Allegato 1.1)

FAC SIMILE DI 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)

A causa dell'emergenza epidemiologica il contesto territoriale nel quale opera la Cooperativa si è modificato notevolmente. Oltre all'impatto negativo sulle realtà imprenditoriali e artigianali, coloro che hanno subito maggiormente le conseguenze dell'emergenza sono gli adolescenti, infatti si è già potuto constatare un progressivo isolamento che ha comportato un ulteriore distacco anche fisico tra loro e la realtà, che incrociato con il vuoto di senso degli ultimi anni ne ha aggravato la situazione. Se negli ultimi anni gli indicatori relativi alla situazione giovanile in Italia segnalavano due macro problemi di portata straordinaria, ovvero l'emergenza educativa e formativa sul fronte scolastico e il lavoro come prospettiva estremamente problematica, oggi questa condizione è ancor più accentuata a causa delle restrizioni sanitarie. Il progetto pone particolare attenzione al bisogno dei giovani, che rimane invariato e irriducibile, nonostante le condizioni transitorie attuali. L'esperienza di questi anni si è dimostrata rispondente alle difficoltà e allo smarrimento dei giovani, spesso non compresi dal mondo degli adulti. I percorsi realizzati in passato hanno evidenziato come lo sviluppo di criticità sia presente soprattutto negli ultimi due anni della scuola secondaria di I grado e nel biennio di quella di II grado. La Scuola Bottega infatti è di carattere prettamente orientativo: non nasce appena perché il ragazzo conosca meglio le proprie potenzialità, ma per far fronte ad un impoverimento della struttura stessa del soggetto, tale per cui ciò che prima era evidente, oggi non lo è più. L'intento è quello di aiutare i ragazzi ad esprimersi riscoprendo una positività del proprio essere e della realtà. La rimodulazione del progetto si presenta come una sfida educativa nuova: le azioni ipotizzate sono in linea con le direttive ministeriali e la predisposizione preventiva di un piano alternativo in vista di un possibile lockdown.

Le Botteghe terranno conto del contesto, pertanto proseguiranno i percorsi già in linea con le disposizioni in atto e se ne attiveranno altri in ambito grafico, informatico e di sviluppo digitale, per garantire la continuità anche a distanza. Lo sviluppo delle competenze trasversali rimane una priorità di tutte le azioni: la distanza non solo non è in grado di svilire le relazioni ma ne accresce il desiderio, spesso anche inverandolo.

Obiettivi: realizzare azioni in una logica di rete locale per prevenire la dispersione scolastica e ridurre la marginalità sociale; migliorare e approfondire competenze di base e trasversali attraverso il metodo del learning by doing (anche a distanza); promuovere il ben-essere di ogni ragazzo, indipendentemente dalla sua origine culturale o sociale, perché diventi un valore aggiunto per tutti; promuovere la creatività, l'osservazione e il protagonismo dei giovani attraverso una proposta concreta.

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

In continuità con l'esperienza positiva degli ultimi anni e vista la partecipazione attiva dei ragazzi durante i collegamenti a distanza che denotava una ricerca di un confronto costante con i tutor educativi, si vuole dare ancor più spazio alla libertà e al protagonismo dei destinatari coinvolti. Così facendo, saranno loro stessi a sostenere la proposta anche nei confronti dei compagni, dell'ambiente scolastico e dei familiari. Le Botteghe confermano che anche i ragazzi stessi possono diventare artisti e artigiani; queste due figure hanno la stessa etimologia, entrambe dipendono dalla stessa idea, cioè che quello che si fa ha un valore in sé e viene consegnato al bene comune. Il metodo è già prassi dal momento che da diversi anni viene realizzata la Bottega: *"Maturità, quale avventura per sé?"* nella quale i ragazzi che arrivano alla fine del percorso, al quinto anno, si mettono in gioco alla scoperta di tematiche che intendono approfondire in vista dell'esame e della scelta post maturità, proponendole ai compagni. Inoltre, durante il periodo di lockdown è stata attivata la "Bottega dell'attualità" a partire dall'interesse di alcuni studenti di conoscere argomenti che ritenevano di voler approfondire adeguatamente insieme a giornalisti e professionisti. Agli studenti destinatari del progetto a fine percorso vengono consegnati dei questionari nei quali si chiede loro quali sono gli aspetti sui quali vorrebbero essere ulteriormente aiutati ed accompagnati e quali sono le criticità emerse.

