

Allegato 1.1)

**FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA
CORRENTEPROMOSSI 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	CONSORZIO CONDIVIDERE PAPA GIOVANNI XXIII – Società cooperativa a r.l.
TITOLO DEL PROGETTO	IO GIOCO SENZA AZZARDO – Gaming vs Gambling
VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE	REGIONALE

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

La prevenzione è un tema di importanza cruciale per educatori, genitori, insegnanti, professionisti della salute mentale e le stesse comunità, poiché le dipendenze possono causare gravi danni alla salute fisica e mentale dei giovani, ostacolando il loro sviluppo personale e sociale, oltre a rappresentare un onere economico e sociale per l'intera collettività. L'ente proponente da oltre 20 anni collabora con le scuole e i gruppi extra-scolastici di molti distretti regionali per realizzare percorsi formativi di prevenzione e di promozione della salute. Grazie alla collaborazione con numerosi enti pubblici e privati, l'ente ha intercettato la necessità di mobilitarsi per sensibilizzare i più giovani sul tema del GAP. Le dimensioni del fenomeno sociale stanno infatti aumentando e mutando (es. massiccia offerta di gioco anche online, pervasività dei giochi d'azzardo nella popolazione regionale) e rendono necessario un intervento tempestivo. In continuità con i progetti già presentati nel corso degli anni scolastici 19/20, 20/21, 21/22, 22/23 il Consorzio intende implementare il progetto **IO GIOCO SENZA AZZARDO**, concentrandosi prevalentemente **sulle aree più periferiche dei distretti regionali coinvolti**, per rispondere alle necessità di allargare il tema del GAP a quello del gaming e del ritiro sociale che sempre più frequentemente stanno emergendo come disagio tra gli adolescenti e i giovani della regione. L'obiettivo è quello di **realizzare percorsi volti al contrasto del disagio degli adolescenti e preadolescenti che siano anche attenti ad azioni di tipo laboratoriale ricreativo, di sollievo e alla prevenzione del ritiro sociale**, in linea con quanto evidenziato nelle *"Linee di indirizzo su ritiro sociale"* presentate dalla Regione Emilia-Romagna nel 2022. Il presente progetto avrà le seguenti finalità:

1. Promuovere la conoscenza e la consapevolezza sulle dipendenze, incoraggiando il pensiero critico riguardo ai comportamenti a rischio.
2. Potenziare le abilità relazionali e comunicative per migliorare il dialogo tra giovani e adulti, favorire la crescita individuale e di gruppo, aumentare la fiducia in sé stessi e l'autodeterminazione.
3. Ridurre la dipendenza patologica da gioco d'azzardo tra i giovani.
4. Fornire supporto di ascolto e consulenza sulle dipendenze comportamentali legate al gioco d'azzardo e alla tecnologia.
5. Integrare lavorazioni analogiche e digitali attraverso la progettazione di giochi.
6. Minimizzare l'impatto ambientale utilizzando materiali di scarto e certificati nella costruzione di giochi, pannelli informativi e allestimenti delle attività del progetto.

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

La metodologia peer-to-peer è particolarmente adatta per coinvolgere i giovani poiché si basa sull'interazione tra coetanei e, sfruttando l'identificazione e la connessione naturale tra pari, crea un ambiente inclusivo che li coinvolge in modo efficace e li aiuta a sviluppare una comprensione più profonda delle tematiche affrontate. L'equipe di progetto sarà composta al 50% da giovani e la strategia di intervento si baserà su 3 caratteristiche:

Personalizzazione: i percorsi saranno adattati alle specifiche esigenze di ciascun gruppo.

Flessibilità: I percorsi saranno altamente adattabili in base alla disponibilità di tempo e potranno prevedere interventi in presenza, in forma ibrida o a distanza, a seconda delle esigenze contingenti.

Contemporaneità: saranno impiegati strumenti digitali per offrire attività che rispecchino al meglio interessi e abitudini dei giovani. La Social Media Manager utilizzerà i canali social già attivi e sarà affiancata da giovani neet, ex-dipendenti patologici, e giovani con difficoltà, per iniziative di comunicazione partecipativa.

