

Allegato 1.1)

**FAC SIMILE DI 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

ENTE RICHIEDENTE	COMUNITA' PAPA GIOVANNI XXIII – Cooperativa sociale a responsabilità limitata
TITOLO DEL PROGETTO	new-DIP
VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE	Territoriale Distretto Centro-Nord (Ferrara)

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

Il contesto socio-economico attuale, può influenzare le difficoltà affrontate dai giovani, i quali possono essere esposti a tensioni, poche opportunità lavorative e scarsa accessibilità a servizi di salute mentale. Questo può contribuire a problemi psicologici come ansia e depressione. Inoltre, un ambiente economicamente sfavorevole può aumentare il rischio di coinvolgimento in forme di dipendenza, come l'abuso di sostanze, come mezzo di coping o di fuga. Sempre più ragazzi si rifugiano in alcol e droghe, per scappare da una realtà che li sovrasta e spesso i genitori sono in difficoltà ad individuare risposte ai nuovi bisogni evolutivi dei figli. La scuola gioca infatti un ruolo cruciale nell'intercettare situazioni problematiche e di disagio personale tra i giovani attraverso l'osservazione attenta degli insegnanti e del personale scolastico. Collaborando con genitori e specialisti, la scuola può identificare e affrontare prontamente situazioni problematiche, offrendo sostegno emotivo e aiutando i giovani a superare le sfide personali.

La Cooperativa Comunità Papa Giovanni XIII nasce nell'88 per gestire attività a favore dei tossicodipendenti. Nel corso degli anni, ha ampliato il suo raggio di intervento attivando progetti destinati a persone adulte con diverse dipendenze. L'ente è fortemente radicato sul territorio regionale grazie alle sue comunità terapeutiche e ai diversi progetti rivolti agli utenti in difficoltà. Oltre a questi, gli operatori della Cooperativa collaborano con le scuole del distretto per realizzare percorsi formativi di prevenzione rivolti principalmente alle scuole.

Il progetto nasce con l'obiettivo principale di (1) Favorire tra i giovani il benessere sociale e uno stile di vita sano per contrastare il disagio e l'isolamento sociale e (2) Prevenire e ridurre l'abbandono scolastico, la dipendenza da sostanze e gioco d'azzardo e contrastare il (cyber)bullismo e la violenza tra pari.

Le finalità perseguite dal progetto sono: l'accrescimento della conoscenza e consapevolezza sulla tematica delle dipendenze promuovendo lo sviluppo di un pensiero critico rispetto alle varie dimensioni della vita e consapevole dei comportamenti a rischio e del significato delle proprie azioni; la promozione del benessere e della coesione sociale tra i giovani, valorizzando gli aspetti di cambiamento tipici dell'età adolescenziale al fine di prenderne coscienza e di affrontarli; il miglioramento del dialogo tra pari e con gli adulti, migliorando le abilità e capacità relazionali e di comunicazione, favorendo il processo di crescita, individuale e di gruppo, aumentando la fiducia in sé stessi e l'autodeterminazione; l'uso consapevole e moderato delle nuove tecnologie, dei social network sempre più diffusi nella società tra i giovani e giovanissimi.

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

Per coinvolgere meglio e più destinatari possibili, si attuerà una strategia di intervento basata su 3 caratteristiche principali che si sono rivelate vincenti anche in passato:

- Personalizzazione: i contenuti dei percorsi, le metodologie e le tempistiche verranno scelti da insegnanti e ragazzi insieme all'equipe di progetto. In questo modo, verranno creati percorsi ad hoc che rispecchiano gli interessi e bisogni specifici di ciascun gruppo di lavoro.
- Flessibilità: i percorsi saranno componibili in base a disponibilità di tempo e su richieste specifiche di ogni gruppo. Sarà possibile avere interventi di diversa lunghezza e approfondimenti. I percorsi saranno flessibili anche per quanto concerne le modalità di svolgimento (presenza, forma ibrida o a distanza, a seconda delle scelte di ogni gruppo).
- Contemporaneità: verranno utilizzati strumenti digitali per attività più vicino possibile ai ragazzi, che normalmente si trovano nel ruolo di prosumer e spettatori. Per offrire laboratori a distanza, abbiamo sviluppato un'aula multimediale/streaming, ben attrezzata con strumentazione aggiornata per creare e trasmettere contenuti digitali e software e applicazioni innovative che permettano l'interazione tra ragazzi per sentirsi protagonisti e attivi. I social dedicati verranno inoltre usati per diffondere i contenuti dei percorsi.

