

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 2019

**SOGGETTO RICHIEDENTE**

Allegato 1.2)

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 19 anni, residenti nel Distretto denominato Tresinaro - Secchia, specificatamente nei territori di Castellarano e Rubiera.

- **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 dei contributi 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, Centri Giovani) 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)

Promuovere benessere e coesione sociale nella comunità di appartenenza anche attraverso l'assunzione di responsabilità e la promozione di azioni e interventi in ambito educativo, sportivo, ricreativo e di promozione sociale, culturale, con particolare attenzione sia alle azioni volte alla promozione del benessere, sia alle azioni volte a contrastare il disagio, l'emarginazione sociale e ogni altra forma di discriminazione.

L'ambito principale su cui verterà sarà la promozione di azioni ai fini di creare relazioni significative e superare l'isolamento dato dalle nuove tecnologie per prevenire e contrastare l'isolamento, 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

### **"Giovani rapiti da internet: Cyberbullismo, conoscere prevenire affrontare il fenomeno"**

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

Il progetto prevede la sua realizzazione sul distretto di Scandiano coinvolgendo i **comuni** di Castellarano e Rubiera.

Oggi dobbiamo fermarci a riflettere sul ruolo delle tecnologie nello sviluppo **psico-fisico** nel bambino/adolescente e nel benessere dell'adulto, per capire meglio la rivoluzione che stiamo attraversando e salvaguardare la salute di tutti sia attraverso la prevenzione, sia con la cura delle nuove patologie dell'era digitale. Augeo attraverso le sue attività si propone di fornire **chiavi di lettura della vita "davanti allo schermo"**, prendendo in considerazione sia i rischi che i vantaggi della trasformazione che stiamo vivendo. Da un'indagine condotta su 5000 adolescenti, alla domanda: **" Cosa desideri fare nel tuo tempo libero al di fuori della famiglia?"**, il 94% ha risposto: incontrare amici; di cui l'**81%** esprime il desiderio di stare in gruppo per confrontarsi e valutarsi con altri. Perché allora in realtà sempre più adolescenti vengono rapiti dalla rete e vivono principalmente sempre più la **"vita virtuale"** che quella reale? Quali sono gli **effetti del web** sulla loro vita reale? Quali conseguenze hanno gli usi eccessivi dei videogiochi sullo sviluppo del bambino/adolescente? Partendo da tutte queste considerazioni, Augeo ritiene che per sostenere adolescenti e pre-adolescenti nel loro percorso di crescita sia quindi necessario progettare un sistema integrato che veda scuole, progetti educativi territoriali, amministrazioni e famiglie coesi nell' assumersi responsabilità specifiche nei confronti dei giovani. Gli obiettivi principali che ci siamo posti riguardano soprattutto il portare i ragazzi alla riscoperta del piacere delle relazioni autentiche, reali, incrementando le occasioni di incontro, cercando di legami significativi, lontani dai social web, con il difficile scopo di scollegare i ragazzi dal loro smartphone e connetterli alla realtà, farli entrare in empatia con i coetanei permettendogli di vedere con mano il risultato delle loro azioni sul reale.

Si può vincere la battaglia contro i videogiochi sempre più seducenti? Augeo da tempo dialoga con le famiglie di **cyberbullismo, sicurezza in rete, di videogiochi**, delle varie forme di dipendenza da schermo, di suggerimenti per regolamentare l'uso delle tecnologie per una equilibrata vita di famiglia, con uno sguardo rivolto a come prevenire criticità e **patologie dell'era digitale**, ma anche a mostrare il ruolo straordinario delle tecnologie nel migliorare tanti aspetti della nostra vita. Con questo progetto la coop.va vorrebbe continuare nel percorso intrapreso gli anni precedenti e aumentare le occasioni di ritrovo e aggregazione di qualità, trasformando i ragazzi già iscritti ai nostri servizi in testimonial delle attività proposte che coinvolgano sempre più amici. La struttura di tale progetto prevede un coinvolgimento attivo dei ragazzi nei processi decisionali, anche attraverso l'assegnazione di incarichi e ruoli che permetta loro di sentirsi presi in considerazione e perciò importanti. Allo stesso modo si cercherà di trovare occasioni in cui siano essi stessi promotori e protagonisti di iniziative. Da parte dei ragazzi emerge un visibile desiderio di lasciare un proprio segno all'interno degli spazi di incontro: questo deve essere il punto di partenza per la creazione di percorsi (anche concreti) che li aiutino ad essere protagonisti attivi che lasciano traccia all'interno della comunità in cui vivono, aumentando così la loro autostima e di conseguenza ripristinando in loro la convinzione che vivere esperienze reali sia meglio di quelle virtuali.

