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)

Materia come soggetto-oggetto è un progetto nato quattro anni fa, reso possibile grazie al contributo della Regione Emilia-Romagna-Servizio Politiche Familiari, Infanzia e Adolescenza, che si propone di sensibilizzare gli adolescenti e avviare con loro riflessioni e azioni sugli Obiettivi dell'Agenda 2030, sulla sostenibilità ambientale-sociale-relazionale-generazionale, sul valore dell'economia circolare, e sulla filosofia del riuso dei materiali di scarto che ReMida raccoglie. Nel territorio delle Terre d'Acqua è emersa da anni l'importanza di creare un'alleanza tra i principali attori istituzionali che si occupano di adolescenza, in particolare, il Sistema scolastico, i Centri giovanili e il mondo produttivo, con l'obiettivo, di rafforzare le azioni educative già in essere, e fare entrare in relazione il tessuto produttivo con i giovani e le loro famiglie, offrendo così anche opportunità nuove di sostengo alla genitorialità. L'emergenza Covid ha accentuato ancora di più la solitudine che alcuni ragazzi/ragazze del territorio vivono, creando spesso un isolamento digitale, per cui attraverso il progetto si pone come ulteriore obiettivo la promozione sociale delle tecnologie, coniugando così responsabilità sociale, sostenibilità ambientale, scambi tra diverse fasce di età e competenze.
In particolare, si propone qui una sintesi delle attività già svolte strettamente legate agli obiettivi del progetto in relazione al progetto:
-dal 2018 realizza workshop per la creazione di arredi urbani riutilizzando materiali di scarto dal titolo "Materia come soggetto-oggetto" che rientra all'interno del progetto della Regione Emilia-Romagna – Servizio Politiche Familiari, Infanzia e Adolescenza (L.R.14/18) , negli ultimi due anni in particolare si è realizzato il precorso "A!A_ creazione di arredi urbani animali" che ha visto coinvolti 12 adolescenti per la realizzazione degli arredi del parco Taccoli, entro cui ha sede ReMida Bologna_Terre d'Acqua, in collaborazione con Cose Comunicanti.
Da Marzo 2020, nel periodo del lockdown, abbiamo ideato una rubrica di letture il cui titolo è "Ho perso il filo" e che ancora oggi prosegue, in onda sulle frequenza della webradio www.radioseeeyou.com. L'obiettivo era di raccontare la sostenibilità attraverso storie, poesie e filastrocche verso l'Agenda 2030, attraverso al voce dell'attore Filippo Lanzi e abbiamo organizzato 9 incontri di formazioni a distanza condotte da Beniamino Sidoti dal titolo "Giocare con le storie". Una delle sfide di queste azioni è mettere al centro la narrazione, lettura e scrittura, attraverso forme di distanza: trovare modi per giocare insieme senza essere fisicamente insieme, facendo "didattica di vicinanza".

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

I destinatari del progetto sono ragazzi/e dagli 11 ai 19 anni pertanto la selezione avverrà insieme alla Casa della Cultura "Italo Calvino" di Calderara di Reno, agli Uffici Scolastici dei singoli Comuni delle Terred'Acqua, mediante comunicazione cartacea, da affiggere nelle Scuole, nelle biblioteche e in altri luoghi strategici del territorio, e analogica, da diffondere mediante social network, web e mailing list. Li coinvolgeremo attraverso forme di pratica pensante, cioè scegliendo dei modi per scrivere e per leggere che siano inclusivi, creativi, educativi. ReMida è un progetto per sviluppare, sostenere e ricercare etiche di sostenibilità, per cui vuole favorire nei giovani il riappropriarsi dei valori etici, sociali e culturali della manualità mediante diverse possibilità di trasformazione dei

materiali di scarto in originali oggetti di design, arredi e manufatti. Attraverso la sperimentazione e il problem solving, potranno apprendere pratiche e tecniche nuove, che potranno poi applicare nella propria esperienza quotidiana per essere quindi protagonisti e soggetti attivi della sostenibilità del proprio territorio e anche maggiormente consapevoli di loro stessi e delle loro potenzialità.

