

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 – PUNTO 2.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A) **ANNO 2019**

E' ESCLUSA LA MODALITÀ DI CONSEGNA DELLA DOMANDA A MANO PRESSO LA SEDE REGIONALE

SOGGETTO RICHIEDENTE

Associazione Musicale Chorus

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

Distretto Cesena Valle Savio

TITOLO PROGETTO

Integrazioni "armoniche"

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

L'Associazione Musicale Chorus si è costituita nel 2012 e nel 2016 ha dato vita al "Chorus Institute of Musical Arts", istituto volto alla sensibilizzazione artistico-musicale e alla cura delle relazioni per mezzo della musica quale linguaggio universale, che attualmente conta circa 100 soci. Offre più di 30 tipologie di corsi, guidati da 18 docenti professionisti e si dedica all'ambito musicale a tutto tondo: non solo lezioni di musica, ma anche master class, concerti, conferenze, eventi, mostre d'arte, laboratori artistico-musicali per donne in gravidanza, bambini, ragazzi ed adulti, progetti scolastici interni ed esterni alla sede. Dal 2016 l'Associazione ha scelto di operare in una realtà periferica, San Giorgio di Cesena, povera di opportunità di coinvolgimento per i cittadini. San Giorgio di Cesena è una frazione sede della circoscrizione comunale n° 10 "Cervese Nord", comprendente 7.000 unità e sede di realtà produttive che stanno creando un forte polo attrattivo per lavoratori italiani e non, determinando consistente sviluppo urbanistico. La presenza di scuole d'infanzia, primaria e secondaria, richiamando utenza da frazioni vicine, è ulteriore testimonianza della centralità di un luogo in divenire quale punto di riferimento per i territori limitrofi. Tuttavia, crescita e sviluppo non sono coadiuvati da interventi dedicati al benessere della collettività, con particolare sguardo alle nuove generazioni: scarsa presenza di associazionismo, volontariato, servizi socio-culturali e centri aggregativi. I ragazzi faticano a trovare punti di ritrovo per svolgere attività di gruppo. In un contesto ambientale povero di opportunità di coinvolgimento, emerge l'importanza di creare aggregazione in un luogo "sano", protetto dal rischio di devianza. Inoltre i ragazzi presentano difficoltà nel relazionarsi tra loro, condividere idee e pensieri, sono poveri di stimoli e si sentono poco coinvolti. Chorus ha elaborato una serie di laboratori il cui fine è sensibilizzare alla cultura tutelando l'identità di ciascuno come singolo e come cittadino, cosciente dei benefici a livello psichico-individuale e relazionale- sociale che da essa è possibile trarre. Andare oltre il superficiale, fare in modo che etica ed estetica camminino di pari passo. Favorire integrazione e interazione in un periodo storico in cui il contatto umano e le radici nella cultura vanno perdendosi. Chorus, attraverso le 4 azioni del Progetto, persegue obiettivi quali: creare spazi comuni, sostenere

metodologie laboratoriali lavorando su identità e legami sociali, migliorare la cooperazione tra pari, sviluppare autostima e autoefficacia, stimolare il pensiero creativo potenziando talenti attraverso l'apprendimento attivo e cooperativo in piccoli gruppi eterogenei.

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO (massimo 15 righe, dimensioni carattere 12)

L'Associazione vuol promuovere non solo l'integrazione ma un autentico processo di piena inclusione. E' la cornice in cui i ragazzi, a prescindere da abilità di genere, linguaggio, origine etnica o culturale, possono essere valorizzati e fruire di pari opportunità. Le azioni proposte fondono teoria e pratica, in modo che gli utenti conseguano abilità spendibili nel contesto scolastico e al di fuori di esso. Inoltre vengono presentate al contesto territoriale, sociale e familiare tramite molteplici iniziative e per mezzo dei social network. Il progetto è frutto della fusione di metodologie didattiche innovative cardine, sviluppate in origine in ambito aziendale e reinterperate in chiave creativo-musicale sfruttando la musica quale linguaggio universale: brain storming, learning by doing, role playing, life game (dall'originale business game), problem solving, ricerca-azione, mastery e cooperative learning, peer education e flippedclassroom. Le metodologie, che variano a seconda delle azioni proposte, pongono le basi per il successo formativo poiché hanno come fattore comune il coinvolgimento attivo degli utenti, vengono applicate in un clima relazionale di condivisione e non di competizione, rompendo il circolo vizioso dell'insuccesso, superando stereotipi, promuovendo comportamenti non discriminatori e generando motivazione.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 90 RIGHE, dimensioni carattere 12) .

