

SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A **VALENZA TERRITORIALE** PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE
PROMOSSE 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

GRUPPO SCUOLA Coop. Soc. a r.l. Onlus

Costituita nel 2004, trae origine dall'esperienza trentennale dell'omonima Associazione, nata a Parma nel 1972 nel quartiere Montanara dalla volontà di alcune persone di creare uno "spazio" di riflessione e di azione, a partire dalle problematiche dei propri componenti e degli abitanti del quartiere per promuovere veri e propri percorsi di emancipazione sociale e culturale: scuole popolari, corsi di alfabetizzazione e per l'acquisizione del diploma di licenza media, sostegno scolastico all'interno della scuola dell'obbligo; interventi a favore dei bambini e degli adolescenti (dando vita, con l'apertura di "Villa Ghidini" nel 1986, al primo Centro Aggregativo della città, seguito nel 1997 dal Centro Giovani Montanara) e degli anziani del quartiere.

Con questi progetti finalizzati al benessere e alla prevenzione del disagio giovanile e la presenza costante all'interno della Comunità, il Gruppo Scuola ha partecipato e contribuito alla crescita sociale e alla riqualificazione del Quartiere Montanara.

In anni più recenti, l'attività si è ampliata con progetti che hanno coinvolto anche alcune realtà della provincia. La complessità che ne è derivata ha imposto l'esigenza di una veste giuridica ed organizzativa più strutturata, portando alla costituzione della Cooperativa Sociale, che opera in continuità di valori, metodi e prassi educative con l'Associazione.

Nel dicembre 2012 è stata operata una fusione per incorporazione tra la Coop. Soc. GRUPPO SCUOLA, che ha mantenuto la denominazione, e la **Cooperativa Sociale IPPOVALLI** - nata nel 2003 per volontà di un gruppo di persone che decidono di impegnarsi nel settore della Riabilitazione Equestre per persone disabili, la cui mission consiste nella promozione umana e nella integrazione dei cittadini attraverso l'attivazione e gestione di servizi, basati sull'utilizzo del cavallo e sull'avvicinamento alla natura, in favore di persone in particolari condizioni di ordine fisico, psichico, economico, familiare e sociale.

Le due Cooperative hanno trovato nelle rispettive origini, mission, metodologie educative e di impresa sociale, i tratti comuni che le hanno portate a condividere le esperienze e a progettare insieme il proprio sviluppo futuro.

Tra le principali attività svolte dalla Cooperativa vi sono:

- Progettazione e gestione di interventi socio educativi rivolti a bambini ed adolescenti in ambito extrascolastico finalizzati al miglioramento della qualità della vita individuale e sociale, nonché alla formazione e all'approfondimento culturale per adolescenti e giovani:
 - **Centri di aggregazione giovanile**
 - Centri educativi pomeridiani

- Centri estivi
- **Educativa territoriale e di strada**
- Sale prove e registrazione audio-video
- **Radio web RADIOFFICINA (www.radiofficina.it)**
- **Officina Arti Audiovisive**
- Progetti finalizzati alla microimprenditorialità e all'occupabilità giovanile (**coworking space**, incubatori di idee d'impresa, **fablab**)
- Progettazione e gestione di interventi educativi in ambito scolastico finalizzati al benessere, alla promozione del successo formativo, alla prevenzione del disagio, della dispersione e dell'abbandono scolastico:
 - **Laboratori socio educativi e creativo-espressivi**
 - **Laboratori di formazione digitale** (coding, elettronica, progettazione, prototipazione e stampa 3D, laser cutter) e di **media education**
 - **Percorsi individuali di orientamento formativo**
 - **Esperienze di alternanza scuola/lavoro**
 - Punti di ascolto e di consulenza educativa individuale per ragazzi e adulti
 - **Educatore scolastico**
 - Doposcuola
- Progettazione e gestione di servizi ed interventi socio educativi e riabilitativi rivolti alle persone diversamente abili, finalizzati al benessere psico-fisico, all'acquisizione di competenze e di maggiore autonomia, alla socializzazione ed all'integrazione:
 - Riabilitazione equestre
 - Laboratorio socio-occupazionale
 - Esperienze di borsa-lavoro e di tirocinio formativo
 - Organizzazione di momenti conviviali, di animazione e di socializzazione
- Progettazione e gestione di interventi di animazione di strada e di **azioni di Comunità** finalizzati a promuovere la visibilità dei propri progetti, a stimolare l'attivazione delle risorse territoriali dei contesti in cui si opera, a creare sinergie e collaborazioni con altre realtà della rete locale:
 - Giochi e laboratori creativi in occasione di feste di piazza
 - Tornei di Pallastrada
 - Eventi musicali di band giovanili locali
 - Partecipazione ed organizzazione di feste di quartiere e di paese.