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, il cui sottotitolo è *SOSTE - immaginatoi urbani sostenibili*, propone attività laboratoriali che si svolgeranno al di fuori dell'orario scolastico, offrendo un sostegno alla genitorialità e inclusività sociale.
Da sempre i parchi e i giardini sono anche i luoghi delle fantasticazioni, dell'avventura, della creatività e creatività e immaginazione sono parte fondamentale del benessere psicofisico di grandi e piccoli.
La nostra idea è quella di animare un giardino di prossimità e di vicinato con delle letture e con delle installazioni che possano aiutare a sviluppare l'immaginazione,
Il progetto si articola nella realizzazione delle installazioni attraverso il riuso creativo di materiali di scarto, che rimarranno così fruibili anche al termine degli eventi per consentire a tutti coloro che fruiscono il parco di poter partecipare anche in modo autonomo, e in appuntamenti di lettura e narrazione collettiva.
Gli allestimenti previsti all'interno dello spazio del Giardino saranno propedeutici alla fruizione del percorso di gioco e avranno la funzione principale di segnalare e scandire le diverse tappe di esplorazione.
Lo schema generale dell'intervento trae ispirazione dal tracciato classico del gioco del Mondo (o Campana), immaginando di suddividere gli elementi che lo compongono (caselle, numeri, parole, ecc.) e di ricollocarli all'interno dello spazio del giardino e in modo da innescare nuove situazioni di gioco e fruizione.
In particolare, saranno realizzati otto totem "eco-materici", utilizzando i materiali di scarto come metafore espressive per far riflettere i partecipanti sui temi della sostenibilità e del rispetto per l'ambiente. (si allega il progetto grafico, allegato 1).
Tutte gli elementi che compongono le installazioni saranno amovibili e composti da materiali idonei all'impiego in sicurezza in ambienti esterni fruibili dal pubblico, in particolare da bambini. Le strutture dei totem saranno autoportanti e interamente smontabili, in modo da ridurre al minimo l'impatto sullo spazio del giardino, in particolare le aree verdi, e consentire un riutilizzo flessibile per altri progetti o attività didattiche future all'interno del Giardino o in altri contesti.
Le attività laboratoriali di tipo manuale saranno affiancate da un progetto parallelo e complementare legato al tema dello sviluppo digitale sociale attraverso l'utilizzo sia della geolocalizzazione per inventare il nome di ogni totem/luogo che comparirebbe in rete, magari associato al racconto scritto della storia del luogo immaginario, sia della realtà aumentata per la creazione di contenuti extra come video, notizie, racconti, immagini, visualizzabili avvicinando un device al totem/luogo, sempre a cura dei partecipanti in open source o creando una sorta di redazione. Infine si vorrebbero invitare i partecipanti ad inventare la storia di un luogo immaginario e/o creare dei marker urbani per la realtà aumentata con i materiali di scarto: il fatto

che il totem non sia solo un luogo fisico ma anche un punto di aggregazione virtuale si ricollega al tema della "presenza nella distanza", sempre in relazione al tema dell'emergenza sanitaria e alla necessità di mantenere in essere le relazioni e i legami con e tra gli adolescenti attraverso nuove forme di confronto, informazione e partecipazione attiva. Le postazioni potrebbero comprendere sempre anche un piccolo recinto di "natura selvatica" e quindi abbiamo pensato di installare i Totem negli spazi confinanti con aree verdi, in prossimità di percorsi ciclabili o pedonali o trasporti pubblici per incentivare forme di mobilità sostenibile. In accordo con l'Amministrazione Comunale si pensava di creare queste installazioni in diverse zone del Comune di Calderara, Bargellino e Lippo, per coinvolgere attivamente tutta la cittadinanza, anche coloro che non abitano nel centro abitato.

In sintesi le azioni previste da gennaio a settembre 2021

AZIONE 1: SELEZIONE DEI PARTECIPANTI

Il progetto è rivolto a un massimo di 25 partecipanti tra gli 11 e i 19 anni di età, residenti nei Comuni dell'Unione delle Terre d'Acqua. I ragazzi che hanno frequentato gli scorsi i diversi percorsi "Materia come soggetto oggetto" saranno coinvolti attivamente come coordinatori dei lavori per favorire la peer education. Tutto il mese di gennaio 2021

AZIONE 2: INCONTRI DI PRESENTAZIONE ALL'INTERNO DI REMIDA E DELLA CASA DELLA CULTURA

2 incontri della durata di 2 ore ciascuno (da definire la fascia oraria in base alle esigenze dei partecipanti) per il periodo di gennaio-febbraio 2021 (date e orari da definire)

ReMida intende presentare il progetto tutta la cittadinanza, coinvolgendo sia gli adolescenti destinatari del progetto sia gli insegnanti delle Scuole Secondarie di Primo e Secondo grado, gli educatori dei Centri Giovanili dell'Unione delle Terre d'Acqua, attraverso 2 incontri della durata di 2 ore ciascuno, prevedendo una visita all'aula virtuale della casa della Cultura (gennaio) e una visita animata all'interno dell'Emporio degli Scarti e degli Atelier di ReMida (febbraio). Durante entrambi gli incontri si prevedono workshop per avvicinare al tema del progetto.