Prossimità: si prevede di usufruire del noleggio di un van per raggiungere quei territori più periferici dei distretti sanitari previsti, al fine di raggiungere con una sorta di "laboratorio viaggiante" il maggior numero di giovani in zone più difficilmente coinvolgibili e che spesso sono penalizzati dalle opportunità che possono esserci in luoghi più centrali.

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)

IO GIOCO SENZA AZZARDO – Gaming vs Gambling mira a sensibilizzare i giovani tra gli 11 e i 19 anni sul fenomeno del GAP, promuovendo la loro consapevolezza in merito. Il progetto è incentrato sulla **distinzione tra il gioco d'azzardo e i giochi tradizionali**, sia analogici che digitali. L'intento è **dimostrare le differenze sostanziali tra i due**, evidenziando come il gioco d'azzardo, a differenza dei giochi tradizionali, possa comportare conseguenze negative come l'isolamento, l'emarginazione e la dipendenza, anziché promuovere relazioni positive e tutti gli aspetti costruttivi ed evolutivi che il gioco e il giocare sano portano in sé. Dopo una fase di sperimentazione ed osservazione delle dinamiche e dei vissuti, i giovani destinatari, insieme agli educatori del progetto, analizzeranno le interazioni e le esperienze emerse. Progressivamente, verranno spiegate loro le dinamiche mentali che coinvolgono i giocatori, con particolare attenzione alla fallacia dello scommettitore, un errore logico che riguarda la credenza erronea che gli eventi passati influenzino gli eventi futuri in attività basate sul caso. Inoltre, il progetto si propone di incoraggiare i giovani a diventare promotori di azioni educative e di dissuasione tra i loro coetanei, contribuendo a una maggiore consapevolezza sulle implicazioni del gioco d'azzardo e promuovendo comportamenti più sani, in una ottica “peer-to-peer”.

Azione 1: Coordinamento di progetto e fase preparatoria

Nella fase iniziale del progetto verrà costituita in ogni territorio un'equipe di progetto formata da: 2 educatori esperti; 2 giovani (18-25) appartenenti a categorie a rischio (es. NEET, care leavers, ragazzi al termine di un percorso riabilitativo, immigrati dei progetti SPRAR e CAS). La presenza di questi giovani sarà un valore aggiunto dell'equipe perché permetterà di realizzare le azioni di progetto utilizzando una metodologia peer-to-peer, trasmettendo i messaggi chiave in maniera più efficace e vicina ai destinatari. Per tutti gli operatori e le figure coinvolte nella realizzazione delle attività sarà svolta una formazione di approfondimento sul GAP, coinvolgendo esperti dei SerDp.

In ogni territorio, le equipe di progetto cercheranno di individuare, insieme ai partner già presenti sul territorio, gli ambienti più idonei dove effettuare le attività, concentrandosi prevalentemente sulle aree più periferiche dei distretti sanitari previsti. Dopo aver trovato gli spazi e stabilito le modalità di intervento, verranno organizzati e calendarizzati gli incontri con i gruppi di ragazzi individuati.

Azione 2: Progettazione e realizzazione materiali di supporto

Per la stesura dei percorsi, verrà utilizzata una metodologia di co-progettazione partecipata con i ragazzi e/o i loro adulti di riferimento, tenendo anche conto degli ambienti in cui verranno effettuati gli interventi (parchi, scuole, biblioteche etc.).

Nel contempo, verranno realizzati i materiali di supporto per i percorsi:

- *Giochi autentici e giochi d'azzardo*: anche all'interno delle Comunità Terapeutiche (CT), verranno organizzati dei laboratori creativi dove si costruiranno giochi con materiali di riuso (legno, ferro, plastica, ecc) da utilizzare durante il progetto. I giochi (ad es: ruota della fortuna, roulette/ birilli, bersagli, hockey di legno, flipper, curling a sfera, labirinto verticale) saranno costruiti coinvolgendo anche ex-dipendenti patologici in una dinamica di “protagonismo positivo” e verranno utilizzati per far sperimentare ai ragazzi il contrasto tra il giocare autentico e il giocare d'azzardo. Grazie alla partnership con la APS La Forma del Cuore di Piacenza, che si occupa anche di robotica educativa, lavorazioni CNC e stampa 3D, integreremo alla manualità analogica lavorazioni digitali ibridando i due mondi e creando per i partecipanti un'importante implementazione e valore aggiunto.

