppo** e alla **solidarietà**.

Il progetto vedrà impegnati **tre operatori dell'associazione Viale K Onlus** che garantiranno l'apertura del doposcuola e la continuità delle attività didattiche. Inoltre il doposcuola si avvale di una **rete** di soggetti che collaborano alla realizzazione delle attività:

- **Comune di Ferrara**- Ferrara città solidale e sicura, che contribuisce mettendo a disposizione parte dei locali utilizzati per il progetto
- **Università degli Studi di Ferrara** con la quale è attiva una convenzione per l'accoglienza dei tirocinanti universitari
- **CSV** (Agire Sociale di Ferrara) che coinvolge i volontari
- **Scuole Secondarie di Secondo Grado** che, attraverso il progetto ministeriale di "Alternanza Scuola- Lavoro" rende partecipi gli studenti dei Licei.

Sono previsti **due gruppi classe** (Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) per rispondere in modo efficace e tempestivo alle esigenze fisiologicamente diverse delle due fasce d'età, che corrispondono ad interventi educativi mirati e specifici .Quindi i bambini e ragazzi che frequenteranno il doposcuola avranno la possibilità di trovare un aiuto e una guida per svolgere i compiti loro assegnati.

La forza innovatrice del progetto consiste non solo nel formare "**cittadini in crescita**" reinterpretando i cambiamenti sociali e territoriali, ma anche nelle attività ludiche e laboratoriali di recupero e potenziamento che si svolgeranno attraverso un **LABORATORIO DIGITALE**, suddiviso in quattro moduli per la durata complessiva di 24 ore e così articolati:

1) BENESSERE DIGITALE

Affrontiamo il tema del benessere e della salute personale in relazione all'uso dei dispositivi digitali e dei social media. Il giovane o il gruppo di coetanei sarà accompagnato, attraverso attività laboratoriali creative e cooperative nella analisi degli stili di utilizzo dei media digitali individuali utili a promuovere un rapporto sano e corretto con la tecnologia.

- ✓ Imparo cos'è il benessere personale e digitale
- ✓ Imparo strategie pratiche utili a promuovere e mantenere il benessere digitale
- ✓ Imparo a gestire le attività digitali con consapevolezza ed equilibrio (social, web, videogame)
- ✓ Imparo a gestire e utilizzare il mio diario digitale

2) RELAZIONI E SOCIAL MEDIA

Affrontiamo il tema dei rapporti interpersonali tra coetanei, sia di tipo amichevole che affettivo attraverso l'analisi e la valutazione dei nuovi media come strumenti elettivi per lo sviluppo e il mantenimento delle relazioni interpersonali. Attraverso attività didattiche, laboratoriali ed esperienziali saranno trattati i temi legati ai comportamenti a rischio online quali il sexting, il grooming e il rispetto della privacy della reputazione personale

- ✓ Imparo a gestire le relazioni online con coetanei e sconosciuti
- ✓ Imparo cosa sono il sexting, il grooming e le altre situazioni di pericolo online e a prevenirle
- ✓ Imparo a tutelare la mia identità online, la mia privacy e i miei dati personali

3) DIFENDERSI DAL'AGGRESSIVITÀ: NO HATE SPEECH!

Affrontiamo il tema della Netiquette ed il fenomeno dell'odio espresso attraverso il web, i social network e le app di comunicazione e gaming più diffuse per sviluppare, nel giovane o nel gruppo dei coetanei, le competenze digitali utili ad affrontare il problema, ridurlo e prevenirlo.

- ✓ Imparo come si esprime la violenza sul web attraverso l'hate speech, il trolling e il flame
- ✓ Imparo a gestire e tutelare la mia reputazione online attraverso la gestione assertiva dei conflitti online
- ✓ Imparo a produrre ed esporre un pensiero critico in modo educato ed efficace
- ✓ Imparo cos'è la Netiquette

4) VIDEOGIOCATORI CONSAPEVOLI

Affrontiamo il mondo dei videogiochi attraverso l'analisi e l'approfondimento delle tematiche ad esso connesse quali la storia, le tipologie di videogame, i principi della persuasione e della struttura (level design, game design e artdesign) per sviluppare un approccio equilibrato e consapevole ai contenuti videoludici e prevenire le forme di abuso e dipendenza tecnologica.