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

Augeo conosce molto bene il territorio gestendo da anni i servizi "centro giovani", punto di aggregazione per ragazzi e ragazze nei momenti di tempo libero e spazio per eccellenza per incontrare adulti qualificati nel creare relazioni volte ad ascoltare le esigenze dei ragazzi. Abbiamo già costruito con le scuole del territorio rapporti che ci permettono di dialogare e presentare i progetti che vogliamo realizzare rivolti agli adolescenti; ci è quindi possibile raggiungere ragazzi e famiglie cercando una collaborazione intorno ai temi più caldi e sentiti come quelli dichiarati. La relazione con le associazioni genitori è un'ulteriore opportunità, insieme condividiamo la pubblicità delle iniziative cercando di raggiungere quante più famiglie o ragazzi possibili. Il sito e i social restano comunque un'altra opportunità come le relazioni interpersonali e l'essere presenti alle iniziative del paese. L' iniziativa verrà inoltre pubblicata dall'URP sul sito dei comuni.

Partendo da una rete consolidata di adulti che agiscono insieme e hanno come obiettivo comune il progetto di vita dei ragazzi del territorio, modalità di intervento sarà quella di rendere attivi gli adolescenti coinvolti nelle varie fasi della creazione del progetto. I giovani verranno quindi coinvolti nella decisione dei temi da affrontare, nella ricerca degli esperti da contattare, nella creazione concreta degli strumenti da usare nelle varie attività, nella conduzione dei gruppi che verranno istituiti. I più grandi potranno anche condurre esperienze dirette e vigilare sui più piccoli. Ruolo importante avranno anche i momenti di verifica delle varie esperienze, in cui le opinioni dei ragazzi giocheranno un ruolo fondamentale per i rilanci futuri.



## 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).

Il progetto che la Coop.va intende realizzare sarà in continuità con quello iniziato l'anno precedente e 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 che potenzi gli incontri negli spazi preposti all'aggregazione già degli adolescenti. Si vuole presentare durante uno di questi incontri pomeridiani, dalle 15:00 alle 19:00, (per un totale di 4 ore settimanali) una nuova modalità aggregativa in cui i ragazzi dai 14 ai 19 anni possano portare e condividere i loro giochi digitali preferiti alla presenza di un educatore esperto che partecipi attivamente. Il nostro obiettivo è indagare il fenomeno e fornire, nel nostro piccolo, delle "buone pratiche" di relazione con i dispositivi digitali. Da "addetti ai lavori" nel mondo dell'educazione cerchiamo di diffondere una cultura legata alla "media education" (sul web e sui social viste le nostre competenze) per un uso consapevole della rete internet e dei dispositivi digitali, per contribuire alla creazione di una rete internet migliore. 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, e, ne sono stati confermati alcuni anche nei territori del nostro Distretto. I pomeriggi di apertura saranno quindi così suddivisi in momenti liberi di aggregazione e convivialità, con l'accoglienza, la preparazione della merenda, la sistemazione degli spazi e una parte rivolta in modo specifico ai giochi digitali e all'utilizzo della rete. La presenza di un educatore esperto dovrebbe servire ad insegnare la tolleranza, la condivisione, il mutuo appoggio, il rispetto della diversità che sia di razza, di religione o di preferenze, per educare ad esseri umani migliori (e questo PRIMA di qualsiasi discussione su internet e sui media). Se il bullismo viene spesso "confinato" in alcuni ambienti (esempio a scuola) il cyberbullismo trova diffusione CONTINUA h24 a prescindere dal "luogo", e la vittima non trova scampo neanche nella sua camera perché con il dispositivo digitale i carnefici possono colpire in qualsiasi momento. NON si tratta di demonizzare un mezzo di condivisione fantastico come la rete ma di conoscerlo.