La gestione sinergica e integrata di queste diverse attività è la condizione peculiare per l'attuazione di interventi innovativi e calibrati sulle effettive esigenze dei destinatari e sulle specificità del territorio, per replicare esperienze e buone pratiche, per valorizzare le risorse interne ed ottimizzare l'efficacia degli interventi.

In particolare, nel territorio del Distretto di Parma cui fa riferimento il presente progetto, la Cooperativa è impegnata nella gestione di:

- Centri di Aggregazione Giovanile CENTRO GIOVANI MONTANARA, SCUOLA DEL FARE e VILLA GHIDINI

- OFFICINE ON/OFF e OFFICINE DELLE ARTI AUDIOVISIVE: centri di co-working e di sperimentazione della creatività e dell'autoimprenditorialità giovanile.
- Centri Educativi Pomeridiani MAESTRO PEGASO, PROGETTO PABLO e SPAZIO EDUCATIVO MONTANARA (SEM).
- Progetti per favorire il Benessere Scolastico e il Successo Formativo: attraverso l'affidamento di progetti da parte del Comune di Parma (TESEO, CITTADINANZA ATTIVA, ORIENTAMENTE, STEAM, EDUCATORI SCOLASTICI nelle scuole superiori), del Consorzio Solidarietà Sociale (MELTING POT) e attraverso il proprio progetto CASCO (Centro per gli Apprendimenti e per lo Sviluppo delle Competenze).

AMBITO DISTRETTUALE DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Distretto di Parma

TITOLO PROGETTO

LA CITTA' SI METTE IN GIOCO

Giovani protagonisti di trasformazioni sociali

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI

Nella città di Parma il target di riferimento del progetto è costituito da circa 14.500 ragazzi/e appartenenti alla fascia d'età 11-19 anni. Per quanto riguarda le dinamiche demografiche negli ultimi dieci anni si è registrato un incremento generale della popolazione cittadina dell'8,2% a cui ha corrisposto un aumento del 68,66% della popolazione straniera, passata dal rappresentare il 10.2% del totale dei residenti nel 2007 al 15.8% nel 2016 con un'incidenza che aumenta nelle fasce più giovani d'età: i bambini stranieri rappresentano il 19,4% della popolazione complessiva tra i 6 e i 12 anni ed il 16,57% nella fascia 13 – 18 anni. Dai dati emerge che oltre il 9% dei minori residenti a Parma risulta seguito dai servizi sociali per difficoltà di carattere economico e abitativo, circa 25 ragazzi ogni anno abbandonano il loro percorso di studi prima del conseguimento della licenza media e circa 557 senza aver conseguito il diploma di scuola superiore, mentre ha fatto comparsa il fenomeno degli hikikomori con 19 situazioni documentate di ritiro sociale.

In generale, si avverte la necessità di valorizzare e restituire alla fruizione pubblica diverse aree cittadine, sia in Centro che nei quartieri periferici che, versando in condizioni di poca cura e frequentazione, sono diventate luogo di traffici illeciti o di aggregazioni spontanee poco rispettose dei luoghi e delle regole di civile convivenza.

