

**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	SEEKERS 3.0
VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE	Territoriale (Distretto Rubicone)

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

A causa del difficile contesto socio-economico attuale, i giovani tendono a manifestare problematiche psicologiche connesse all'incertezza del mondo e alle prospettive future. Secondo quanto indicato nel Piano Regionale per l'Adolescenza, i segni iniziali di ritiro sociale, bullismo, avvicinamento alle sostanze e lo sviluppo di possibili dipendenze emergono già tra i 12 e i 14 anni. In Italia, secondo un recente studio dell'ISS il fenomeno dell'isolamento sociale riguarda l'1,8% degli studenti delle scuole medie e l'1,6% di quelli delle superiori. Come descritto nelle Linee di Indirizzo sul Ritiro Sociale della Regione ER le cause sono multifattoriali e implicano aspetti caratteriali, familiari e sociali. Tali comportamenti sono spesso una via per sfuggire dalla realtà opprimente, e i genitori si trovano frequentemente in difficoltà nel comprendere e affrontare le nuove esigenze evolutive dei loro figli. Ancora una volta, la scuola rappresenta un contesto privilegiato per individuare situazioni di disagio personale e offre uno spazio di ascolto per affrontare tali problematiche.

SEEKERS 3.0. si pone in continuità con i progetti presentati negli scorsi anni e che stanno dando ottimi risultati, grazie al forte radicamento dell'ente sul territorio e dalla ormai consolidata esperienza. Con l'obiettivo di contrastare fenomeni di allontanamento dei giovani dalla comunità di appartenenza e di emarginazione, vandalismo o altri comportamenti devianti, si interverrà in ambito scolastico ed extrascolastico coinvolgendo almeno 400 ragazzi di età compresa tra 11 e 17 anni con le seguenti finalità:

- Prevenire la formazione di situazioni a rischio e comportamenti devianti tra le fasce giovanili più marginali del territorio, migliorando nel contempo la condizione dei giovani, il loro coinvolgimento attivo e il rapporto con il mondo degli adulti. Ciò si traduce nell'incremento delle loro competenze relazionali e nell'approfondimento dell'integrazione sociale.
- Fornire ai ragazzi l'opportunità di acquisire nuove competenze, soprattutto nel campo espressivo, per consentire loro di sviluppare nuovi interessi e modalità di impiego del tempo libero. Questo include la valorizzazione delle attività condivise e delle relazioni.
- Offrire ai ragazzi, attraverso percorsi laboratoriali, uno spazio "dedicato" di ascolto per la riflessione sui loro vissuti e desideri, con particolare attenzione al contesto storico e sociale in cui vivono. Questo comprende la gestione degli effetti post pandemici, la vicinanza crescente di conflitti bellici e le gravi crisi economiche che colpiscono le famiglie.

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

I beneficiari saranno coinvolti direttamente nell'ideazione del progetto attraverso un costante dialogo con gli educatori. Questa metodologia offre loro l'opportunità di partecipare attivamente e responsabilmente alla vita sociale e comunitaria, diventando beneficiari attivi in grado di esprimere i loro bisogni, necessità, interessi e problematiche. I giovani saranno progressivamente inclusi, inizialmente stabilendo un legame di fiducia con gli educatori nell'ambito scolastico e successivamente espandendo la partecipazione ai loro contesti informali di aggregazione o viceversa, stabilendo un primo contatto negli spazi aggregativi e riportando poi l'esperienza vissuta anche all'ambito scolastico. Oltre agli interventi guidati dagli educatori e co-progettati con i giovani, saranno organizzati laboratori coinvolgendo anche figure esterne, selezionate in base agli interessi e alle passioni manifestate dai ragazzi. Gli attori esterni, ciascuno esperto nel proprio campo, proporranno attività espressive, creative, ludiche ed educative che riflettono il linguaggio e le attività di strada. L'obiettivo è promuovere momenti di apprendimento informale, valorizzare le competenze personali, sviluppare il pensiero critico e costruttivo, nonché favorire spazi di socialità e aggregazione con adulti. Alcuni laboratori si terranno durante l'orario scolastico, mentre altri saranno proposti al di fuori dell'orario scolastico, includendo atelier artistici intensivi guidati da esperti come attori, videomaker, danzatori, esperti di parkour, makers, artigiani ecc.