Con i ragazzi stessi verranno concordati e ideati: 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;

**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. 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 di continuare il progetto di educazione digitale iniziato lo scorso anno che ha coinvolto un gruppo di ragazzi dai 11 ai 15 anni che hanno mostrato disagio rispetto alla partecipazione ad attività ludiche con i coetanei. 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.

Il format presentato lo scorso anno ha avuto successo e verrà quindi riproposto. I pomeriggi di apertura erano suddivisi in tre parti:

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.

Anche quest'anno 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. 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 "Casa aperta" e " Casa Maffei".

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 15 RIGHE)

I destinatari dell'intervento saranno gruppi di ragazzi in classe d'età dagli 11 ai 15 anni per il Comune di Rubiera, e dai 14 ai 19 per il comune di Castellarano. L'apertura al pubblico prevista potrà essere modificata in base alle esigenze dei territori. Ciò permetterà di aderire meglio al progetto, proporre progetti mirati, specificatamente pensati in base all'età e genere dei giovani fruitori e strutturare iniziative finalizzate a cogliere i bisogni specifici. 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. 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

**INDICAZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE**

(con soggetti privati e/ con soggetti pubblici (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

La collaborazione con le amministrazioni comunali in cui gestiamo servizi educativi per adolescenti è da anni il nostro biglietto da visita che garantisce la qualità e la serietà dell'offerta fornita. Da anni Augeo partecipa ai tavoli inerenti ai temi educativi più caldi del nostro Distretto, compresi a quelli in cui si discutono i Piani di Zona. Inoltre, grazie a questo rapporto consolidato nel tempo, si è messo a punto un sistema comunicativo che mette in relazione l'offerta fatta da noi con le scuole sul territorio. Attraverso questa sinergia gli educatori possono entrare nelle scuole, incontrare i ragazzi destinatari delle azioni e invitarli personalmente. L'educatore entra in classe non solo per presentare il progetto, ma soprattutto per sondare i loro veri interessi e dare loro l'opportunità di sentirsi parte attiva nel processo decisionale. Entrare in contatto diretto con chi li accoglierà crea una prima relazione abbassando le difese, condizione indispensabile affinché i ragazzi si presentino spontaneamente nei servizi e partecipino ai progetti attivati. Saper accogliere il nuovo ragazzo che entra è uno delle skills che l'educatore deve possedere. Sul territorio in cui operiamo abbiamo all'attivo le relazioni con l'intera rete intercomunale incluso il servizio materno infantile; ciò ci permette di conoscere tutti i servizi sul territorio dalla nascita, passando per servizi dedicati all'infanzia e giungendo alla scuola dell'obbligo. Un iter fatto di occasioni per costruire relazioni con le famiglie. Siamo in relazione anche con il sistema bibliotecario, luogo ideale per gli incontri tra studenti e quindi ben frequentato dai ragazzi; incontri periodici con i bibliotecari hanno permesso negli anni il realizzarsi di alcuni progetti connessi al centro giovani. Una mostra fotografica realizzata interamente dai ragazzi ha trovato spazio espositivo nella biblioteca stessa del Comune di Rubiera, offrendo occasioni di protagonismo e un contatto vero e proprio con la cittadinanza che ha potuto apprezzare, valutare e aggiornarsi sulle attività proposte e realizzate con e dai ragazzi. L'associazione Elasticamente, specializzata sui Disturbi Specifici dell'Apprendimento collabora attraverso osservazioni e consigli con i suoi psicologi ad interventi più specialistici e mirati nei casi di ragazzi che riteniamo più difficili e complessi; il personale esperto ci aiuta nell'individuare comportamenti inadeguati e ci consiglia su come intervenire. Allo stesso modo lavoriamo in stretto contatto con le assistenti sociali sul territorio: insieme concordiamo come inserire i ragazzi segnalati provenienti da situazioni familiari disagiate. Ci sono molte altre associazioni di volontariato presenti sul territorio con le quali attiviamo percorsi a favore dell'inserimento dei ragazzi nella realtà del proprio paese. La Croce Rossa è una presenza costante, e anche con loro predisponiamo incontri affinché dia un valore aggiunto alle esperienze che i giovani svolgono con noi; allo stesso modo collaboriamo con Arcana giochi, un gruppo amatoriale di giochi di ruolo e giochi di logica. Ogni anno partecipiamo insieme ad iniziative popolari nelle piazze dei paesi, ad eventi estivi e organizziamo alcuni incontri affinché la tradizione aggregativa e sana del gioco non vada perduta.