La proposta progettuale punta a replicare il successo dell'iniziativa **San Leonardo Gioca!!!**, sperimentata lo scorso anno per ideare nuove forme di aggregazione e di socializzazione nel quartiere San Leonardo, attraverso l'organizzazione di incontri di gioco, arte varia, animazione di strada e di Comunità che periodicamente riportano al centro del quartiere aree verdi altrimenti poco frequentate.

Il progetto punta al conseguimento dei seguenti obiettivi:

- rendere i giovani davvero protagonisti dei cambiamenti e delle trasformazioni sociali, con un ruolo attivo in grado di costruire maggior senso di appartenenza alla comunità.
- creare più opportunità e occasioni di socializzazione nel quartiere;
- creare i presupposti per la condivisione di una cultura della partecipazione sociale;
- creare processi di responsabilizzazione per quanto attiene gli spazi di un territorio;
- incentivare le occasioni di fruizione della cultura attraverso eventi, presentazioni, dibattiti, workshops;
- proporre occasioni di scambio culturale;
- creare i presupposti per costruire una vera e propria Rete di intervento, con un coordinamento e una partecipazione diffusa di enti, associazioni, istituzioni ecc..;

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO

La proposta prevede che gli adolescenti siano al tempo stesso destinatari e protagonisti delle azioni progettuali: attraverso la mediazione dei centri aggregativi ed educativi gestiti in diversi quartieri della città e degli educatori scolastici che operano in numerose scuole secondarie di I° e di II° grado, i ragazzi saranno coinvolti in attività di animazione territoriale a favore dell'intera Comunità e, in particolare, dei loro coetanei. Le attività saranno itineranti tra i vari quartieri, seguendo la mappa delle aree verdi e delle piazzette, e saranno organizzate valorizzando l'apporto delle agenzie educative e delle realtà associative e di volontariato di ogni contesto territoriale. Le tipologie di

intrattenimento proposte saranno individuate con il concorso dei vari attori di rete, allo scopo di valorizzare le esperienze locali. I ragazzi dovranno assumere un ruolo centrale, nell'organizzazione e nella gestione delle performance e nel coinvolgimento, attraverso il passaparola e i canali social dei loro coetanei: in questo modo il loro apporto alla realizzazione del progetto, le loro capacità espressive ed organizzative acquisiranno la meritata visibilità, contribuendo a valorizzare il loro protagonismo e il loro rendersi risorsa per la Comunità.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto riprende e consolida l'esperienza di San Leonardo Gioca!!!, proponendosi di diffonderla al resto della città, di renderla più sistematica e continuativa e di dotarla di strutture di supporto.

In particolare, si punterà a ricreare un'analoga struttura organizzativa attraverso l'attivazione, in ogni quartiere che sarà coinvolto nell'esperienza, di un gruppo informale di realtà promotrici che riunisca le risorse della rete di Comunità: centri aggregativi ed educativi, parrocchie, società sportive, culturali e di volontariato, cooperative sociali centri anziani e orti sociali, gruppi giovanili informali, gruppi teatrali, band musicali, artisti, ecc. L'obiettivo è di creare una rete organizzativa in grado di promuovere e gestire attività di animazione territoriale di diverso tipo, con lo scopo di rivitalizzare i contesti urbani ed i legami sociali attraverso occasioni di incontro e di socializzazione nei luoghi pubblici del quartiere.

In ogni quartiere sarà individuata una realtà capofila che si faccia carico del coordinamento delle attività, nonché di mantenere i contatti con i gruppi promotori degli altri quartieri per dare un senso di continuità all'iniziativa.

Verrà, quindi, proposta una rassegna itinerante di attività rivolte all'intera cittadinanza con particolare riferimento alla fascia adolescenziale/giovanile, che saranno supportate dall'installazione di un **container modulare mobile** che fungerà contemporaneamente da contenitore versatile e polifunzionale di materiali, attrezzature, proposte animative, eventi.

