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

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

Open Group è una Cooperativa Sociale di tipo A + B e Onlus di diritto, che lavora nell'ambito socioeducativo, sociosanitario, della gestione dei patrimoni culturali, della comunicazione e dell'informazione, gestisce testate radiofoniche/web (come Libera Radio, la prima web radio d'informazione sulla legalità e contro le mafie) e un'agenzia di comunicazione interna., Open Group da più di un decennio, nel territorio di San Lazzaro di Savena, si occupa della promozione del benessere, attraverso progetti specifici rivolti a adolescenti e giovani, scolastici ed extra scolastici, laboratori a mediazione artistica (video, radio, web), percorsi individuali e progetti territoriali. Nel corso della sua esperienza ha sviluppato e sviluppa interventi di comunità, progetti di partecipazione e percorsi di protagonismo rivolti ai giovani e alle comunità territoriali. Tra le attività rivolte ai giovani sul territorio di San Lazzaro di Savena: educativa di strada, centri di aggregazione giovanile, laboratorio di sostegno nei compiti e di promozione del benessere scolastico, corsi di italiano L2 per stranieri. Forti del nostro radicamento nel territorio abbiamo deciso, anche quest'anno, di portare avanti un progetto che implementi la **capacità comunicativa** e l'utilizzo di **strumenti digitali**. Nonostante le oggettive difficoltà legate al momento storico che stiamo vivendo, le forti restrizioni che contraddistinguono questa fase delle nostre vite, è possibile a nostro avviso, essere da stimolo per l'elaborazione di strategie innovative e creative che ci facciano progettare risposte nuove, che ci permettano di ripensare, non tanto i nostri obiettivi, quanto le azioni necessarie per realizzarli. Infatti, se l'obiettivo generale è quello di incentivare l'iniziativa e la partecipazione, soprattutto quest'anno sarà necessario utilizzare strumenti che permettano di attivare percorsi flessibili che si adattino ai mutevoli e radicali cambiamenti che abbiamo di fronte in questi mesi di gestione della pandemia. Per questo proporremo dei laboratori che potranno essere svolti sia dentro Le scuole sia in spazzi extrascolastici come centri d'aggregazione o spazi di doposcuola delle parrocchie di S. Francesco o di S. Lazzaro

Chi come la coop Open Group, già da molti anni investe in progettazione e realizzazione di laboratori digitali, può contare su un approccio che permette di unire l'approccio con temi affrontati a scuola o di attualità attraverso l'utilizzo delle tecnologie che già conoscono ma che riservano maggiori potenzialità di quelle spesso espresse. Apprendere attraverso l'uso di strumenti che di solito vengono utilizzati per il tempo libero, permette di ragionare in termini temporali più lunghi sul concetto di acquisizione che permette maggiore conoscenza dei temi trattati.

Durante l'a.s. 2020/21 si intende continuare questa esperienza proponendo l'implementazione dei contenuti e dei materiali realizzati per la web radio attivata lo scorso Anno scolastico con il progetto In-Formazione on air. Il percorso, sviluppato in ottica laboratoriale, mira all'acquisizione di conoscenze e abilità fondamentali per lo sviluppo di competenze chiave per l'apprendimento permanente quali: competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.

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

Gli studenti e più in generale gli adolescenti coinvolti in modo diretto saranno i frequentanti dei due centri d'aggregazione gestiti da Open Group e i due doposcuola delle parrocchie di S Francesco e S.

Lazzaro del Comune di San lazzaro di Savena. Le comunità territoriali, destinatari indiretti di questa proposta, comprendendo le famiglie, gli educatori e i volontari degli oratori, che verranno coinvolti in due fasi: 1-individuazione e rispondenza a bisogni individuati; 2-coinvolgimento nella scelta dei contenuti da utilizzare; 3-nei laboratori proposti. La proposta è frutto dell'intensa sperimentazione nei mesi del lockdown, durante i quali tutti i servizi di sostegno alla didattica e le attività socio-culturali spostate necessariamente su canali digitali, hanno evidenziato il bisogno da parte degli adolescenti di una educazione all'uso e alla gestione dell'informazione digitale che comprende la capacità di selezione delle fonti e l'uso corretto dell'informazione. Sulla base di questi bisogni gli adolescenti saranno coinvolti nella scelta dei temi, partendo dai loro interessi e da eventi significativi della comunità, in moda da essere attori primari nella costruzione dei percorsi audiovisivi. Con l'aiuto di esperti che fungeranno anche da facilitatori dell'apprendimento dei contenuti e delle tecniche. La scelta di privilegiare spazi extrascolastici, come i centri d'aggregazione o i doposcuola parrocchiali, potrà favorire ulteriormente l'espressione e il coinvolgimento giovanile.