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

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

- Per il Comune di Castellarano: il 1° ottobre 2019
- Per il Comune di Rubiera: 2 ottobre 2019

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

Per il termine dei progetti la Coop.va ipotizza:

- Per il Comune di Castellarano: 26 Giugno 2020;
- Per il Comune di Rubiera: 25 giugno 2020.

	2019				2020					
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
AZIONI										
1 I Soci al Netw ork	Pianificazione attività  Scelta dell' organico	Attivazione iscrizioni  Avvio servizio  Progettazione per la realizzazione  Inizio laboratorio	Laboratorio di realizzazione	Laboratorio con festa aperta alla cittadinanza.  Serata genitori	Verifica finale					
2 Gioc hi digi tali		Scelta di un gioco digitale  Strutturazione del torneo sul gioco digitale scelto		Scelta di un gioco digitale  Strutturazion e del torneo sul gioco digitale scelto		Scelta di un gioco digitale  Strutturazione del torneo sul gioco digitale scelto				
3 I risc hi del web: la sind rome di hiki komo ri				Pianificazion e attività  Scelta dell' organico	Attivazione iscrizioni  Avvio azione	Proseguimento laboratorio		Serata genitori	Preparazion e mostra da presentare alla comunità	Verifica finale
4 torn ei		Torneo di calcio- balla			Torneo di dodgeball		Torneo di pallama no			

	2019				2020					
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
AZIONI										
1 I Soci al Netw ork	Pianificazione attività  Scelta dell' organico	Attivazione iscrizioni  Avvio servizio  Progettazione per la realizzazione  Inizio laboratorio	Laboratorio di realizzazione	Laboratorio con festa aperta alla cittadinanza.  Serata genitori	Verifica finale					
2 Crea zion e di APP e gioc hi in rete							Attivazio ne iscrizio ni  Pianifica zione attività  Scelta dell' organico	Avvio azione	Proseguime nto laboratorio	Proseguime nto laboratorio  Spettacolo finale aperto alla cittadinanza  Serata genitori  Verifica finale
3 torn ei		Torneo di calcio- balilla			Torneo di dodgeball		Torneo di pallama no			

**FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE** (massimo 10 RIGHE, dimensione carattere 12)

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. 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. Relazioni sugli andamenti del lavoro verranno prodotte periodicamente, inviate ai referenti dei Comuni e condivise con gli educatori di riferimento. La documentazione verrà archiviata e sarà a disposizione in forma digitale. I tempi di verifica sul 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 (massimo il 70% del costo del progetto)

Euro **4.318,96**

B) COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA (indicare la/e quota/e a carico del/dei soggetto/i finanziatore/i):

Soggetto proponente: Euro **1.850,04**

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

Euro //

Euro //

TOTALE Euro **6.169,00**