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 DIP si articolerà in 3 azioni:

A1. Fase preparatoria, Cabina di Regia e coordinamento

Verrà costituita l'equipe di progetto con: 1 coordinatore, 2 educatori della Cooperativa, 1 figura educativa e professionista teatrale, 1-2 ragazzi volontari e/o che hanno finito un percorso di recupero in una Comunità Terapeutica e hanno deciso di mettersi a servizio. L'equipe di progetto fungerà da "Cabina di Regia", inizierà a prendere contatto con scuole del territorio, sia con quegli istituti conosciuti negli anni precedenti sia cercandone di nuovi per allargare la rete di partner e collaborazioni sul territorio. Inoltre, saranno presi contatti con i diversi attori extra-scolastici del territorio, per valutare possibilità di percorsi come "eventi" in piazze/parchi/biblioteche/parrocchie o altri spazi pubblici. Una volta individuati, l'equipe organizzerà degli incontri tra adulti di riferimento (insegnanti/dirigenti/educatori) e ragazzi che si faranno portavoce dei coetanei, con l'obiettivo di co-progettare percorsi di informazione/prevenzione specifici, tarati su esigenze e interessi di ogni gruppo. In questo modo, i beneficiari avranno parte attiva nella progettazione, in un'ottica di protagonismo e corresponsabilità. Concordate le modalità degli interventi, saranno calendarizzati i percorsi.

A2. Realizzazione dei percorsi di prevenzione

Si attiveranno i percorsi/eventi di informazione e prevenzione. Ogni percorso sarà specifico e flessibile all'interno di uno schema base di riferimento con diversi moduli stimolo.

Il percorso pensato sarà suddiviso in 3 aree:

1. "Entusiasma": area prioritaria del progetto e basata sul linguaggio teatrale e fulcro del progetto. Sarà presente durante ogni percorso, nelle modalità scelte dal gruppo.

Le aree 2 e 3 saranno integrabili a seconda delle necessità e disponibilità di ogni gruppo.

2. "Approfondisci" prevede incontri partecipati e attivi tra gli educatori e i ragazzi del gruppo. Durante questi interventi si prevede anche la possibilità di testimoni che racconteranno le loro esperienze personali legate al tema della dipendenza.

3. "Sperimenta" prevede laboratori pratici, dove i ragazzi saranno chiamati ad attivarsi, realizzando ad esempio, video, storytelling, illustrazioni o ricerche, in modo da dare un risvolto concreto a quanto visto e imparato nei moduli precedenti.

Variazioni sul Modulo 1) "Entusiasma": verranno proposte i seguenti moduli, modificabili ed adattabili, per la prima area prioritaria. Al termine i ragazzi saranno sempre coinvolti e invitati a dibattere su quanto messo in scena.

- **DIP 0**: Spettacolo teatrale (max. 150 pers.). Durata di circa 2 ore, agito da attori in modalità presenziale, a distanza o mista. Un presentatore, una campionessa e un tecnico sono i 3 personaggi che interagiscono col pubblico usando il format del quiz televisivo. Prendendo a pretesto giochi, domande, prove da superare, punteggi da raggiungere si raccontano dipendenze da alcool, nuove tecnologie, sostanze stupefacenti e gioco d'azzardo.

- **DIP 1**: Spettacolo interattivo (max. 75 pers.). Ogni macro area di dipendenza sarà presa in esame e affrontata con una serie di giochi-quiz, saranno coinvolti i ragazzi che si sfideranno. Per sensibilizzarli si proporranno contenuti scientifici, testimonianze, modelli di comportamento, di consumo, strategie di mercato, di pubblicità, bisogni interiori e indotti.

- **DIP 2**: Teatro bonsai (max. 40 pers.). Breve spettacolo teatrale sul tema delle dipendenze, messo in scena direttamente da studenti, a risultato di un percorso laboratoriale di 6-8 ore, nel quale saranno approntate varie dipendenze. I partecipanti si confronteranno in modo attivo con le dipendenze, mettendosi in condizioni di prendere una propria posizione precisa.