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)

La capillare diffusione di tecnologie e media digitali ha radicalmente cambiato le modalità di fruizione e di accesso ai saperi delle giovani generazioni. Internet, Social Networks, Tablet, Smart Phones e i relativi linguaggi che li caratterizzano vengono utilizzati dalle nuove generazioni dai primi anni di età. Tuttavia, essere "nativi digitali" non significa automaticamente essere fruitori consapevoli di tali tecnologie. A questo proposito, Open Group ha deciso di esplorare il mondo delle tecnologie digitali in chiave educativa, progettando e proponendo nuovi laboratori che sappiano promuovere consapevolezza in merito all'uso delle tecnologie digitali conservandone le potenzialità di innovazione linguistica e comunicativa. L'esperienza pluriennale di Open Group in questo ambito, ma soprattutto l'intensa sperimentazione nei mesi di Lockdown, durante i quali tutti i nostri servizi (sostegno alla didattica e attività socio-culturali) si sono spostati necessariamente su canali digitali ha evidenziato il bisogno da parte dei giovani di un educazione al digitale che comprenda non solo l'utilizzo dei social network ma, di un linguaggio che ha molte più possibilità e strumenti di quelli che i giovani utilizzano. Se apparentemente i giovani hanno un utilizzo più diffuso e veloce delle tecnologie, i mesi di chiusura delle nostre attività socio-educative, hanno evidenziato la carenza di uno sguardo più ampio e d'insieme per quanto riguarda gli strumenti digitali. Fatte queste considerazioni, in questo particolare Anno Scolastico, intendiamo fare una proposta progettuale fluida e pronta a rispondere a tutti i possibili cambiamenti che ci aspetteranno nei mesi a venire. Per dare prosecuzione ai progetti già realizzati nel a.s. 2018-19 attraverso la piattaforma del blog (BAOBLOG) presso la scuola secondarie di primo grado Jussi e presso il centro d'aggregazione Baobab , sito nella località Ponticella del Comune di San Lazzaro si intende continuare a offrire ai giovani delle scuole secondarie di secondo grado e ai fruitori dei centri d'aggregazione da noi gestiti, la partecipazione ai **laboratori digitali per la produzione di contenuti che verranno caricati sulla piattaforma radiofonica.** I laboratori di Creatività Digitale si propongono di offrire agli adolescenti del Comune di San Lazzaro uno spazio in cui creatività e formazione possano muoversi in contemporanea. Tra gli obiettivi che la proposta laboratoriale e formativa si propone ci sono:

- Stimolare l'uso del digitale non come luogo a sé ma come uno strumento di creazione e di costruzione positiva di sé e del gruppo.

- Favorire l'uso consapevole di strumenti, contenuti e linguaggi digitali.
- Valorizzare il territorio d'appartenenza favorendo la partecipazione attiva dei ragazzi nel proprio contesto di vita.
- Accompagnare i ragazzi verso l'approfondimento di tematiche d'attualità e stimolarli ad approfondire riflessioni che possano permettere loro di essere portatori di valori sociali.

I partecipanti avranno a disposizione materiali e strumenti digitali, quali tablet, computer, fotocamere e videocamere, con i quali cimentarsi in un uso alternativo, diverso da quello a cui sono abituati nel quotidiano. I format proposti prevedono lo sviluppo di tematiche diverse, dalle quali partire per approfondire e creare una produzione audio-visiva con strumenti differenti e variegati. Unire formazioni su macro-temi con la produzione di nuovi contenuti multimediali, pone il concetto di apprendimento su un piano differente e maggiormente stimolante. La rapidità di acquisizione di informazioni è correlata alla velocità e al dinamismo dei contenuti usati per stimolare la riflessione. La produzione finale accresce ulteriormente il rapporto con il tema e la possibilità che quest'ultimo venga interiorizzato dei giovani fruitori, perché rende i ragazzi parte attiva della produzione culturale. Gli studenti e i giovani del territorio avranno la possibilità di elaborare e portare a sintesi - in un esito del tutto coinvolgente - conoscenze e contenuti anche di approfondimento specifico sulla fisionomia dei fenomeni, attraverso strumenti e prodotti pensati per coinvolgere i giovani a partire dal loro linguaggio per aprirsi e comunicare anche con l'intera cittadinanza.