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 **Seekers 3.0** si articolerà in 4 azioni:

A1. Fase preparatoria e di coordinamento

In questa fase iniziale, saranno pianificate le attività sul territorio coinvolgendo associazioni, scuole già coinvolte nelle annualità precedenti ed enti già impegnati con le fasce giovanili. Gli educatori e gli operatori organizzeranno incontri con stakeholder locali, gruppi giovanili informali, insegnanti, educatori, istruttori sportivi e genitori. L'obiettivo è coinvolgerli nella definizione delle attività progettuali per rispondere meglio alle esigenze dei giovani. Nell'equipe di lavoro verranno inoltre inserite anche figure volontarie provenienti da contesti o storie di vulnerabilità (ragazzi e ragazze in uscita dal percorso terapeutico, neet ecc.). In parallelo, verranno mappate le scuole, definite le proposte per i percorsi e organizzati gli incontri. Si terranno contatti con artisti esperti per pianificare gli interventi nei Comuni interessati e nei centri parrocchiali. La comunicazione del progetto sarà avviata attraverso i social network dedicati già attivati dall'ente, con una gestione professionale della comunicazione e la collaborazione di giovani destinatari del progetto per azioni comunicative "dal basso". La Cooperativa dispone e mette a disposizione del progetto una social media manager che seguirà la parte relativa alla comunicazione coinvolgendo direttamente i ragazzi nell'ideazione e creazione dei contenuti.

A2. Percorsi nelle scuole

Durante questa fase, nelle scuole precedentemente individuate, verranno effettuati almeno 24/30 incontri artistici (teatrali, danza ecc.) di due ore ciascuno, utilizzando anche il teatro dell'oppresso come strumento per raccogliere i vissuti dei ragazzi rispetto al contesto storico attuale. L'intento è stimolare l'interesse dei ragazzi per questo linguaggio e offrire loro un tempo dedicato di ascolto e rielaborazione dei loro vissuti e desideri, con particolare attenzione alle relazioni sociali e allo stato emotivo. Al termine del progetto sarà possibile realizzare una performance artistica sulla base delle disponibilità ed interesse manifestato dai destinatari.

A3. Attività extrascolastiche

Oltre ai percorsi scolastici, operatori ed educatori proporranno attività extrascolastiche basate

sull'educativa di strada, come atelier artistici di percussioni, parkour, danza africana, video editing, attività di making e robotica educativa ecc. Queste attività mirano a suscitare interesse e partecipazione, coinvolgendo anche altre fasce giovanili. Gli atelier-laboratori saranno svolti direttamente nei luoghi di aggregazione dei ragazzi, e si prevede di attivare gli interventi a partire da gruppi già costituiti, come gruppi scout, sportivi per poter poi ampliare le attività anche ad altri gruppi informali preesistenti o da costituirsi specificatamente per le attività. Si intende inoltre offrire la possibilità di svolgere attività che integrino l'analogico e il digitale ad esempio utilizzando la tecnologia per progettare disegni, prodotti grazie all'utilizzo di stampanti a 3D o macchine CNC. Tali oggetti potranno essere utilizzati per realizzare le attività di gioco (es. produzione di scacchi ecc.)

A4. Evento conclusivo

Dopo le fasi 2 e 3, sarà organizzato un evento pubblico/esposizione aperta alla cittadinanza per mostrare quanto vissuto dai ragazzi e presentare le performance artistiche e creative realizzate. I ragazzi saranno coinvolti nell'ideazione e organizzazione dell'evento, acquisendo ulteriori competenze trasversali. Per promuovere l'evento, almeno 5 ragazzi saranno coinvolti nella creazione e distribuzione di contenuti sui social network, flyer e locandine.

A5. Monitoraggio e valutazione

Durante il progetto, verranno effettuati dei monitoraggi in itinere in modo da valutarne l'andamento. A conclusione del progetto, si procederà con la valutazione finale e l'attività di rendicontazione secondo quanto previsto da Regione Emilia Romagna. I beneficiari di progetto, gli insegnanti, gli educatori e i genitori avranno parte attiva nella valutazione grazie ad incontri di confronto, successivi alle attività svolte.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto sarà realizzato nei Comuni di San Mauro Pascoli, Savignano sul Rubicone, Cesenatico, Gambettola e Longiano all'interno delle scuole secondarie di I e II grado del territorio e/o nei luoghi di aggregazione individuati nella fase iniziale di monitoraggio e mappatura e tenendo conto dell'esperienza maturata durante la realizzazione dei precedenti progetti.

Il progetto mette al centro l'incontro come essenza del progetto, ecco perché si ritiene fondamentale che le modalità di realizzazione sia dei percorsi a scuola, sia degli atelier, sia necessariamente delle attività di educativa di strada, debbano avvenire secondo le modalità:

- In presenza: modalità con cui da sempre vengono condotti gli incontri dell'Ente e più prossima alla metodologia alla quale si ispira. Grazie ai referenti per la sicurezza, gli operatori ed esperti dell'Ente sono formati e sempre aggiornati alle disposizioni sanitarie attuali;
- All'aperto o in trasferta: ove possibile ed in particolare gli atelier-laboratori e le attività extrascolastiche grazie all'utilizzo di un van che faciliti la promozione delle attività in territori periferici del distretto sanitario, poiché sono quelli in cui c'è carenza di attività e più difficoltà di movimento nella fascia di età dei destinatari.