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).

L'idea parte dal concetto di trasformare il "Volere è potere" in "Potere è volere" mettendo un giovane utente nella condizione di "poter fare con gratificazione e consapevolezza", sentendosi supportato nel proseguire l'attività con costanza, impegno e determinazione. Questo può essere attuato in uno "spazio mentale attrezzato", nel LABORATORIO, inteso come modo di interagire con la realtà per comprenderla e/o cambiarla. Si permette di conoscere attraverso l'azione: si produce, si opera concretamente, facendo si sa dove si vuole arrivare e perché. Si manipola lo strumento musicale, prospettando soluzioni e punti di vista. La metodologia si avvale degli orientamenti psicologici per la creazione e lo sviluppo di occasioni di ricerca e di conoscenza del sé e dell'ambiente di vita. Inoltre, attraverso i vissuti, è possibile maturare comportamenti adeguati nei confronti di sé, degli altri e di un ambiente sostenibile per diventare cittadini responsabili.

Azione 1: SALE STUDIO e PROVE – Per sopperire alla carenza di luoghi di condivisione nel territorio, l'associazione metterà a disposizione le proprie sale prove a musicisti frequentanti la scuola e non e le proprie sale studio a ragazzi del quartiere e soggetti esterni che volessero svolgere in gruppo attività collettive quali ricerche e elaborati scolastici, stimolando reti di amicizie e di interessi.

Azione 2: LIFE GAME – Si tratta di un'attività innovativa per l'associazione, che prende spunto dall'aver constatato che durante le lezioni di musica tradizionali i ragazzi si sentono accolti e spesso si aprono con l'insegnante e con i compagni (in caso di lezioni di musica insieme), portando i propri vissuti emotivi e le proprie difficoltà personali. L'associazione ha pertanto riadattato la metodologia del "business game", nata in ambito aziendale, al

contesto della didattica musicale. L'azione è di durata annuale ed è rivolta a due gruppi dai 5 ai 15 pre-adolescenti e adolescenti, che verranno coinvolti in un percorso didattico-formativo con finalità di socializzazione, relazione, condivisione ed integrazione. La musica diventa un canale privilegiato per mezzo del quale comprendere l'importanza del condividere la propria passione e la propria sensibilità con i coetanei. Il percorso verrà proposto come gioco di ruolo (ROLE PLAYING), che consiste nel "mettersi nei panni degli altri" mediante lo strumento musicale, simulando attività di relazione sociale proposte dagli stessi ragazzi. Si lavora in ensemble coordinati da più docenti affiancati da uno psicoterapeuta, a seconda delle attività proposte. I docenti scriveranno arrangiamenti ad hoc a seconda dell'abilità tecnica e della maturità espressiva di ciascuno lasciando libero spazio all'interpretazione degli allievi. L'attività farà emergere, con l'aiuto del docente (sempre presente: 30 ore a modulo, 60 ore complessive) e dello psicoterapeuta (presente per circa metà percorso: 15 ore a modulo, 30 ore complessive) in un'ottica di FLIPPEDCLASSROOM, per mezzo del linguaggio e dell'improvvisazione musicale, non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività. In un clima collaborativo, rilassato ed accogliente, si cerca di realizzare un vero e proprio match, creando un forte spirito di squadra e facendo vivere l'esperienza di poter superare le difficoltà di gruppo secondo la logica del PROBLEM SOLVING. I ragazzi sviluppano la capacità di affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche, analizzando il fatto dal punto di vista psicologico, comportamentale ed operativo.