Verranno quindi organizzate attività di formazione e momenti laboratoriali rivolti agli studenti e ai ragazzi dei centri d'aggregazione per fornire loro una maggiore consapevolezza rispetto alle tecnologie, mostrando loro utilizzi innovativi in grado di favorire un aumento delle competenze e una grande libertà di espressione e senza mai dimenticare il tema della sicurezza. Lo spirito delle nostre proposte consiste nell'accompagnare gli adolescenti alla scoperta di nuove possibilità di utilizzo dei nuovi linguaggi, utilizzando gli strumenti digitali e metodologie educative che ridisegnino i paesaggi attraverso lo sguardo, i linguaggi, l'emotività e le passioni delle giovani generazioni. Gli obiettivi di questo approccio puntano ad offrire spazi creativi e contesti laboratoriali in cui attingere a competenze e saperi necessari per la costruzione di una piattaforma di condivisione di esperienze. La rete, dunque, non più solo come strumento o fonte, ma soprattutto come spazio di aggregazione giovanile del nostro presente. Anche qui, difatti, gli adolescenti costruiscono un proprio discorso identitario e relazionale. Nello specifico sia a scuola sia nei centri d'aggregazione si intende proporre 6 laboratori di 10 h l'uno (2 parrocchia S. Francesco, 2 parrocchia S. Lazzaro 2 CAG Baobab):

- Laboratorio STOP MOTION – tra carta e digitale: Un percorso laboratoriale dove i nuovi linguaggi digitali e quelli tradizionali si uniscono per proporre attività ludico-creative in cui, attraverso l'uso di app di editing foto e video, i giovani saranno autori creativi di prodotti digitali. I personaggi dei racconti letti o legati ad altri temi curricolari, tramite la tecnica dello stop motion, prenderanno vita grazie alla loro creatività e manualità generando nuove storie e narrazioni. Il laboratorio prevede in complementarità alle tecniche tradizionali, l'utilizzo di tablet e app specifiche per la produzione video. I minori coinvolti realizzeranno un mini video animato, il loro racconto in digitale. Il percorso laboratoriale ha il fine di realizzare mini video in stopmotion, la cui produzione ha l'obiettivo di far assumere agli studenti una posizione attiva nei confronti del mezzo digitale ed offrire loro un copione alternativo rispetto a quello che li vede meri fruitori. Tra le fasi principali del laboratorio: **1-**l'immagine in movimento e lo stop-motion; **2-** Realizzazione delle "sequenze" centrali del racconto animato scelto e

riscrittura sintetica della trama attraverso storyboard; **3-** Produzione di soggetti e oggetti necessari all'animazione. Stesura di dialoghi e racconto; **4-** Realizzazione delle sequenze fotografiche necessarie; **5-** Realizzazione dell'audio e montaggio finale; **6-** Presentazione dei video realizzati dagli studenti alle famiglie e piccolo laboratorio di stop motion per adulti condotto dai bambini; **7-** Incontro di confronto sull'accompagnamento dei bambini ad un uso consapevole ed in linea con l'età evolutiva specifica dei bambini.

- Laboratorio Coding Telling – tra programmazione e comunicazione: Con il termine coding si intende la programmazione ossia la stesura di una sequenza di istruzioni di un calcolatore. Insegnare il coding significa dare ai bambini e ragazzi una "forma mentis" che permetterà loro di affrontare problemi anche complessi. La programmazione costringe infatti a operazionalizzare le azioni attraverso un processo logico: significa ordinare i pensieri, trovare soluzioni, elaborare le istruzioni, valutare i propri eventuali errori e riprogettare. Grazie alla tecnica dello storytelling, attraverso la progettazione e la stesura dei codici, gli adolescenti sperimenteranno inoltre nuove modalità divertenti per studiare e apprendere. Tutte le attività proposte saranno precedute e affiancate da attività Unplugged, con lo scopo di introdurre i principi del pensiero computazionale senza l'utilizzo di dispositivi digitali. Tra gli obiettivi principali del laboratorio ci sono l'apprendimento dei principi di base del pensiero computazionale; l'acquisire di competenze logiche e di problem-solving, nonché l'acquisizione di competenze documentative e critico-riflessive attraverso lo sviluppo di abilità collaborative, potenziando le capacità di attenzione, concentrazione e memoria.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Centro D'aggregazione Baobab del Comune di San Lazzaro di Savena, Centro d'aggregazione Zazi del Comune di San Lazzaro di Savena, parrocchia dell'oratorio di S Francesco, parrocchia di S. Lazzaro

