Allegato 1.1)

SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DAL TERZO SETTORE E SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI– PUNTO 2.1, LETTERA A E B DELL'ALLEGATO A) ANNO 2021

TITOLO *Fuori dallo schermo – PLAY YOUR SET!*

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

L'Appennino Reggiano ha una popolazione complessiva di circa 33.000 abitanti distribuiti nei 7 Comuni: Castelnovo Ne' Monti si connota come centro aggregativo principale, data la presenza di molti servizi tra cui i poli scolastici delle Scuole Secondarie di 2° grado. Alcuni processi in atto, quali declino demografico, insediamento abitativo frammentato, problemi di viabilità e di tempi di percorrenza verso la pianura, difficoltà di capillarità dei servizi di prossimità, carenza di offerta lavorativa, favoriscono il calo della popolazione, in particolare quella giovanile. Per questa parte di popolazione vi è una scarsa offerta di servizi, su vari versanti: educativo, culturale, formativo, ricreativo.

La crisi legata al dilagare della pandemia di Covid19 ha portato nuove modalità multimediali di frequenza dei corsi scolastici e di relazione. La "fame di socialità" conseguente all'annullamento di molti eventi ed occasioni di aggregazione, impongono di ripensare radicalmente alle interpretazioni di lettura dei contesti, alla riprogettazione di interventi e valutazione degli esiti, muovendosi sempre di più verso modelli di programmazione dinamici e flessibili e in grado di collaborare ed agire in rete.

L'intenzione di *Fuori dallo schermo* si pone in continuità con le azioni del progetto *C'è Posto Per Te*, attivo da anni sul territorio con l'intenzione di offrire ai giovani luoghi, occasioni, accompagnamento educativo e formativo per sviluppare e consolidare le capacità personali per una cittadinanza consapevole, responsabile e propositiva nello sviluppo della comunità. L'obiettivo di *Fuori dallo schermo* è indagare gli stili di vita, di divertimento, di consumo delle nuove generazioni che abitano l'Appennino, nell'ottica dell'ascolto attivo mirato ad intercettare i bisogni e desideri che sottendono ai comportamenti. L'emergenza Covid ha messo in luce nuove problematiche, che palesano difficoltà di identificazione in un territorio con problemi di connessione (sia multimediale che fisica). Le restrizioni aggregative in un territorio già frammentato e la crisi imminente annunciata dai media, che andrà a gravare sulla realtà lavorativa dell'Appennino già messa a dura prova negli ultimi decenni, pesano sulla visione di una progettazione personale futura dei giovani, causando ansia e incertezza, e creando il substrato per ipotetiche derive comportamentali disfunzionali. Una comunità in ascolto, che si prende cura dei suoi abitanti, deve essere guidata alla comprensione del contesto giovanile, al fine di rendere la montagna un territorio competente e progettabile.

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

Il progetto mirerà a coinvolgere i giovani dell'Appennino Reggiano nella realizzazione di interviste ed eventi mirati all'ascolto dei bisogni e all'immaginario di progettazione personale futura. Verranno organizzati eventi di natura aggregativa informale, in

ottemperanza alle normative anti Covid-19 attualmente in vigore, nei luoghi di ritrovo giovanile dei 7 Comuni dell'Unione. Un ruolo importante avrà la partecipazione dei giovani amministratori dei 7 Comuni dell'Unione, già uniti nel gruppo di progettazione *Tavolo Sviluppo Appennino*, che aiuteranno gli educatori ad intercettare i giovani del territorio e ad organizzare le attività, rafforzando parallelamente un processo di responsabilizzazione del loro ruolo nei confronti della comunità. Un compito fondamentale avranno le nuove tecnologie, strumento d'uso quotidiano dei giovani, che offrono la possibilità di comunicare e agire in rete e di abbattere le barriere dovute alla frammentarietà del territorio montano, e che hanno dimostrato un'efficacia aggregativa importante durante il periodo del lockdown. Constatando anche i fattori di rischio per i più giovani derivanti dalla sovra esposizione alle nuove tecnologie il progetto prevederà la trasmissione di competenze e opportunità di uso consapevole e diversificato delle stesse.

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 ed aree territoriali diverse in una logica di rete anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A)

Il progetto mira a sviluppare una road map di mappature, interviste, laboratori ed eventi che coinvolgano i giovani (11-19 anni), attivando nel territorio stesso risorse interne in grado di sviluppare un processo virtuoso, e creando un contesto di prospettive culturali con il coinvolgimento diretto dei giovani alla vita della comunità.