- *Supporti e Pannelli grafici*: sempre all'interno delle CT verranno creati supporti e pannelli grafici sul GAP, Gaming e ritiro sociale e sui temi che verranno trattati nei percorsi anch'essi realizzati con il contributo attivo dei destinatari;

- *Quiz multimediali*: le equipe di progetto realizzeranno dei quiz multimediali da utilizzare durante gli incontri formativi per testare le conoscenze dei destinatari prima e dopo gli interventi.

- *Piccola Biblioteca Viaggiante*: per poter permettere ai destinatari di conoscere ed approfondire i temi del gioco e del GAP si creerà una “Piccola Biblioteca Viaggiante” tematica che sarà itinerante per i

territori che saranno coinvolti nel progetto complessivo. Questo strumento sarà presente e reso disponibile per gli eventi della modalità B dell'azione 3 e, nel limite del possibile nella modalità A.

Azione 3: Attivazione degli interventi

Si attiveranno due tipi di percorsi per informazione e prevenzione:

A) *Percorsi personalizzabili per gruppi specifici* (es. classi scolastiche, gruppi religiosi, sportivi, scout, ecc.). I ragazzi sperimenteranno la differenza tra giochi autentici e giochi d'azzardo usando giochi dalla Fase 2. Successivamente, discuteranno con gli educatori e parteciperanno a quiz multimediali. Opzionalmente, potranno visitare una Comunità Terapeutica per testimonianze dirette di recupero (anche online).

B) *Percorsi per eventi pubblici, collaborazioni con enti sia in presenza che online*. I partecipanti sperimenteranno la distinzione tra giochi autentici e giochi d'azzardo tramite giochi della Fase 2. Successivamente, con pannelli esplicativi e quiz multimediali, rifletteranno sulle abilità utilizzate e le emozioni provate in entrambi i casi. Si introdurranno variabili per trasformare i giochi di abilità in giochi d'azzardo, consentendo discussioni più dettagliate sul GAP e sulla loro creazione.

In ogni territorio coinvolto, sono previsti 10 percorsi per gruppi specifici e 5 percorsi per il pubblico generale.

Azione 4: Attivazione di canali di ascolto per la prevenzione selettiva

Al fine di promuovere una comunicazione “informale” ed intercettare richieste di aiuto da parte dei giovani incontrati nei percorsi di prevenzione verrà creato uno specifico spazio di ascolto online. Questo servizio verrà offerto ai giovani, e ai loro referenti adulti, attraverso l'attivazione di un numero dedicato al quale scrivere tramite Web e/o WhatsApp, e la promozione sui social dedicati, attivati lo scorso anno. I profili verranno utilizzati per condividere contenuti prodotti dai giovani stessi per promuovere una comunicazione peer-to-peer in chiave preventiva. Utilizzando i canali di ascolto attivati, i ragazzi potranno richiedere informazioni aggiuntive e/o un supporto individuale, che potrà prevedere anche incontri presenziali in caso di necessità e/o invio ai servizi di competenza (SerD, Assistenti Sociali, ecc...) in caso di problematiche più impattanti.

Azione 5: Monitoraggio e verifica

Al fine di valutare al meglio il progetto, si procederà con monitoraggio in itinere, anche con schede periodiche e questionari di gradimento dei partecipanti. Il responsabile di progetto monitorerà ogni singola equipe territoriale con la quale avrà incontri periodici e con la quale programmerà tutte le azioni previste. A fine progetto verrà poi svolta una verifica finale in ogni equipe di territorio.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto sarà implementato nei distretti designati, principalmente presso le sedi fornite dai partner del progetto in base agli accordi stabiliti. L'obiettivo principale del progetto è facilitare gli incontri. Tuttavia, la sua esecuzione è flessibile, pertanto le attività potranno svolgersi in tre modalità:

- In presenza, presso strutture scolastiche o all'aperto quando le condizioni stagionali lo permettano,
- A distanza, se necessario o su richiesta delle scuole, includendo momenti di connessione in conferenze web con altri formatori o relatori esterni. Ciò consentirà di ridurre il numero di operatori esterni presenti in aula e di arricchire l'offerta formativa.
- In modalità ibrida, combinando sessioni in presenza con momenti di collegamento in conferenze web, coinvolgendo altri formatori o relatori a distanza. Questa modalità permetterà di ridurre il numero di operatori esterni presenti in aula e di migliorare l'offerta formativa complessiva.

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

Destinatari diretti: 2.500 ragazzi e ragazze di età compresa tra 11-19 anni; specialmente quelli residenti nelle aree periferiche dei distretti coinvolti

Destinatari indiretti: 25 giovani tra i 18 e i 25 anni appartenenti a categorie a rischio (NEET, Care Leavers, giovani immigrati dei progetti SPRAR-CAS, giovani al termine di un percorso di riabilitazione); le famiglie dei ragazzi coinvolti direttamente nel progetto; la cittadinanza dei territori coinvolti dall'iniziativa; almeno 200 figure educative adulte vicine ai beneficiari di progetto (educatori giovanili, docenti, animatori, allenatori)

Risultati previsti:

- Realizzazione di 60 Percorsi per gruppi target e 30 Percorsi per pubblico generale in tutta la regione, con particolare attenzione alle aree più periferiche del distretto;
- Contatto e incontro con 600 genitori, docenti, educatori giovanili, animatori, allenatori sportivi.
- Formazione di 24 persone sul tema della prevenzione del gioco d'azzardo, di cui almeno 12 giovani appartenenti a categorie a rischio.
- Circa 2500 giovani preadolescenti e adolescenti di età 11-19 residenti nel territorio della regione Emilia-Romagna sensibilizzati sulla tematica della dipendenza da gioco d'azzardo.

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

Aree 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

Distretto Città di Piacenza: Istituto Superiore Romagnosi Piacenza (*B, C, E*), Istituto Superiore tramello cassinari (*B, C, E*), Collegio Universitario S. Isidoro –UNICATT Piacenza (*B, C*), CASA CLIZIA APS – Sportello di Ascolto tramite counseling e arte terapia (*A, B, C, D, E*), La Forma del Cuore APS (*A, B, C, D, E*), Diocesi di Bobbio-Piacenza (*B, C, E*), Agesci Piacenza (*A, B, C, D, E*)

Distretto Pianura Est: Compagnia del teatro dell'argine di S. Lazzaro (*A, B, C, D, E*), Ass. di genitori Nastro Rosso (*B, C, E*), Parrocchia di S. Antonio di Savena (*B, C, E*), Parrocchia di Castel Maggiore (*B, C, E*).

Distretto Ferrara Centro-Nord: Centro Studi Opera Don Calabria "Città del Ragazzo" (*B, C, E*), Centro di Formazione Professionale "Cesta" (*B, C, E*), 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. Maurelio Ferrara (*A, C, E*), Associazione Agesci - Zona di Ferrara (*A, B, C, D, E*).

Distretto Forlì: LVIA Ass. di coop. e solidarietà internazionale (*B, E*), Ass. "Paolo Babini" (*B, E*), Ass. Amici della Scuola Santa Dorotea (*B, E*), Comunità Missionaria di Villaregia (*B, E*), Fondazione Buon Pastore – Caritas Forlì Onlus (*B, E*), Scout Forlì 10 (*A, B, C, D, E*), Scuola "Don Oreste Benzi" (*A, B, C, D, E*), Parrocchia Carpinello Forlì (*B, C, E*).