All'interno e nei pressi di questo container, per il tempo che rimarrà installato nell'area verde di un determinato quartiere, le realtà della rete potranno alternarsi nel proporre attività di vario tipo, in vari momenti della giornata e con diversi destinatari, quali ad esempio:

- formazione (corsi, seminari, workshop);
- laboratori espressivi-manuali;
- laboratori di fabbricazione digitale;
- animazioni, giochi, laboratori ludici;
- presentazioni e proiezioni multimediali (film, cortometraggi)
- musica (concerti, dj set)
- teatro (rappresentazioni, performance, stage);
- temporary events;
- presentazioni di libri e letture

Una parte del container potrebbe essere strutturata come ludobiblioteca mobile, con un punto prestiti di libri e giochi da tavolo e con la possibilità di organizzare momenti di lettura animata o pomeriggi di gioco a tema.

Un ruolo fondamentale, nell'organizzazione e nella gestione del progetto, sarà assunto dai Centri di aggregazione giovanile e dai Centri educativi pomeridiani presenti nei diversi quartieri, a partire da quelli gestiti dalla nostra Cooperativa: essi si faranno promotori innanzitutto del coinvolgimento attivo dei ragazzi nelle azioni progettuali, non solo come semplici fruitori delle iniziative che verranno realizzate, ma come diretti protagonisti. I Centri dovranno "trasferire" parte delle loro attività presso il container modulare, sfruttando questa opportunità per aprirsi ulteriormente al quartiere mostrando pubblicamente gli esiti delle proprie attività e coinvolgendo nuovi ragazzi, famiglie e cittadini in attività laboratoriali. Sarà l'occasione, inoltre, per coinvolgere e dare visibilità alle tante collaborazioni che vengono sviluppate all'interno dei centri con numerosi artisti locali in ambito teatrale, musicale, delle arti figurative e con particolare riguardo ai linguaggi espressivi giovanili (street art, rap e free style, urban dance, ecc.).

Potranno essere inoltre realizzate iniziative parallele con il coinvolgimento di target diversi, come ad esempio, l'organizzazione di pomeriggi di animazione ludica rivolta ai bambini contestualmente alla proposta di attività laboratoriali rivolte ai genitori e ai nonni.

L'individuazione dei quartieri e delle aree pubbliche da coinvolgere nel progetto avverrà tramite il confronto con i gruppi informali di rete di Comunità e con le strutture comunali preposte alla gestione del territorio (Polizia Municipale, uffici tecnici, SUAP, ecc.) con le quali concordare tempi e modalità di occupazione e di svolgimento delle attività.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Le attività di progetto saranno realizzate in via sperimentale in 3 quartieri della città, coinvolgendo in particolare zone sensibili in riferimento al degrado e alle situazioni di marginalità sociale.

In particolare potranno essere coinvolti i seguenti quartieri:

- San Leonardo, con l'individuazione di una delle aree in cui si sono sviluppate le iniziative di San Leonardo Gioca!!!
- Parma Centro: per la particolarità urbanistica del contesto l'individuazione dell'area dovrà essere subordinata ad un confronto con la struttura tecnica del Comune, scegliendo tra quelle più sensibili alle problematiche derivanti dall'aggregazione informale giovanile
- Oltretorrente – Pablo

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

Destinatari diretti

Si valuta di riuscire a coinvolgere nelle attività di progetto almeno 80 ragazzi già frequentanti i Centri aggregativi ed educativi gestiti dalla Cooperativa, con ruolo attivo nelle iniziative di animazione territoriale.

Attraverso l'attività in 3 distinti quartieri cittadini si stima di entrare in contatto con almeno 5.000 preadolescenti ed adolescenti rientranti nella fascia 11 – 19 anni di età.

Destinatari indiretti

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

Soggetto proponente: Euro 3.429

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

_____	Euro _____
_____	Euro _____

TOTALE Euro 11.429,00

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

Euro 1.500: coordinamento

Euro 4.500: noleggio e spostamento container modulare mobile

Euro 2.429: materiali di consumo, permessi, siae, ecc.

Euro 3.000: compensi per la realizzazione delle attività

Euro 11.429,00