AZIONE 3: REALIZZAZIONE DEI LABORATORI ALL'INTERNO DEL CENTRO REMIDA DELLA CASA DELLA CULTURA

Co-progettazione e co-costruzione dei Totem precedentemente descritti. Si prevedono 30 incontri tra marzo e giugno 2020 finalizzati alla realizzazione delle strutture da installare nei Parchi e in altri punti d'interesse del Comune di Calderara. Si procederà lavorando con 3 piccoli gruppi di 8 partecipanti che si alterneranno negli incontri; si predilige la scelta del piccolo gruppo per poter consentire ai ragazzi di utilizzare al meglio le attrezzature e i materiali, poter accogliere le loro esigenze e documentare i loro processi creativi.

Ogni modulo laboratoriale prevede la realizzazione di 8 incontri così suddivisi: 6 incontri di progettazione+ falegnameria+ installazione+ 4 incontri di sviluppo digitale

(totale 18 falegnameria presso Remida+12 digitale presso la Casa della Cultura)

Tra gennaio e maggio 2020 è previsto il reperimento materiali la realizzazione dei laboratori in base alle progettazioni dei ragazzi/e.

AZIONE 4_ ORGANIZZAZIONE E REALIZZAZIONE INAUGURAZIONE ALLESTIMENTI.

I partecipanti verranno coinvolti tanto nella fase comunicativa (creazione degli inviti in formato grafico, stampa e diffusione sui sociali network e sul sito del ReMida) quanto nella fase espositiva delle inaugurazioni delle installazioni realizzate. Si prevedono 1 incontri uno di organizzazione on line, e uno di inaugurazione itinerante, attraverso l'organizzazione di una biciclettata, tra maggio e giugno 2021.

AZIONE 5_ COMUNICAZIONE.

La comunicazione accompagnerà tutto quanto lo sviluppo del progetto. Da gennaio 2021 è prevista una prima fase di comunicazione, off line (volantini ecc) e on line (sito web, Instagram pagina Facebook di ReMida) per fare conoscere il progetto e raccogliere le adesioni. Durante

l'anno del progetto (da febbraio a settembre 2021) è prevista un'azione sui social di comunicazione in itinere del progetto attraverso la pubblicazione di un post dedicato alla settimana, con anche la pubblicazione di foto.
Il materiale fotografico raccolto durante tutto l'anno di svolgimento del progetto sarà raccolto in una documentazione che verrà realizzata dallo staff e consegnata a ciascun partecipante, come memoria del percorso svolto.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto si svolgerà sia all'interno della sede di ReMida sia all'interno della Casa della Cultura "Italo Calvino", sia nelle zone che verranno individuate insieme all'Amministrazione e all'Ufficio tecnico del Comune di Calderara. La Casa della Cultura è luogo abitualmente frequentato da adolescenti pertanto l'intento è di facilitare così la partecipazione per lavorare direttamente all'interno dei contesti del territorio che i ragazzi frequentano abitualmente in un'ottica di sistema tra le diverse agenzie educative e ricreative.
Azione 1: Selezione dei partecipanti presso ReMida Bologna_Terre d'acqua, le Scuole e i Centri giovani del territorio, la Casa della Cultura "Italo Calvino" e altri luoghi strategici del territorio.
Azione 2: Laboratori di presentazione all'interno del centro ReMida ReMida Bologna_Terre d'acqua (1 incontro) e presso e la Casa della Cultura "Italo Calvino" di Calderara di Reno (1 incontro).
Azione 3: Realizzazione dei laboratori ReMida Bologna_Terre d'Acqua (18 incontri) e la Casa della Cultura "Italo Calvino" di Calderara di Reno (12 incontri).
Azione 5: organizzazione e realizzazione dell' inaugurazione dei Totem, un incontro itinerante nei diversi luoghi in cui verranno realizzate le installazioni, (Calderara di Reno città, Lippo e San Vitale)
Azione 6: Comunicazione presso ReMida Bologna_Terre d'Acqua, la Casa della Cultura Italo Calvino, la Biblioteca, i Parchi pubblici, lo Skate Park di Calderara di Reno e altri sedi comunali e negozi private del territorio.