Distretto di Cesena e Valle del Savio: Agesci - Zona di Cesena (*A, B, C, D, E*)

Distretto Rubicone: APS "Amici di Don Bronio" Savignano (*A, B, C, D, E*), Coop. Soc. La Finestra Savignano (*A, B, C, D, E*), Parrocchia Santa Lucia Savignano (*A, B, C, D, E*), Parrocchia Natività di Maria Santissima Castelvechio (*A, B, C, D, E*), Associazione Ohana Aps (*A, B, C, D, E*), Associazione "Impronte di Teatro" (*A, B, C, D, E*), Parrocchia San Mauro Pascoli (*A, B, C, D, E*), Centro Giovani "A. Marvelli" (*A, B, C, D, E*), Gruppo Agesci San Mauro Pascoli (*A, B, C, D, E*), Scuola Secondaria di I Grado "Giovanni Pascoli" di San Mauro (*A, B, C, D, E*), Piccola Piazza d'Arti - sede S.Mauro (*A, B, C, D, E*), Teatro degli Scartafacci (*A, B, C, D, E*), Scuola di Musica "Amici della Musica" (*A, B, C, D, E*), Associazione Calcio Sammaurese (*A, B, C, D, E*), Rubicone in Volley (*A, B, C, D, E*), Parrocchia Santa Lucia Savignano (*A, B, C, D, E*), , Associazione "Impronte di Teatro"

(A, B, C, D, E), , Parrocchia San Mauro Pascoli (A, B, C, D, E), , Centro Giovani "A. Marvelli" (A, B, C, D, E), , Gruppo Scuola Secondaria di I Grado "Giovanni Pascoli" di San Mauro (A, B, C, D, E), , Teatro degli Scartafacci (A, B, C, D, E), Liceo delle Scienze Umane "Ferrari" di Cesenatico (A, B, C, D, E), Agesci San Mauro Pascoli (A, B, C, D, E), Icaro Radio e TV (A, B, C, D, E), .

Distretto di Rimini: Volontari Romagna (B, C, D, E), Pastorale Giovanile e Universitaria Diocesana di Rimini (A, B, C, D, E), Pastorale Giovanile Diocesana San Marino/Montefeltro (A, B, C, E), Slotmob (B, E), C.M.L. Cristiani nel Mondo del Lavoro Villa Verucchio (B, E), Ass. Agevolando (B, E) Ass. San Nicola di Secchiano (B), Gruppi Scout AGESCI- Zona Rimini (A, B, C, D, E), Ass. Zeinta di Borg (B, E), Icaro Radio e TV (B, C, D, E), Coop. Millepedi (B, E), Coop. Centofiori (B, E) , Ippogrifo APS ASD (B, C, E), Associazione Zavatta (B, C, E), EduAction APS (B, D, E), Azione Cattolica Diocesana (A, B, C, E), Associazione Donarsi O.N.L.U.S. (A, B, C, D, E), Icaro Radio e TV (B, D, E).

Distretto di Riccione: Parrocchia Stella Maris Riccione (A, B, C, E), Parrocchia Gesù Redentore-Alba Riccione (A, B, C, E), Casa Mondo - S.Savino (A, B, C, E), Parrocchia Fontanelle Riccione (A, B, C, E), Parrocchia S.Michele Arcangelo di Morciano - Gruppo Giovani (A, B, C, E) Scout Agesci Morciano (A, B, C, E) AGESCI zona distretto Sud (A, B, C, D, E), Parrocchia Fontanelle Riccione (B, C, E), SDTM Servizio Diocesano Tutela Minori, Ufficio di Pastorale Giovanile della Diocesi di Rimini (B, C, E), Chiesa Santa Maria Assunta Misano Adriatico (B, C, E), Parrocchia Immacolata Concezione Misano Adriatico (B, C, E), Parrocchia Madre dell'amore Cella Simbeni Misano Adriatico (B, C, E), Parrocchia Santi Biagio ed Erasmo Misano Adriatico (B, C, E), Parrocchia San Giovanni Bosco Misano Adriatico (B, C, E), Centro estivo CREO Misano Adriatico (B, C, E), Parrocchia Stella Maris Riccione (B, C, E), Il Gesto - Società Coop. Sociale (B, D, E), Ali di Farfalle APS (B, D, E), Associazione Donarsi O.N.L.U.S. (A, B, C, D, E), Icaro Radio e TV (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)

Aree 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

Distretto Città di Piacenza: Comune di Piacenza (B, C, E)