Il docente fa immedesimare gli allievi in contesti da loro proposti, situazioni relazionali che vanno affrontati. Il musicista, con il suo strumento, è "attore" della vita reale (es. tema bullismo: ruoli del soggetto che subisce, il soggetto che fa, i complici, i ragazzi che guardano senza agire) parlando con il linguaggio musicale (cercando sonorità più cupe, più allegre, giocando sui volumi ed i colori dello strumento). Attraverso questa rappresentazione del problema in chiave musicale, i problemi vengono interiorizzati più facilmente, perché rassicura, indica soluzioni e sensibilizza. Tutti si riconoscono nel problema da affrontare, sviluppando spirito collettivo. Immedesimarsi in ruoli diversi e ipotizzare soluzioni, rafforza capacità decisionali, sviluppa attitudine a lavorare in gruppo, flessibilità mentale e creatività, capacità di ascolto, attenzione all'altro, capacità di adattarsi alle situazioni in gruppo. I ragazzi riflettono sui comportamenti, simulando la vita reale. Obiettivo è far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede scoprendo come reagire in tali circostanze. Inversione dei ruoli, ruoli collettivi, tecnica dello specchio e tecnica del doppio. Grande forza che coinvolge emotivamente i partecipanti, dando la possibilità di trattare con profondo coinvolgimento interiore esperienze difficili da vivere. I ragazzi comprendono la complessità delle variabili di comportamento umano identificando problematiche, loro causa e ambienti in cui si collocano, vincoli che costringono a fare determinate scelte e formulare ipotesi di cambiamento applicando la metodologia della RICERCA-AZIONE. In tutto questo anche la tecnica strumentale e creativa è sviluppata in un'ottica di LEARNING BY DOING: con il "prima faccio e poi capisco", si prende coscienza del perché è necessario

conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata. Il docente incentiverà i ragazzi a proseguire nel progetto anche autonomamente, usufruendo delle sale prova a disposizione nell'Istituto, favorendo la PEER EDUCATION, strategia che attiva processi spontanei di trasmissione di conoscenze e di esperienze da parte di alcuni membri del gruppo ad altri. Il Progetto prevede sessioni di registrazione di brani quale materiale di presentazione del progetto a festival o contest per proporsi in esibizioni.

Azione 3: CONCERTI DIDATTICI con coinvolgimento attivo degli ALLIEVI - L'Associazione organizzerà una rassegna di 2 concerti autunnali e 2 primaverili presso il Chorus Institute

ad ingresso gratuito favorendo partecipazione e sensibilizzazione della cittadinanza. I concerti, interattivi, prevedono che musicisti professionisti illustrino repertori scelti mettendo in luce aspetti riguardanti compositore, brani stessi, interpretazione e approccio all'esecuzione dal punto di vista musicale e storico-culturale, sollecitando il pubblico a intervenire con domande, curiosità ed approfondimenti, anche di natura personale ed esperienziale, creando un dialogo aperto ed eliminando il distacco tra esecutore ed ascoltatore. Ad aprire la rassegna sarà il cantautore arrangiatore M° Enrico Farnedi, i cui testi propongono una forte riflessione su temi attuali sociali e storici del cesenate e della Romagna, con attenzione ad episodi della Seconda Guerra Mondiale, proponendo una riflessione sulla violenza. I Concerti Didattici saranno aperti da esibizioni da allievi meritevoli, in forma solista e in ensemble, incentivando lo studio della musica e premiando chi si contraddistingue per capacità, disciplina e costanza e condividendo un momento di musica con coetanei, con altri allievi e con la cittadinanza intera.