- **DIP 3**: Attore in classe (max. 30 pers.). L'attore entra in classe insieme agli educatori; il linguaggio teatrale in questo caso è utilizzato come strumento di mediazione, approfondimento e rappresentazione della tematica. L'attore prende un ruolo di facilitatore del processo di analisi del tema. Le tecniche utilizzate possono essere varie: teatro dell'oppresso, teatro invisibile, teatro di parola, fisico, d'immagine, d'improvvisazione...

Variazioni sul Modulo 2) "Approfondisci": ogni modulo prevede 1-3 incontri di 2 ore a classe/gruppo, sarà condotto da 2 esperti e 1 testimone. I possibili moduli sono i seguenti:

-**Modulo Droghe**: prevenzione, informazione, aspetti sociali, culturali e di mercato.

-**Modulo Alcool**: prevenzione, informazione, aspetti sociali, culturali e di mercato.

-**Modulo Cannabis**: prevenzione, informazione, aspetti sociali, culturali e di mercato.

-**Modulo Gioco d'azzardo e gaming**: prevenzione, informazione, aspetti sociali, giochi di ruolo per sperimentare le dipendenze che il GAP può indurre.

-**Modulo New Media** (internet, social, videogiochi): prevenzione, informazione, aspetti sociali, culturali e di mercato.

-**Modulo Genitori in azione**: spazi informativi e formativi di dialogo, confronto e ascolto tra adulti ed esperti per promuovere fattori di conoscenza del mondo giovanile e mettere in campo un approccio sempre più educativo.

-**Modulo Match Adulti-Ragazzi**: incontro/scontro tra generazioni sui temi delle dipendenze. Informazioni, vissuti e dialogo, per un confronto che possa anche passare per degli scontri ma che, opportunamente mediato, porti all'ascolto tra genitori e figli.

3. Sperimenta

-Laboratorio Storytelling: creazione d'incontri, personali o di piccoli gruppi, per la rielaborazione, e l'ascolto degli input emersi durante i moduli precedenti. 1-3 incontri di 1-2h, condotto da 1 esperto.

-Laboratorio Clip-video: realizzazione, attraverso ricerche/sondaggi, di un breve video/spot che possa veicolare valori positivi/riflessioni sul tema delle dipendenze o di un suo specifico aspetto. Possibilità di realizzazione sia attraverso strumentazione professionale o smartphone messa a disposizione dall'ente proponente.

-Laboratorio Ricerca: realizzazione di una ricerca sul tema delle dipendenze o di un suo specifico aspetto. I tempi varieranno in base al tipo di obiettivi che si vorranno perseguire con ogni gruppo.

-Laboratorio Disconnessione/Disintossicazione: sperimentare un'esperienza di disconnessione dalla tecnologia, in un percorso di autoanalisi e confronto. Esperienza personale, in piccoli gruppi, da svolgersi a scuola o in una struttura dell'Ente o di uno dei nostri partner.

-Laboratorio Visita: Visita in un centro di recupero per le dipendenze: conoscenza diretta di una comunità terapeutica, degli strumenti necessari al suo funzionamento e al percorso personale di recupero. Min. 1/2 giornata max. 1 giorno. Condotto da 2 esperti.

-Laboratorio Stream-Edu: grazie alla nuova aula multimediale dell'ente, alcuni giovani potranno essere guidati nella realizzazione, in modalità a distanza o integrata, di contenuti pubblicati in diretta. Essi potranno essere caricati sui social network o diffusi in altre classi/gruppi, in una metodologia di social-peer-education (SPE), per promuovere una nuova comunicazione informale e che possa andare oltre il classico "tempo scuola", espandendo le azioni del progetto anche ad altri destinatari diretti e indiretti non inizialmente coinvolti, costruendo o rafforzando le relazioni educative di confronto.

-Laboratorio gioco d'azzardo vs gaming: i ragazzi sperimenteranno i giochi tradizionali e d'azzardo, precedentemente creati nelle Comunità Terapeutiche con materiali di riuso, al fine di mettere a confronto le emozioni suscitate dai giochi d'azzardo con i valori positivi dei giochi autentici. Così facendo potranno comprendere come la componente dell'azzardo trasformi il sano divertimento in una serie di comportamenti negativi che possono diventare causa di problematiche complesse, potenzialmente patologiche. Al termine delle attività, gli operatori inviteranno i partecipanti a riflettere sulle emozioni provate.