"Fuori dallo schermo" fa riferimento alla necessità di uscire dalla dimensione iperconnessa che ha caratterizzato la vita dei giovani durante il lockdown, per recuperare una dimensione sociale al di là del mezzo digitale. La costante esposizione alle immagini abbassa la soglia di attenzione rispetto alle tematiche della privacy, esponendo i ragazzi al pericolo di cyberbullismo. Lo schermo è il principale filtro di comunicazione dei giovani per conoscere il mondo e rappresentare se stessi: il progetto mira a stimolare forme alternative di immaginario ed espressione, non sottostanti al paradigma dell'istantaneità del mezzo visivo. Il sottotitolo "PLAY YOUR SET!" rimanda alla possibilità di sperimentare l'auto-costruzione di setting (SET) di esperienza, aggregazione e incontro differenti, dove gli adolescenti possano mettersi in gioco (PLAY) in prima persona. Inoltre i termini utilizzati sono utilizzati quotidianamente dai destinatari diretti del progetto e possono avere la funzione di richiamo accattivante (playstation, set di carte, dj-set, set di un video, play come verbo suonare…)

FASE 1: indagine preliminare

- mappatura dei luoghi, fisici e virtuali, di aggregazione delle nuove generazioni, con il coinvolgimento dei giovani amministratori, stimolando un processo di riscrittura delle mappe della vita giovanile in Appennino. Gli educatori intraprenderanno un percorso di indagine sul territorio, incontrando le persone nei luoghi fulcro della socialità.

FASE 2: ascolto e attivazione

- call to action: organizzazione di incontri, virtuali e in presenza, per ascoltare direttamente dai giovani abitanti dell'Appennino i loro bisogni e desideri, confrontandosi sulle opportunità già presenti, le occasioni di socialità e formazione che si vorrebbero creare, le consuetudini e gli stili di vita emersi e modificati a causa dell'emergenza Covid-19.

- interviste in radio: utilizzando la web radio in fase di avviamento con il progetto *C'è posto per te*, si inaugurerà un ciclo di interviste che coinvolgerà tutta la comunità (gestori di locali, insegnanti, peer, amministratori locali, abitanti dell'Appennino in generale). Nel raccogliere le diverse interpretazioni della quotidianità il progetto mira a fornire ai giovani intervistatori uno sguardo consapevole e critico sul loro presente e stimolare occasioni di confronto e dialogo. La web radio offre opportunità di apprendimento di nuove competenze digitali ed educa all'ascolto, allo sviluppo di nuovi immaginari alternativi all'uso dello schermo e delle immagini, giunti ad essere veicoli per eccellenza di conoscenza e relazione. L'uso e la riscoperta della parola e di una fruizione più "slow" delle tecnologie, risultano costruttivi nell'ottica di restituire valore e peso al vissuto adolescenziale, in connessione con il mondo adulto.

FASE 3: co-progettazione azioni

- laboratori e eventi co-progettati: in base agli esiti della fase 2, che dovrebbe portare al consolidamento di un gruppo di giovani attivi e propositivi, gli educatori accompagneranno nella progettazione di laboratori o eventi co-progettati. Questi eventi saranno occasione per sperimentare nuove forme di aggregazione, consapevole, ragionata, condivisa e alternativa, anche in risposta alle limitazioni imposte dal distanziamento sociale generato dall'emergenza Covid-19. La radio potrà assumere il ruolo di catalizzatore del processo di progettazione e dell'esperienza aggregativa, in quanto mezzo di comunicazione e racconto degli eventi, fulcro dell'animazione musicale e naturale connettore e attivatore di reti. Potranno essere progettate inoltre occasioni di formazione e approfondimento, anche online, tramite laboratori peer-to-peer che potranno trattare diversi argomenti (es: dipendenze, cyber-bullismo, uso consapevole delle nuove tecnologie, etc.). Il coinvolgimento e la sensibilizzazione dei gestori locali sarà uno dei focus di azione conseguenti alla co-progettazione degli eventi con i giovani coinvolti. In quanto parte integrante della comunità educante, si connotano come uno dei principali interlocutori rispetto alla tematica del consumo e dell'abuso. Sarà fondamentale tenere in considerazione le voci emerse dalla comunità nella fase 2 per progettare azioni di coinvolgimento dei gestori dei locali mirate ad arginare comportamenti a rischio nel mondo giovanile.

ESITI

Gli esiti del progetto verranno messi a disposizione della comunità, come base per progettazioni successive. Verrà data una restituzione pubblica del lavoro svolto al termine della progettazione, per far emergere una fotografia attuale e realistica della realtà giovanile del territorio montano.