Azione 4: CONFERENZE - L'anno 2018-19 è stato inaugurato con una conferenza pubblica dal titolo "Musica? ...imparare l'arte dei suoni", tenuta dal bolognese musicologo e docente di pedagogia musicale del Conservatorio di Pescara, Luca Marconi, centrata sul ruolo che ricoprono musica e arti affini nel nostro tempo, su modalità di approccio e apprendimento del linguaggio musicale dai giovani. Sensibilizzando i partecipanti ad una scelta consapevole nell'approccio alla musica e dei benefici a breve e lungo termine che lo studio della musica comporta, si è giunti a un coinvolgimento attivo dei partecipanti, invitati a porre domande ed esporre esperienze. Si intendono progettare dunque altre due conferenze di questo tipo, coinvolgendo i ragazzi attraverso input vicini al loro mondo.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Luogo di riferimento delle attività è il Chorus Institute of Musical Arts, situato in via San Giorgio 2747, a San Giorgio di Cesena. Si tratta di una struttura di circa 250 mq munita di un'aula laboratoriale ad hoc, dotata di attrezzature e dispositivi multimediali di ausilio alle azioni elencate. Alcune sottofasi delle azioni saranno invece svolte in spazi aperti, in luoghi quali il Giardino dei Ciliegi, via Montaletto 3155, a San Giorgio.

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Azione 1 (SALE STUDIO e PROVE): è difficile fare una stima del numero di destinatari, l'auspicio è quello di intercettare almeno un centinaio di ragazzi interessati al servizio

Azione 2 (LIFE GAME): 30 pre-adolescenti ed adolescenti

Azione 3 (CONCERTI DIDATTICI): per ogni concerto, saranno coinvolti 10 musicisti sul palco e si prevedono 100 persone che assistono

Azione 4 (CONFERENZE): per ogni conferenza, si prospettano circa 80 partecipanti

Un'attenzione particolare verrà riservata a chi richiede bisogni educativi speciali (disabili, adottati, stranieri con difficoltà nella lingua, ragazzi in situazioni di disagio socio-economico e culturale).

Risultati previsti: arricchimento delle capacità di espressione per mezzo del linguaggio musicale; dialogo su tematiche sociali di cui pre-adolescenti e adolescenti sono coinvolti con rielaborazione di propri vissuti e emozioni tramite l'immedesimazione in percorsi musicali; aumento dell'interazione e del confronto con gli altri; capacità di aiutarsi in situazioni problematiche; miglioramento di disciplina e convivenza civile; sensibilizzazione all'etica.

INDICAZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE (con soggetti privati e/o con soggetti pubblici (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

L'Associazione è impegnata attivamente nel consolidare e ampliare la rete di collaborazioni e corresponsabilità tra famiglie e territorio con enti locali pubblici e privati sia per la realizzazione di laboratori ed eventi che vedono il coinvolgimento attivo dei ragazzi sia per la creazione di condizioni di accessibilità economica per le famiglie in stato di disagio con allievi meritevoli, di sviluppo e di sensibilizzazione all'educazione musicale e culturale a tutte le età. Ciò ha dato luogo ad una partecipazione maggiormente attiva, maggior flusso e interesse da parte degli utenti stessi, delle loro famiglie e delle istituzioni scolastiche del territorio, con le quali sono in fase di creazione ed attivazione nuove reti e progetti (scuola dell'infanzia, scuola primaria e secondaria di primo grado, distanti 200 metri dall'Istituto). L'Associazione si avvale, nel suo operato e nella ricerca, di professionisti di comprovata esperienza quali musicisti, psicoterapeuti, pedagogisti. Si rivelano fondamentali, inoltre, i ruoli non solo del quartiere "Cervese Nord", ma soprattutto di alcuni soggetti privati quali "Consorzio Romagna Iniziative" e "Fondazione Romagna Solidale", realtà molto sensibili all'educazione e alla sensibilizzazione culturale e relazionale a livello locale, le cui collaborazioni hanno portato alla donazione di borse di studio ai ragazzi più meritevoli e ai ragazzi le cui famiglie versino in difficoltà, al sostegno economico per la realizzazione di eventi di forte impatto sociale quali conferenze e concerti cui gli allievi sono i protagonisti. Si annoverano inoltre le collaborazioni con la squadra di basket "Tigers" Cesena, insieme alla quale si progettano opportunità di diffusione della cultura e della sensibilizzazione all'ascolto tramite i propri pari, secondo la metodologia del "peer to peer", quali concerti in apertura alle partite in cui sono gli allievi stessi ad esibirsi. Sono proposte rassegne di concerti in cui sono coinvolti insieme docenti e allievi, formando gruppi eterogenei anche dal punto di vista dell'età per favorire lo scambio generazionale di esperienze e di contatti; rassegne alle quali la cittadinanza stessa è chiamata a partecipare non solo quale uditrice ma anche attivamente (ad esempio, rassegne pianistiche nelle quali, tra un intervallo e l'altro, il pianoforte è reso accessibile a tutti, musicisti e non, affinché sia favorito un primo approccio alla musica e sviluppata la curiosità di bambini e ragazzi, dopo aver sentito un loro coetaneo suonare e si creino momenti di condivisione non programmati). Queste proposte sono tutt'ora in corso grazie alla partnership con "Hippo Group Cesenate S.p.a." presso Ippodromo di Cesena e con il Comune di Cesena.