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 Scuola Bottega si basa sul metodo di apprendimento del *learning by doing*, cioè sull'esperienza diretta in contesti lavorativi o laboratoriali all'interno dell'ambiente scolastico. In seguito alle forti misure restrittive in ambito scolastico e lavorativo, dovute all'emergenza epidemiologica, si è pensato di rimodulare il progetto, privilegiando infatti i locali delle scuole, riducendo al minimo i rischi legati ai trasferimenti nelle realtà lavorative. L'esperienza di questi anni ha evidenziato che per lavoro non si intende il mero svolgimento di un'attività in un luogo circoscritto come può essere l'azienda o il laboratorio dell'artigiano, bensì il tentativo di dare una forma espressiva della personalità umana nel rapporto con le cose e la realtà. In questo senso si intende realizzare delle azioni privilegiando l'ambiente scolastico, come luogo in cui lo studente impara ed apporta il proprio contributo, sviluppando percorsi in ambito digitale e informatico, oltre a proseguire le attività inerenti alla comunicazione, con particolare riferimento all'uso di strumenti hardware e software grafici e multimediali per produrla. Come negli ultimi anni, si è deciso di continuare a promuovere azioni rivolte non solo a coloro che vivono un disagio di qualsiasi natura, ma anche a chi eccelle. Occorre infatti investire anche sull'eccellenza per consentire a tutti di cogliere gli aspetti più significativi, come emerge da un'intervista di una ragazza che ha partecipato a una Bottega di eccellenza: *"Partecipare al progetto*

Scuola Bottega anche durante il lockdown non è stato facile, perché la scuola richiedeva molte energie e non rimaneva molto tempo libero. Nel lavoro ho capito di più me stessa e ciò che sono capace di fare, ma soprattutto che la distanza non è un ostacolo insormontabile e che si può lavorare comunque insieme. Mi porto a casa una bella esperienza, ho visto diversi aspetti del lavoro che mi hanno affascinata e nuove competenze utili non solo al percorso scolastico. Per realizzare il cortometraggio animato proposto dal tutor aziendale, abbiamo lavorato a distanza attraverso Zoom." Il video a cui accennava la ragazza, nato dall'unione di due Botteghe di eccellenza, rappresenta l'esperienza vissuta durante la quarantena, emersa nel dialogo con i tutor che li seguivano. I ragazzi hanno sperimentato una libertà anche dove questa sembrava non essere possibile; la trama del cortometraggio mette in luce questa scoperta. (link del video **https://www.youtube.com/watch?v=LPxO_c9iQxc**). Questa è la linea di indirizzo che il progetto si propone di seguire per tutto l'arco del 2021**,** ovvero che i destinatari dell'intervanto possano diventare protagonisti anche in un periodo emergenziale come quello attuale. Attraverso l'esperienza delle Botteghe, vengono aiutati a cogliere i nessi tra quello che desiderano e la realtà che vivono. Lo scopo infatti è strettamente legato al titolo del video di cui il link sopra, ovvero *"… e riuscimmo a vedere le stelle"*, che come ha commentato una studentessa coinvolta nel progetto dello scorso anno, "*È una riformulazione di Dante. Riuscire ha due significati: uscire di nuovo (dalla quarantena) ed essere in grado di vedere le stelle nonostante la quarantena*."