A3. Attivazione canali di ascolto

Durante di tutto il progetto, verrà attivato un numero dedicato al quale i ragazzi coinvolti nel progetto potranno scrivere, tramite WhatsApp, per avere un canale di comunicazione diretta con l'equipe di progetto. Sarà possibile intercettare in modo rapido e informale possibili richieste d'aiuto dei ragazzi. Verrà creata una pagina sui canali Facebook, Instagram, dove verranno condivisi contenuti prodotti da giovani coinvolti e dove si potranno richiedere informazioni aggiuntive e/o un supporto individuale, che potrà prevedere incontri presenziali in caso di necessità e/o invio ai servizi territoriali dedicati.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto sarà realizzato nel territorio del Comune di Ferrara, nelle sedi messe a disposizione dai partner di progetto in base agli specifici accordi di partenariato concordati e negli spazi e strutture del soggetto proponente. Alcune delle attività progettuali verranno inoltre realizzate in spazi diffusi, come piazze e parchi pubblici. Le attività verranno svolte:

- in presenza – a scuola o all'aperto se la stagione e le condizioni lo permettono, rispettando le normative sanitarie di sicurezza;

- a distanza, se necessario o richiesto dalla scuola in forma mista qualora si realizzassero momenti di collegamento in web-conference, con altri formatori o testimoni a distanza

riducendo cos. il numero di operatori esterni presenti in classe e arricchendo la proposta formativa.

- in forma ibrida, in presenza, ma con momenti di collegamento in web-conference, con altri formatori o testimoni a distanza riducendo così il numero di operatori esterni presenti in classe e arricchendo la proposta formativa.

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

Destinatari diretti:

- almeno 1200 ragazzi di età compresa tra 11-19;
- almeno 200 adulti della comunità educante.

Destinatari indiretti: almeno 600 genitori degli studenti, delle associazioni genitori, educatori e animatori; almeno 200 insegnanti non direttamente coinvolti nel progetto, ma che verranno informati dai colleghi circa l'iniziativa; almeno 300 giovani del territorio che vivono esperienze di aggregazione sportiva, di animazione religiosa, di volontariato laico che verranno a conoscenza del progetto grazie a compagni/amici; almeno 8 amministratori pubblici/politici e dirigenti scolastici.

Risultati previsti:

- Almeno 50 scuole contattate e 20 coinvolte;
- Almeno 35 percorsi di prevenzione realizzati;
- Almeno 1200 preadolescenti e adolescenti del territorio, tra 11-19 anni informati e sensibilizzati;
- Almeno 200 adulti della comunità educante informati e sensibilizzati.

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

Schema dei "Settori" di coinvolgimento:

- A) Ideazione attività:
- B) Promozione azioni di progetto ai destinatari
- C) Messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni
- D) Realizzazione di attività con volontari e/o collaboratori
- E) Comunicazione e diffusione dei risultati

Parrocchia Immacolata concezione di Maria (B,C,E), Parrocchia Santa Caterina Vegri (B,C,E), Parrocchia SS. Apostoli Pietro e Giacomo Massafiscaglia Ferrara (B, C, E), Parrocchia Natività di Maria Migliaro Ferrara (B, C, E), Parrocchia Santa Santa Croce Migliarino Ferrara (B,C,E), Parrocchia S. Aurelio Ferrara (B, C, E), Associazione Agesci - Zona di Ferrara (A,B,C,D,E).

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

SerT Ferrara (B, D, E), C.P.I.A Ferrara (B,E), Istituto Professionale di Stato per il Commercio "Einaudi" (A,B,C,E), Istituto per Geometri G.B. Aleotti (A,B,C,E), Liceo Artistico Dosso Dossi (A,B,C,E), Centro Studi Opera Don Calabria "Città del Ragazzo" (A,B,C,E), Centro di Formazione Professionale "Cesta" (A,B,C,E).

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

Il Coordinatore del progetto sarà responsabile del monitoraggio del progetto, in collaborazione con l'equipe identificata per la realizzazione degli eventi previsti, e garantirà le seguenti attività:

- organizzazione di incontri bimestrali in presenza o online per valutare insieme all'equipe l'andamento delle attività e per risolvere eventuali criticità emerse;
- stesura report intermedio e finale al fine di monitorare l'avanzamento delle attività e delle spese;
- raccolta foto e video degli eventi organizzati;
- raccolta feedback e commenti dei beneficiari delle attività (adolescenti, preadolescenti e adulti);
- analisi delle interazioni, commenti e valutazioni postate sui canali social utilizzati dal progetto.