INNOVAZIONE

Il contributo innovativo del progetto si manifesta in: entrare a contatto con i giovani amministratori locali per tessere reti e collegamenti con il territorio e rafforzare la loro responsabilità nei confronti della comunità e nel rappresentare il mondo giovanile; creare connessioni con altre progettazioni locali in ambito sociale in modo da valorizzare e

amplificare le risorse reciproche del territorio; estendere il progetto a tutta la comunità perché diventi protagonista consapevole dei propri cambiamenti, alimentando il dialogo con le nuove generazioni anche in ottica intergenerazionale.

INTEGRAZIONE DI ESPERIENZE E COMPETENZE

Il progetto si fonda a partire dall'esperienza pluriennale capitalizzata sul territorio grazie al progetto "C'è posto per te" e al lavoro delle Politiche Giovanili, per l'implementazione di attività già parzialmente sviluppate: il Tavolo Sviluppo Appennino composto dai giovani amministratori dell'Unione dei Comuni dell'Appennino Reggiano, affiancato dagli educatori della cooperativa; il progetto Jerry Can che ha coinvolto i giovani della montagna nella realizzazione di eventi, produzioni creative e di comunicazione web, corsi e workshop raccogliendo le proposte dei giovani; l'evento Cos&Play scaturito dal progetto Jerry Can, divenuto cassa di risonanza della creatività dei giovani dell'Appennino riscuotendo successo anche fuori dal territorio.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Le azioni saranno disseminate su tutto il distretto di Castelnovo ne' Monti, coinvolgendo attivamente i 7 comuni di Castelnovo ne' Monti, Casina, Carpineti, Vetto, Villa Minozzo, Toano e Ventasso nell'individuare spazi idonei alla realizzazione di incontri, laboratori ed eventi (biblioteche, oratori, centri giovani, bar, locali, palestre, teatri…).

Compatibilmente con l'attuale contingentamento delle aule, si prevede di realizzare qualche incontro di presentazione del progetto nelle Scuole Secondarie di I e II grado del territorio.

I locali, bar, discoteche e centri di aggregazione informale verranno contattati per creare sinergia e collaborazione ed ospitare azioni del progetto.

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

I destinatari diretti sono i giovani fra gli 11 e i 19 anni, abitanti nel Distretto di Castelnovo ne' Monti. Si raggiungerà una parte di questo target prevedendo una modulazione della partecipazione fra le diverse azioni come segue:

- call to action: 70 contatti
- interviste in radio: 50 contatti
- eventi e laboratori co-progettati: 150 contatti

Fra i destinatari indiretti si prevede di coinvolgere:

- amministratori locali: 20 contatti
- operatori sociali e volontari del mondo dell'associazionismo: 30 contatti
- gestori dei locali: 10 contatti
- abitanti adulti: 300 contatti
- radio locali e non: 5 contatti

Si prevede di rigenerare il senso di comunità, attivando nuove reti e sinergie, in contrasto all'isolamento e limitare le derive comportamentali generate dall'emergenza Covid-19.

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

Si attiveranno reti per il consolidamento di una comunità educante che si prenda cura dei propri abitanti e dei propri luoghi, partendo da tavoli istituzionali, creando connessioni con il mondo dell'associazionismo e del sociale, raggiungendo i luoghi di aggregazione informale anche gestiti da privati (bar, locali, palestre…).

Anche lo strumento della radio sarà propedeutico all'attivazione di nuove connessioni, mettendo in comunicazione il mondo giovanile dell'Appennino con altre realtà, come ad esempio giovani e adulti di territorio provinciali, altri progetti radiofonici e di comunicazione web.

Soggetti in rete:

- i 7 Comuni dell'Unione dell'Appennino Reggiano
- cooperative sociali e di comunità operanti sul territorio
- servizi sociali (Unione dei Comuni)
- associazioni e volontariato
- locali, bar, strutture private
- abitanti
- radio locali e non

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

I contatti con i destinatari diretti e indiretti verranno conteggiati attraverso griglie apposite, per ricondurre i risultati quantitativi alle azioni del progetto.

Inoltre i risultati qualitativi del progetto verranno raccolti tramite diversi indicatori:

- grado di coinvolgimento e attivazione autonoma dei destinatari diretti
- grado di collaborazione dei destinatari indiretti
- consolidamento delle reti territoriali
- attivazione della comunità in quanto soggetto educante

La valutazione degli indicatori verrà realizzata dagli educatori in collaborazione con le parti istituzionali e i soggetti attivi della comunità, attraverso momenti di incontro e restituzione e l'eventuale somministrazione di questionari.

Reggio Emilia, 24/09/2020

Centro Sociale Papa Giovanni XXIII – SCS ONLUS