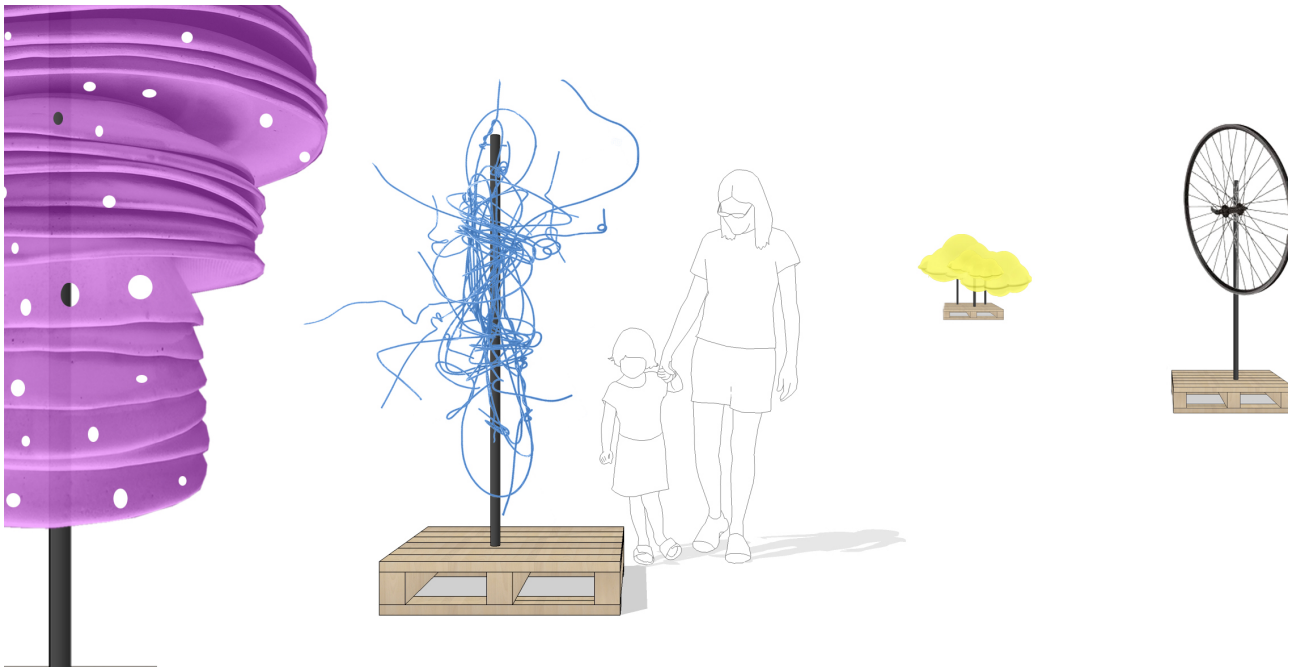
NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

I destinatari del progetto sono i residenti nel Distretto di Pianura Ovest (Unione Terre d'Acqua) in classe di età 11-19 anni, per un totale di 7.575 abitanti. In particolare, i diretti destinatari sono 30 ragazzi e ragazze dagli 11 ai 19 anni residenti dei Comuni di Terre d'Acqua ovvero Calderara di Reno, Sala Bolognese, Anzola dell'Emilia, San Giovanni in Persiceto, Sant'Agata Bolognese e Crevalcore. Si prevede di coinvolgere 30 ragazzi/e del territorio ai quali poter trasmettere competenze utili poi all'inserimento lavorativo nelle aziende del territorio, sensibilizzare al riuso creativo dei materiali in un'ottica di educazione ambientale, per seminare segnali di sviluppo e crescita sostenibile, rafforzando il concetto di sostenibilità olistica dell'agenda 2030, per favore un utilizzo del linguaggio digitale un utilizzo delle tecnologie digitale più sociale e relazionale. Coinvolgendo attivamente gli adolescenti a prendersi cura del proprio territorio li si coinvolgerà direttamente a un'adeguata fruizione delle opportunità territoriali del lor contesto e nelle scelte che li riguardano e in una maggiore consapevolezza sulle loro scelte future.

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

Si prevede il coinvolgimento dell'Amministrazione Comunale di Calderara di Reno, in particolare il settore ambiente, infrastrutture, cultura, istruzione e sociale, il coinvolgimento del copro docente delle Scuole Secondarie di Primo e Secondo Grado del territorio sovracomunale delle Terre d'Acqua, la Casa della Cultura "Italo Calvino" di Calderara, alcune associazioni e cooperative del territorio con le quali da anni la nostra Associazione già collabora.

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

Per la progettazione, il monitoraggio e la valutazione del progetto sono previste le seguenti modalità di azione: diario di bordo per la raccolta delle idee dei ragazzi e rilanci educativi, documentazione cartacea e fotografica del progetto; mostra espositiva degli elaborati, comunicazione sui social network e un questionario di valutazione da sottoporre ai partecipanti e agli uffici scolastici dei due Comuni al termine del progetto.

Allegato 1. Progetto Grafico dei Totem materici.