- ✓ Imparo cos'è un videogioco e come è sviluppato
- ✓ Imparo a valutare le differenti tipologie di videogioco e a riconoscere le forme di persuasione più pericolose
- ✓ Imparo ad avere un approccio sano ed equilibrato al videogame

Per quanto riguarda l'**articolazione del progetto**, si intende procedere in questo modo:

AZIONE 1: Raccolta adesioni e stipula convenzioni con soggetti partner del progetto;

AZIONE 2: Elaborazione del materiale informativo sull'attività del Doposcuola. Contatto con le Scuole, Enti e Associazioni per la promozione dell'iniziativa e per l'individuazione dei soggetti destinatari e dei bisogni specifici.

AZIONE 3: promozione del progetto tramite i mezzi di informazione del territorio.

AZIONE 4: Allestimento spazi idonei e sicuri per lo svolgimento delle attività e acquisto materiali necessari per le attività.

AZIONE 5: Raccolta adesioni e iscrizioni (sarà possibile iscrivere gli studenti durante tutto il periodo delle attività).

AZIONE 6: Inizio dei corsi: 1 Ottobre 2018

Termine dei corsi: 28 Giugno 2019

Articolazione delle lezioni: CORSI PREVISTI 2 TOTALE ORE 290 ALUNNI 50 (max)

AZIONE 7: Verifica e valutazione raggiungimento degli obiettivi didattici.

Festa di fine anno scolastico

AZIONE 8: Verifica e valutazione finale del progetto.

Raccolta documentazione attività

Condivisione delle esperienze con i partner del progetto.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Corso Scuola Primaria: lunedì- martedì- mercoledì- giovedì ore 16:00 – 18:00

presso la sala polivalente del Grattaciolo, Viale Cavour 189, 44121 Ferrara

Corso Scuola Secondaria di primo grado: lunedì- martedì- mercoledì- giovedì ore 16:00 – 18:00

presso i locali dell'Ass. Viale K Onlus, via Mura di Porta Po 9, 44121 Ferrara

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

DESTINATARI DIRETTI: Il progetto prevede il coinvolgimento di **50 ragazzi** di origine straniera dai **6 ai 16 anni** che saranno divisi in due gruppi (Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo grado).

DESTINATARI INDIRECTI: Saranno coinvolte anche le relative famiglie degli allievi che potranno trovare nel doposcuola un luogo di crescita e sostegno alle competenze genitoriali, anche attraverso percorsi di accompagnamento all'interazione con le Istituzioni cittadine (Scuola e Servizi Sociali).

RISULTATI ATTESI:

- diminuzione delle problematiche legate all'inserimento scolastico dei minori stranieri
- miglioramento della padronanza della lingua italiana
- sviluppo di competenze dell'italiano come lingua di studio
- miglioramento del rendimento scolastico
- diminuzione dei casi di insuccesso e di drop out scolastico
- risolvere problemi attraverso l'uso dei media digitali
- comunicare ed esprimersi attraverso i nuovi linguaggi digitali.
- ricercare, utilizzare e valutare informazioni in abito digitale.

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO

1 Settembre 2018

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO

30 Giugno 2019

CRONOPROGRAMMA

	2018			2019								
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	Ago
AZIONI												
1	X											
2	X											
3	X											
4	X											
5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
6		X	X	X	X	X	X	X	X	X		
7										X		
8										X		

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE:

Si vuole effettuare una **valutazione di risultati** legata a: 1) Frequenza degli alunni rispetto ai posti totali 2) Frequenza mensile di ogni alunno 3) Valutazione formativa legata allo sviluppo delle competenze raggiunte da ogni alunno alla fine del percorso di doposcuola.

Pertanto gli **indicatori** saranno: 1) Frequenza al doposcuola 2) Miglioramento della lingua italiana 3) Confronto costante e interconnesso con le insegnanti scolastiche per uno scambio di informazioni continuo e puntuale su ogni alunno.

Gli **strumenti utilizzati per la valutazione finale** di ogni studente saranno: 1) Registro presenze 2) Scheda personale di osservazione per ogni alunno

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 10.500,00

(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 4.500,00

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

Euro 10.000,00 Euro (Costo personale dipendente)

Euro 1.440,00 (Progetto innovativo Digitalmente)

Euro 1.000,00 (Cancelleria e materiale didattico)

Euro 560,00 (Merende/ ticket)

Euro 2.000,00 (Utenze/ Affitto aule a carico dell'Ass. proponente).

Euro 15.000,00(TOTALE SPESA PROGETTO: A+B) (minimo 4.475,71 euro; massimo 15.000,00 euro, punto 2.5 allegato A)