Attraverso le Botteghe gli studenti acquisiscono competenze tecniche per avere una visione più completa, innovativa e creativa della realtà. Le Botteghe sono il ponte che collega le filiere formative con le filiere produttive, oggi ancor più distanti per via delle restrizioni sanitarie legate all'emergenza epidemiologica. I percorsi vengono realizzati con cadenza settimanale durante l'orario scolastico ed extrascolastico. Un maestro/professionista trasferisce le proprie competenze ai ragazzi in un contesto d'azione. I giovani sono accompagnati da un tutor con esperienza educativa, la cui presenza risulta decisiva per accompagnarli, facilitare e approfondire la conoscenza di sé nel rapporto con le mansioni richieste dal tutor aziendale. Le scuole inseriranno il progetto Scuola Bottega all'interno del proprio PTOF, come di prassi, in modo da avviare il percorso come attività scolastica. Il dialogo con la scuola è un fattore determinante per la buona riuscita del progetto. Occorre condividere il percorso di ogni ragazzo all'interno del Consiglio di classe, per non limitarsi ad una valutazione frammentata e per far sì che lo studente sia sostenuto in sinergia tra tutti i soggetti implicati.

Il progetto si sviluppa in 3 azioni:

AZIONE 1:

Consolidamento e sviluppo del gruppo di lavoro (scuole, imprese/professionisti ed enti del Terzo settore).

Pubblicizzazione del buon esito dei progetti precedenti, per mettere a conoscenza il territorio delle attività previste e coinvolgere altri enti/imprese, evidenziando la novità della collaborazione fra scuola, mondo del lavoro e Terzo settore. Le scuole aderiscono con la sottoscrizione di una Convenzione.

Incontri locali fra i partner per lo scambio di esperienze e risultati raggiunti, con a tema la definizione delle buone prassi, delle metodologie efficaci e condivisione delle criticità; definizione e preparazione degli eventi pubblici promozionali e di valutazione finale.

AZIONE 2:

Progettazione delle Botteghe: individuazione dei tutor di Bottega e del percorso educativo più rispondente al bisogno dei ragazzi; definizione delle fasi operative; determinazione degli obiettivi specifici.

Individuazione dei beneficiari. Gli studenti, che partecipano liberamente al progetto, vengono individuati dai docenti dei Consigli di classe, in accordo con le famiglie interessate, secondo i criteri seguenti:

1. la *demotivazione*, che costringe ad individuare percorsi non convenzionali, a sostegno delle attività curricolari stabilite dai singoli docenti;
2. l'*incertezza*, rivolge agli studenti che per atti di bullismo vissuti o per paure di natura psicologica, sono bloccati nel rapporto con la realtà;
3. l'*eccellenza*, che richiede un approfondimento in ambiti e indirizzi peculiari al percorso scolastico intrapreso e all'interno della scuola superiore di secondo grado, con cui si è stabilito l'accordo di rete.

Avvio e realizzazione delle Botteghe

Bottega di Hackathon per gli studenti delle scuole secondarie di I grado;

Bottega di vivaismo, floricultura e viticola per gli studenti dell'I.T.A.S. Perdisa;

Bottega di eccellenza di grafica e progettazione per gli studenti dell'I.T.G. Morigia;

Bottega dei Murales per gli studenti del Liceo Artistico Nervi-Severini;

Bottega di eccellenza dell'arte per gli studenti del Liceo Artistico Nervi-Severini;

Bottega di eccellenza dell'attualità per gli studenti del Liceo Scientico A. Oriani e del Liceo Classico D. Alighieri;

Maturità: quale avventura per sé?, ciclo di incontri (con ogni probabilità online) in preparazione all'esame di maturità e di orientamento per il percorso post diploma per gli studenti delle scuole secondarie di II grado della provincia di Ravenna.

AZIONE 3:

Monitoraggio, valutazione e promozione dei percorsi dell'azione 2. Realizzazione di materiale audio-video, laddove permesso dalla normativa, per documentare l'esperienza e favorirne la trasferibilità e la promozione. Compilazione dei registri di Bottega, dei questionari e delle schede di valutazione. Partecipazione dei tutor educativi ai Consigli di Classe, anche a distanza, per presentare il percorso degli studenti in un'ottica di sinergia di tutte le agenzie educative. Realizzazione di eventi pubblici di valutazione e di comunicazione del progetto, con tutte le attenzioni ai protocolli.