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

Destinatari diretti:

- 400 minori di età compresa tra i 11-17 anni che frequentano le scuole secondarie di I e II grado e i luoghi di ritrovo dei Comuni di San Mauro Pascoli, Savignano sul Rubicone, Cesenatico, Gambettola e Longiano

Destinatari indiretti:

- l'intera cittadinanza e gli abitanti che vivono nei pressi dei luoghi di ritrovo informale dei ragazzi;
- le famiglie dei ragazzi e le associazioni genitori;
- gli insegnanti, educatori e animatori dei ragazzi coinvolti nel progetto.
- volontari e volontarie con vulnerabilità (es. in uscita da comunità terapeutica, neet ecc.)

Risultati previsti:

- 400 ragazzi partecipanti attivi, di cui 10 coinvolti attivamente nella promozione dell'evento finale;
- almeno 1 evento finale organizzato (es. mostra, performance artistica, esposizione);
- prevenuto il consolidarsi di situazioni di rischio tra le fasce giovanili più marginali del territorio;
- favorita l'integrazione sociale dei ragazzi attraverso azioni di sano protagonismo e cittadinanza attiva anche grazie ad occasioni e spazi di dialogo creativi tra i ragazzi e gli adulti;
- favorito l'ascolto e la rielaborazione dei vissuti e desideri dei giovani con particolare riferimento al tema della pandemia che ha decisamente condizionato le relazioni sociali, e lo stato emotivo.

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

La Comunità Papa Giovanni XXIII ha potuto sviluppare un network di partnership all'interno del territorio di riferimento, grazie ai percorsi educativi e culturali attivati basati su partecipazione, collaborazione e cittadinanza attiva. Le prime edizioni del Progetto Seekers, poi, ha permesso lo sviluppo di un progetto estivo sui parchi del territorio e una sempre più vivida e stretta collaborazione con le istituzioni e le realtà circostanti. Si sono consolidati i rapporti con i partner che già hanno collaborato negli anni precedenti in diversi progetti e ne ha creati di nuovi. Di seguito si riporta uno schema con i settori di coinvolgimento e la suddivisione dei ruoli tra i vari enti che collaborano al progetto.

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

Comune di Savignano sul Rubicone (B, C, E)

Comune San Mauro Pascoli (B, C, E)

Comune di Roncofreddo (B, C, E)

Comune di Sogliano (B, C, E)

Comune di Cesenatico (B, C, E)

Comune di Longiano (B, C, E)

Comune di Gambettola (B, C, E)

Parrocchia di Santa Lucia Savignano (A, B, C, E)

Parrocchia Natività di Maria Santissima di Castelvecchio (B, C, E)

Parrocchia San Mauro Pascoli (A, B, C, D, E)

APS "Amici di Don Baronio" Savignano (B, C, E)

Cooperativa la Finestra di Savignano (B)

Centro Giovani "A. Marvelli" (A, B, C, E)

Gruppo Agesci San Mauro Pascoli (A, B, C, D, E)

Liceo delle Scienze Umane Ferrari di Cesenatico (A, B, C, E)

Associazione "Impronte di Teatro" (A, B, C, D, E)

Scuola Secondaria di I Grado Giovanni Pascoli di San Mauro (A, B, C, E)

Teatro degli Scartafacci (A, B, C, D, E)

Scuola di Musica "Amici della Musica" (B, E)

Piccola Piazza d'Arti, sede di San Mauro (A, B, C, D, E)

Associazione Calcio Sammaurese (B, E)

Rubicone in Volley (B, E)

Icaro radio e tv (B, D, E)

Volontaromagna (B, C, D, E)

Grazie alla collaborazione con il “Tavolo Educante” del Comune di San Mauro, nel corso del progetto verrà valutata la possibilità di intervenire in altri contesti e di collaborare con altri enti del territorio.

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

Per monitorare le attività di progetto, il soggetto proponente (SP) e l'equipe di progetto (EP):

- organizzeranno incontri bimestrali in presenza o a distanza per valutare l'andamento delle attività e per risolvere eventuali criticità emerse (EP);
- creeranno schede di monitoraggio intermedie e finali per valutare la crescita individuale e collettiva dei partecipanti (EP);
- predisporranno report bimestrali intermedi al fine di monitorare l'avanzamento delle attività e delle spese e un report finale (SP e EP);
- predisporranno report sulla soddisfazione dei ragazzi e delle famiglie coinvolte (EP);
- analizzeranno le interazioni, i commenti e le valutazioni postate sui canali social utilizzati dal progetto (SP e EP).