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO (**non prima del 1° settembre 2019**)

Il progetto avrà inizio nella seconda metà del mese di settembre 2019.

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO (**entro il 31/8/2020 SENZA POSSIBILITÀ DI PROROGA**)

Il progetto terminerà nel mese di luglio 2020.

FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 10 RIGHE, dimensioni carattere 12):

Azione 1 (SALE STUDIO e PROVE): E' predisposto un libro firme per chi usufruisce di sala studio e sala prove con possibilità di inserire commenti anonimi, per rilevare presenze, età, andamento della fruizione.

Azione 2 (LIFE GAME): comprende questionari per allievi, genitori e docenti e feedback per rilevare cambiamenti disciplinari, relazionali e di coinvolgimento nelle attività (interesse, motivazione, perseveranza esecutiva, maggior resilienza per raggiungere scopi, sensibilizzazione relazionale e sociale). Si programmano interviste video da diffondere sui social. La riproposizione ciclica di tematiche simili a quelle affrontate permette di rivalutare i percorsi. Empatia e condivisione con le famiglie sono il punto chiave per consolidare le buone prassi e consentirne circolarità in tutti i contesti.

Azione 3 (CONCERTI DIDATTICI) e 4 (CONFERENZE): annotazione n° dei partecipanti

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 7.048

(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 4.000

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

Consorzio Romagna Iniziative Euro 1.000

Fondazione Romagna Solidale Euro 1.000

TOTALE Euro 6.000

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

Azione 1 (sale studio e prove)

Euro 180 (elaborazione e stampa di materiale pubblicitario)

Euro 2.200 (200 € mensili per affitto locali e utenze x 11 mesi)

Euro 2.200 (200 € mensili per personale dipendente in quota parte x 11 mesi)

Subtotale azione 1: Euro 4.580

Azione 2 (life game)

Euro 180 (elaborazione e stampa di materiale pubblicitario)

Euro 4.950 (conferimento incarichi ad esperti: 90 ore per 55 Euro/ora)

Subtotale azione 2: 5.130

Azione 3 (concerti didattici)

Euro 250 (elaborazione e stampa di materiale pubblicitario)

Euro 1.600 (conferimento incarichi a musicisti)

Euro 336 (imposte Siae)

Euro 400 (conferimento incarico al fonico: 100 € a concerto)

Subtotale azione 3: Euro 2.586

Azione 4 (conferenze)

Euro 180 (elaborazione e stampa di materiale pubblicitario)

Euro 400 (conferimento incarichi ad esperti)

Euro 172 (imposte Siae)

Subtotale azione 4: Euro 752

Euro 13.048 (TOTALE SPESA PROGETTO: A+B) (**minimo 4.250,00 euro; massimo 15.000,00 euro**, punto 2.5 allegato A)

Luogo e data

Il Legale Rappresentante

Cesena, 17/06/2019

(FIRMA LEGGIBILE PER ESTESO) _____