Il progetto è **innovativo** perché si lascia sfidare dalla contemporaneità a partire dal contesto lavorativo e scolastico, dal metodo utilizzato e dall'attenzione verso il reale desiderio dei destinatari del progetto.

Il progetto è **replicabile** perché si svolge ormai da diversi anni è stimato dagli enti territoriali, dalle varie agenzie educative territoriali e dal mondo del lavoro. L'esperienza ha portato a definire procedure, buone prassi e consentito di affrontare e spesso risolverne i punti critici.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Comune di Ravenna

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

Destinatari diretti: 127. Indiretti: famiglie 127, imprese/professionisti 9, scuole in rete.

RISULTATI PREVISTI

_ Sviluppare sinergie tra scuole, imprese/professionisti e Terzo settore, avvalendosi della rete territoriale;

_ Definire buone prassi per creare un modello che possa essere trasferito in altri contesti;

_ Ridurre i casi a rischio di abbandono scolastico o di dispersione scolastica;

_ Favorire il benessere dei ragazzi, indipendentemente dalla loro origine culturale o sociale;

_ Arricchire le competenze relative ai software, piattaforme online e strumenti utili non solo alla DaD;

_ Sviluppare le *soft skills* per il successo formativo e lavorativo;

_ Acquisire competenze professionali e migliorare atteggiamenti comportamentali;

_ Facilitare la scoperta del talento e delle capacità, incentivando un protagonismo originale, critico e costruttivo;

_ Migliorare l'uso del tempo libero attraverso la realizzazione di attività extra-scolastiche;

_ Migliorare la valutazione scolastica, in termini sia di profitto che di relazione con gli altri;

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

Comune di Ravenna

Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna

Fondazione Romagna Solidale – Cesena

Associazione Amici di Enzo ODV

I.C. San Biagio

I.T. Morigia-Perdisa

I.C. Guido Novello

I.C. Manara Valgimigli

Caseificio Buon Pastore by Solar Farm - Sant'Alberto (Ra)

Julian Fashion Srl – Milano Marittima (Ra)

Coop. Soc. La Pieve – Ravenna

Ristorante Insolito – Russi

Società Agricola Bellavista - Grattacoppa (Ra)

Thomas Montalti – Produzioni Creative Ravenna

Francesco Mescolini "Empresa Creativa" – Riccione (Rn)

ASD Icaro – Ravenna

Sinergie e collaborazioni attivate

La Coop. Soc. Il Faro da tempo opera in sinergia con enti locali, in particolare il Comune di Ravenna, le imprese e le scuole del territorio. Tali sinergie contribuiscono alla replicabilità del progetto e nel tempo sono diventate convenzioni, per regolare in modo chiaro ed efficace i rapporti che si sono generati. (Le scuole aderiscono con la sottoscrizione di una Convenzione).

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

La prima forma di monitoraggio avviene attraverso tavoli di coordinamento locali con i soggetti della rete direttamente coinvolti nella realizzazione delle attività e momenti di lavoro legati alla conduzione del progetto. In prossimità del 2021 verrà svolto un incontro per analizzare lo stato dell'emergenza epidemiologica e rimodulare/integrare o correggere in maniera puntuale le azioni previste.

Altre forme di monitoraggio sono i colloqui con i docenti, le famiglie e i maestri di bottega per condividere l'esperienza in atto con lo scopo di valutare in itinere miglioramenti e criticità, individuare eventuali correttivi da apportare e rilevare le buone prassi applicate. Infine la compilazione dei registri di Bottega, dei questionari da parte degli studenti e delle schede di valutazione da parte dei tutor educativi e dei tutor aziendali/professionisti presentate ai Consigli di classe per fornire una valutazione complessiva del percorso dello studente. Verrà inoltre raccolto materiale fotografico e video.