

Allegato 1.1)

**SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE  
PROMOSSE 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)**

**BANDO ANNO 2024**

<b>ENTE RICHIEDENTE</b>	<b>OPEN GROUP SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE ONLUS</b>
<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>	<b>FUMETTI DIGITALI</b>
<b>VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE</b>	<b>TERRITORIALE</b>

**ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI** (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Open Group 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 a sostegno dei compiti e di promozione del benessere scolastico e corsi di italiano L2 per stranieri. Dall'esperienza maturata sul campo, e grazie alle relazioni create con i ragazzi frequentanti i centri, è nata l'esigenza di sviluppare con e per gli stessi ragazzi dei laboratori il cui sfondo e obiettivo sia il mondo digitale.

Conoscere e utilizzare le nuove tecnologie può rappresentare un'occasione di crescita e consapevolezza rispetto gli strumenti che sempre più quotidianamente i giovani si trovano ad utilizzare.

Analizzando nel dettaglio il perché è necessario agire sul rapporto giovani - digitale, oltre all'evidente simbiosi che le nuove generazioni hanno con tutto ciò che è hi-tech, bisogna interrogarsi su cosa significhi offrire un'educazione digitale.

Educare vuol dire non solo formare all'uso pratico dei mezzi tecnologici, ma proporre metodi e strumenti di giudizio e valutazione sulla complessità della rete e di tutto ciò che ivi è possibile rintracciare. E ancora, educare vuol dire conoscere ciò che è parte integrante del mondo moderno iper tecnologico così da avere quante più competenze possibili per utilizzare al meglio quegli strumenti stessi limitando quanti più rischi possibili.

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

I destinatari di tale progetto potranno essere rintracciati tra i frequentanti delle scuole sul territorio e i loro genitori tramite un'azione di informativa su quali attività si intendono attivare durante l'intero arco del progetto.

Le modalità di coinvolgimento dei destinatari saranno sviluppate mediante la creazione di volantini da distribuire nelle scuole del distretto con l'eventuale possibilità di attivare brevi incontri di presentazione del progetto nelle scuole stesse.

Si ipotizzano, inoltre, la creazione di contenuti social da promuovere presso i nostri canali instagram.

### **ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO** (massimo 90 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Il progetto "FUMETTI DIGITALI" propone un percorso di natura indoor ed outdoor Education. Il digitale potrà essere lo strumento che permette di scoprire e raccontare, attraverso la commistione della tecnica del fumetto, lo spazio circostante, gli elementi naturali che lo compongono, le esperienze vissute dai ragazzi e le reti di relazioni intessute, senza tralasciare la parte più creativa dei giovani.

Attraverso un approccio olistico che prevede l'uso di tutti i sensi e di tutti i linguaggi, soprattutto il digitale, in cui i partecipanti vengono accompagnati in un percorso ludico e al contempo formativo, sulla falsa riga della creazione di una storia sulla persona e sul territorio, coinvolgendo tutte le dimensioni della persona: dimensione cognitiva, fisica, affettiva e relazionale, intesa sia come attivazione di relazioni interpersonali (con i propri compagni di percorso o con altri adulti coinvolti nell'esperienza), che di relazioni con l'ambiente naturale e circostante.

Allo stesso tempo il percorso è pensato come un momento di potenziamento delle competenze digitali, con un approccio critico e creativo.

Non solo; il laboratorio vuole sperimentare nuove modalità per narrare e documentare in forma digitale, specificatamente mediante la creazione di un fumetto, che verrà poi animato digitalmente, e raccogliere informazioni, offrendo strumenti per la rielaborazione delle conoscenze, in forma multimediale e creativa.

Risulta di primaria importanza la visione che i ragazzi hanno del territorio in cui vivono, dando loro la possibilità di raccontare, mediante il mix del fumetto e delle tecnologie, i luoghi per loro importanti.

Il progetto potrà essere sviluppato in diverse modalità; tramite la creazione di un Adventure book e mediante l'utilizzo del programma OctoStudio.

Con Adventure book si intende un progetto che, partendo da una storia creata dai ragazzi, con disegni, immagini e dialoghi, verrà poi animato digitalmente e accompagnata dalla creazione di brevi video, mappe interattive, immagini parlanti con contenuti aggregati e divertenti; così facendo si giungerà allo sviluppo di un prodotto finale capace di restituire in formato digitale il racconto delle avventure inventate.

Relativamente OctoStudio, si tratta di uno strumento propedeutico per la programmazione informatica tuttavia può rivelarsi un potente linguaggio espressivo per la creazione digitale di storie. OctoStudio consente di sperimentare il Coding su un qualunque dispositivo mobile animando i fumetti creati dai ragazzi.

Lavorare con il Coding permette di favorire la flessibilità cognitiva spingendo ad esaminare gli stessi argomenti da vari punti di vista, stimolare le capacità di problem-solving, la curiosità e l'uso della logica nonché favorire l'abilità di pensare in modo creativo, ma anche schematicamente ed infine di collaborare con gli altri.