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

I giovani già presenti nelle sedi sopra indicate che parteciperanno ai laboratori avranno la possibilità di vedere e ascoltare e commentare, ma soprattutto produrre, contributi audio e video, documenti filmati e archivi sonori. Sarà un'occasione per avventurarsi in territori della rete multimediale che non conoscono e per praticare le tecnologie di base. Gli strumenti sono quelli del digitale che, attraverso le modalità digitali creano un valore aggiunto e del tutto nuovo, stimolante, emozionale e creativo per i ragazzi, applicabile sia a temi di loro interesse sia a quelli didattici. I destinatari diretti del progetto sono Gruppi classe o interclasse di circa 15 studenti tra i 15 e i 19 anni, delle scuole secondarie di secondo grado, gli adolescenti che frequentano i due centri d'aggregazione gestiti da Open Group e gli studenti frequentanti il doposcuola dei due oratori presenti nel territorio (S. Francesco e S. Lazzaro).
I destinatari indiretti sono tutti i giovani, le famiglie e la cittadinanza di San Lazzaro di Savena che si potrà collegare e scaricare i contributi audio visivi che verranno caricati sulla piattaforma. Il risultato previsto è quello di implementare una piattaforma online che offra un certo numero di contributi audiovisivi realizzati dai ragazzi iscritti al laboratorio.

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

L'intervento è progettato per favorire e valorizzare una sinergia stretta fra le competenze culturali e comunicative, ma soprattutto digitali, del capofila Open Group e le competenze educative degli

oratori. Gli oratori S. Francesco e S. Lazzaro che da oltre un decennio offrono spazi d'aggregazione e sostegno allo studio in orario extrascolastico, e che annualmente coinvolgono circa un centinaio di studenti, operano con un approccio multireligioso e multietnico, offrendo opportunità a giovani a rischio di dispersione e devianza sociale. Il progetto permetterà di sperimentare modalità innovative, oltre al tradizionale doposcuola, per recuperare giovani che diversamente avrebbero meno opportunità di un uso consapevole ed efficace del digitale. Considerando come destinatari indiretti: famiglie, educatori/volontari, compagni di classe e di altri luoghi d'aggregazione, si può stimare per ogni ragazzo un indotto di dieci persone, aumentando le opportunità di inclusione e di integrazione per tutti gli attori sociali coinvolti, ma specialmente per gli studenti destinatari diretti. Quello che intendiamo proporre in questa sede è un progetto educativo replicabile, sostenibile e con caratteri innovativi. Si tratta di un progetto che per le caratteristiche intrinseche alle attività che saranno realizzate, rappresenta una novità per il contesto territoriale in cui si inserisce e per le particolarità dello strumento utilizzato. La partnership di progetto che vede riunite realtà con specificità differenti, del mondo cooperativo e associativo che opera sul territorio del distretto di San Lazzaro di Savena, permettono di connotare il progetto come agevolatore di reti territoriali, in particolare il progetto diviene portatore di socialità, condivisione e autoformazione. Nel rapporto coi diversi attori della comunità, e nelle relazioni tra pari, attraverso le quali i giovani imparano a lavorare insieme acquisendo competenze tecniche, sarà possibile anche far dialogare ambiti da sempre contigui ma che non hanno mai trovato opportunità progettuali comuni sulle quali lavorare insieme. La proposta laboratoriale qui presentata, darà la possibilità di rendere in chiaro interazioni che fino ad ora sono state lasciate all'informalità della collaborazione tra servizi simili. Tali aspetti contribuiscono a rendere il progetto sostenibile nel tempo e replicabile in altri contesti territoriali perché utilizza strumenti che uniscono le diverse fasce di età, le diverse culture, e prevede un format facilmente adattabile alle esigenze del territorio e della comunità. Il progetto rappresenterebbe inoltre il seguito di una collaborazione che negli anni è stata già attivata tra la cooperativa Open group e il Settore Integrazione Sociale Minori del Comune di San Lazzaro. Sull'onda delle passate edizioni il laboratorio potrebbe contare dunque su una rete forte su tutto il territorio distrettuale.

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

Il progetto prevede un monitoraggio durante tutte le fasi che sarà curato dal gruppo degli educatori che svolgeranno i laboratori, dal coordinatore e dal personale presente nei diversi luoghi di realizzazione (professori, educatori, volontari etc.). In fase di avvio del progetto il coordinatore e gli educatori si incontreranno per definire la progettazione di dettaglio e la tempistica delle attività con i referenti delle strutture. In itinere al progetto saranno realizzati incontri di monitoraggio. Gli strumenti di monitoraggio e gli indicatori utilizzati saranno:

- fogli firma dei partecipanti per ciascuna attività
- somministrazione di questionari di gradimento al termine di ciascuna attività
- livello di partecipazione ai percorsi formativi
- livello di partecipazione ai laboratori digitali
- n° di adolescenti coinvolti, diretti e indiretti, attraverso il contest