Distretto Pianura Est: Comune di Castel Maggiore (B, C, E), Comune di Bentivoglio (B, C, E), SerD di Budrio (B), Sert di San Giorgio di Piano (B), Liceo G. Bruno Budrio (B, C, E), Istituto d'Istruzione Secondaria Superiore Scuola Keynes Castel Maggiore (B, C, E), Pro loco di Bentivoglio (B, C)

Distretto Ferrara Centro-Nord: SerT Ferrara (B, E), C.P.I.A Ferrara (B, C, 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),

Distretto Forlì: Comune di Forlì (B, C, E), SerD Forlì (B, E), Liceo Scienze Umane "Carducci" (A, B, C, E), I.T.I "Marconi" (A, B, C, E)

Distretto di Cesena e Valle del Savio: Comune di Cesena (A, B, C, D, E), Unione dei Comuni Valle Savio (B, C), Comune di Bagno di Romagna (B, C) Istituto Comprensivo "Valle Savio" - Mercato Saraceno E Sarsina (A, B, C, D, E), Istituto Professionale Di Stato Versari - Macrelli Cesena (A, B, C, D, E), Istituto Superiore Pascal/Comandini (A, B, C, D, E), Liceo Scientifico Statale "A. Righi" - Cesena (A, B, C, D, E), Istituto Professionale - Comandini - Cesena (A, B, C, D, E).

Distretto Rubicone: Comune di S. Mauro (A, B, C, D, E), Comune di Savignano (A, B, C, D, E), Comune di Roncofreddo (A, B, C, D, E), Comune di Sogliano (A, B, C, D, E), Comune di S. Mauro (A, B, C, D, E), Comune di Borghi (A, B, C, D, E),

Distretto di Rimini: Comune di Rimini (B, C, E), Comune di Bellaria - Igea Marina (B, C, E), Comune di S.Arcangelo (B, C, E), Comune di Novafeltria (B, C, E), Comune di Verucchio (B, C, E),

Comune di S. Leo (*B, C, E*), Comune di Poggio Torriana (*B, C, E*), SerD Rimini (*B, C, E*), Istituto Comprensivo di Bellaria (*A, B, C, E*), Istituto Comprensivo di Igea Marina (*A, B, C, E*), IC Villa Verucchio (*A, B, C, E*), Liceo Statale Serpieri (*A, B, C, E*), Liceo Statale "Einstein" (*A, B, C, E*), Istituto Alberghiero Malatesta (*A, B, C, E*), ITES Valturio (*A, B, C, E*), ISS Tonino Guerra Novafeltria (*A, B, C, E*), ISS Einaudi Molari (*A, B, C, E*), Liceo Classico Psicopedagogico Cesare Valgimigli (*A, B, C, E*), Scuole medie Bertola (*A, B, C, E*), IC Marvelli (*A, B, C, E*), IC Centro Storico (*A, B, C, E*), IC Dante Alighieri (*A, B, C, E*)

Distretto di Riccione: Comune di Misano Adriatico (*B, C, E*), Comune di Riccione (*B, C, E*), Comune di Cattolica (*B, C, E*), Comune di Morciano (*B, C, E*), SerD Riccione (*B, C, E*), IC Riccione 1 (*A, B, C, E*), IC Misano Adriatico (*A, B, C, E*), Liceo Artistico Fellini (*A, B, C, E*), IC S.Giovanni in Marignano (*A, B, C, E*)

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

Per monitorare le attività di progetto saranno utilizzati i seguenti strumenti:

- Organizzazione di incontri bimestrali per valutare l'andamento delle attività e per risolvere eventuali criticità emerse;
- Predisposizione di schede di monitoraggio al fine di valutare l'avanzamento delle attività e delle spese;
- Creazione di report sulla soddisfazione dei ragazzi e delle famiglie coinvolte.

Il coinvolgimento attivo dei giovani nel monitoraggio del progetto non solo migliorerà la qualità dei risultati, ma rafforzerà anche il loro senso di appartenenza e responsabilità, contribuendo così a un'esperienza più significativa e gratificante per tutti i partecipanti.