Le attività sopra proposte andranno entrambe ad operare su diverse dimensioni:

- Percettivo-sensoriale: attraverso attività caratterizzate dal contatto diretto con il territorio e dalla scoperta del proprio contesto.
- Socio-motoria ed esplorativa: attraverso attività caratterizzate dalla dimensione dell'avventura (Adventure education) finalizzate allo sviluppo della consapevolezza cinestetica e allo sviluppo personale e sociale.
- Personale e sociale: attraverso attività che favoriscono lo sviluppo dell'autostima e dell'autoconsapevolezza, ma anche la collaborazione ed il lavoro con gli altri per giungere allo sviluppo di un progetto comune.
- Ambientale ed ecosistemica: attraverso attività che rientrano nell'Environmental education e che favoriscono la consapevolezza delle interrelazioni tra uomo e territorio e stimolano il rispetto e la cura per l'ambiente circostante
- Creativa: utilizzare quanto si ha intorno per elaborare, in maniera originale, una storia prodotta della fantasia nelle dimensioni del disegno e del dialogo.
- Tecnologica: attraverso attività che favoriscono l'integrazione delle nuove tecnologie e dei linguaggi digitali.

Tale progetto prevede inoltre una restituzione finale dei contenuti digitali e creativi svolti dai ragazzi durante il corso del laboratorio. Si ipotizza la possibilità di organizzare eventi finali allestendo nei centri giovanili una mostra con una duplice espressione creativa: i fumetti in stampa cartacea e proiezione di questi ultimi animati digitalmente. Un evento che ha come scopo principale quello di valorizzare i lavori dei ragazzi che raccontano a loro modo il territorio unendo la creatività con la tecnologia.

Come valore aggiunto a tale progetto sono previste ore di formazione nella quale gli educatori avranno l'occasione di formarsi e rimanere aggiornati sui nuovi sviluppi delle applicazioni che si utilizzeranno, come ad esempio con Octostudio, aggiornamento innovativo della piattaforma scratch. Tali formazioni verranno proposte tramite pacchetti della piattaforma Oplà Accademy. Oplà è la prima learning academy dedicata a chi lavora nei servizi alle comunità e alla persona, È la learning academy che valorizza la specializzazione e la trasversalità, i valori, le storie e la responsabilità.

Gli strumenti che si andranno ad utilizzare saranno tablet, **programmi specifici, materiale grafico, Canva.**

**LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI**

I luoghi proposti per lo svolgimento dei laboratori sono: Centro aggregativo Zazie, ubicato in via Galletta, quartiere Mura San Carlo a San Lazzaro di Savena, parco limitrofo e altri luoghi del territorio.

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

Date le dimensioni del luogo di aggregazione, il progetto vede un massimo di 9 ragazzi e ragazze per ogni percorso, prevedendo due percorsi nel corso dell'annualità. Il progetto permetterà di far acquisire agli adolescenti competenze pratiche sull'utilizzo di specifici strumenti digitali nonché una maggiore conoscenza, quindi consapevolezza, su quelle che sono le reali potenzialità ma anche i rischi del mondo digitale.

**DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE** (con soggetti **PUBBLICI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Open Group è riuscita costruire negli anni un'importante rete interconnessa e focalizzata su tematiche comuni attraverso la collaborazione con la Mediateca di San Lazzaro di Savena, Informagiovani e il Centro per le famiglie. Quest'ultimo sta collaborando in stretto contatto con i Centri di Aggregazione Giovanile, organizzando attività laboratoriali come il teatro (laboratorio a cura del Teatro dell'argine) presso questi spazi pensati per ragazzi/e in età adolescenziale. Opengroup gestisce eèr oò Comune di San Lazzaro (in ambito giovani) i seguenti centri giovanili: Baobab (frazione di Ponticello), Zazie (frazione Mura San Carlo) e Fermento (San Lazzaro di Savena). Preziosa è la collaborazione degli insegnanti/referenti scolastici degli IC e delle scuole secondarie di seconda grado del territorio, con le quali soprattutto nell'ultimo periodo sono stati svolti incontri di presentazione dei Centri Giovanili, al fine di creare sempre più una stretta rete di collaborazione con i soggetti/enti che sono a contatto con i ragazzi e le ragazze. Rispetto a questo, a settembre è stato svolto un percorso legato all'ambientamento scolastico e conoscenza delle risorse del territorio rivolto alle classi prime dell'istituto Majorana presso il CAG Fermento.

**DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE** (con soggetti **PRIVATI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Opengroup continua la collaborazione e il dialogo con associazioni del territorio, come ad esempio il gruppo Scout Agesci e l'associazione Sparkling fitness che offrono entrambi importanti attività di socializzazione ai bambini/e e ai ragazzi/e del territorio, permettendo loro di far emergere nuove passioni ed interessi. Si condividono obiettivi come la socialità e la condivisione di nuove esperienze. Le azioni proposte hanno il fine di favorire e valorizzare una sinergia stretta tra le competenze culturali e

comunicative, ma soprattutto digitali, di Open group e le competenze educative delle associazioni del territorio. Il progetto permetterà di sperimentare modalità innovative per recuperare giovani che diversamente avrebbero meno opportunità di un uso consapevole ed efficace del digitale. Quello che intendiamo proporre in questa sede è un progetto educativo replicabile, sostenibile e con caratteri innovativi. 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.

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

Il progetto prevede un costante monitoraggio durante lo sviluppo di tutti gli interventi e sarà curato dagli educatori presenti. In fase di avvio del progetto, il coordinatore e gli educatori si incontreranno per definire la modalità di svolgimento, gli step da seguire e tutta la programmazione senza tralasciare le tempistiche dell'intervento. In itinere saranno realizzati incontri di monitoraggio; gli strumenti e gli indicatori utilizzati saranno:

- N. Iscrizioni (raccolti in modalità on line e tramite contatti telefonici/social)
- Livello di partecipazione
- N° di adolescenti coinvolti, diretti e indiretti, attraverso il contesto.
- Somministrazione di questionari di gradimento al termine di ciascuna attività