

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	Tralenuvole APS
TITOLO DEL PROGETTO	Teen for Teen
VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE	Valenza Territoriale, nell'ambito di Ravenna

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

L'Associazione Tralenuvole dal 2015 è impegnata nella realizzazione di centri ricreativi estivi, maturando una notevole esperienza nell'intrattenimento ludico ed educativo per bambini e ragazzi, specialmente a seguito del periodo legato alla pandemia da Covid 19. Tale fenomeno ha colpito duramente le giovani generazioni, che hanno visto venir meno i luoghi di socializzazione, rendendo il periodo particolarmente critico e pervasivo per la vita sociale ed emotiva dei ragazzi. Ritrovare luoghi di condivisione e di confronto risulta allora quanto mai indispensabile, per tornare a relazionarsi con le persone, per socializzare tra coetanei e non. Il progetto si propone di fornire ai giovani del territorio valide alternative per il tempo libero, proponendo momenti aggregativi sociali e culturali, che rispondano agli ambiti di azione del Piano Adolescenza della Regione Emilia Romagna, sui temi del dialogo, della cittadinanza attiva, della cura di sé stessi e degli altri.

I ragazzi preadolescenti e adolescenti, spesso non manifestano più interesse nella partecipazione ad attività organizzate, ma hanno ancora un'età in cui è importante che siano indirizzati in ambiti di interesse sociale. Per favorire la partecipazione dei giovani, è necessario offrire un programma di attività variegato, accattivante e innovativo, che sarà reso possibile dalla collaborazione e partnership con altri enti del territorio. Lo scambio di buone prassi e competenze speriamo si trasformi in risposte concrete ai bisogni collettivi dei ragazzi, rivolgendo particolare importanza ai disagi più frequenti dell'età adolescenziale, come l'uso consapevole delle nuove tecnologie.

Gli obiettivi principali del progetto sono:

- promuovere forme di aggregazione e socializzazione tra i ragazzi e il loro coinvolgimento attivo, attraverso la coprogettazione;
- incoraggiare i ragazzi alla cultura, ampliando le loro conoscenze in modo trasversale, al fine di ridurre la dispersione scolastica;
- supportare le famiglie nella gestione dei ragazzi durante la pausa estiva, promuovendo opportunità educative per il tempo libero con maggiori facilità di accesso e fruizione;
- aiutare i ragazzi a sviluppare competenze relazionali, resilienza, fiducia in sé stessi e autostima;
- promuovere una cultura inclusiva a tutela della diversità, incentivando l'integrazione e l'inclusione sociale, facendo attenzione alle situazioni di fragilità, disagio sociale, disabilità e ai minori stranieri non accompagnati;
- innescare i meccanismi per una formazione consapevole e creativa nei ragazzi, che conduca ad un concetto di cittadinanza attiva e li aiuti a prendersi cura di sé e degli altri.

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

Al fine di ottenere un reale coinvolgimento dei partecipanti, sarà utilizzata la progettazione partecipata che permetterà di definire un progetto comune, che garantisca un maggior senso di appartenenza dei ragazzi e li incoraggi a esserne parte attiva. Saranno infatti presi in considerazione i punti di vista dei ragazzi, le loro idee e spunti creativi, al fine di creare la migliore soluzione possibile in termini di pianificazione e strategie, obiettivi e attività.

Il progetto prevede alcuni momenti già identificati, che saranno presentati ai ragazzi e ai genitori attraverso un carrello di proposte che permetteranno ai ragazzi di sperimentare differenti attività ed entrare in contatto con enti e associazioni del territorio. I temi, esaminati nelle varie fasi del progetto, saranno svolti da professionisti esperti in tematiche rivolte ai giovani preadolescenti e adolescenti, mirate a contrastare il disagio giovanile.

Molti momenti saranno lasciati "in bianco" ovvero saranno riempiti da attività che saranno concordate assieme ai partecipanti sulla base di brain storming e sondaggi telematici che prenderanno in considerazione i loro desideri.

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)

L'Associazione, impegnata dal 2013 in progetti rivolti ai ragazzi e alle famiglie, propone un percorso per ragazzi preadolescenti e adolescenti denominato "Teen for Teen" per ragazzi di età compresa tra i 12 e i 18 anni. Il progetto prende nome dalla mutua collaborazione che auspichiamo possa avvenire tra i partecipanti, attraverso l'educazione tra pari e la capacità di aiutarsi tra loro; individuando soluzioni ai propri bisogni e scambiandosi consapevolezze, competenze ed emozioni. Il progetto si compone di due unità:

1. "Junior Staff", una serie di percorsi settimanali non residenziali, che si svolgono durante la pausa scolastica estiva (giugno – settembre 2024), per ragazzi di 12-15 anni. Trattano temi specifici dall'animo accattivante, che coinvolgono i ragazzi, stimolando la partecipazione attiva, promuovendo il dialogo e la condivisione.
2. "Happy Hour", incontri e attività nel periodo ottobre – dicembre 2024 finalizzati ad approfondire tematiche di inclusione e volontariato, in cui i ragazzi saranno coinvolti in modo attivo e dinamico. Gli incontri avranno un approccio informale, come durante un aperitivo per ragazzi tra i 15 e i 18 anni.

Attività di progetto

Nel seguito vengono descritte potenziali idee e attività, da realizzare nel corso dell'intero progetto, con relative ipotesi di partnership:

1. Laboratori creativi e artistici: pittura e bodypainting, danza, teatro e videomaking per esprimersi e lavorare insieme su progetti collaborativi, con Officina della Musica.
2. Laboratori scientifici e attività ambientali: con il Cestha, i Carabinieri per la biodiversità di Punta Marina e Lega Ambiente per conoscere la scienza e difendere il nostro territorio.
3. Laboratori di cucina e giardinaggio: attività pratiche per apprendere nuove competenze.
4. Oltre lo smartphone: Come utilizzare computer e stampanti, programmi per scrivere lunghe lettere e programmi di calcolo per elaborare dati.

5. Progetti sostenibili: la collaborazione di tutti per un fine comune, per la realizzazione di una trasmissione radiofonica con Radio Immaginaria oppure l'organizzazione di gite in bicicletta insieme a Fiab, per promuovere una mobilità sostenibile.
6. Club della cultura: la biblioteca Holden di Ravenna permette ai ragazzi di leggere libri o guardare film, incoraggiando il dialogo e la comprensione reciproca.
7. Sport per tutti: partecipazione e inclusione indipendentemente dal livello di abilità, per un fine non agonistico, in collaborazione con società sportiva di arrampicata Istrice, scherma storica Hema Ravenna e Shine Parkour.
8. Concorsi creativi: concorsi di disegno e scrittura collaborativa, come la partecipazione al testo in 10 righe, scritto a 10 mani, indetto dalla biblioteca comunale di Bagnacavallo.
9. Corsi di primo soccorso: in collaborazione con Croce Rossa Italiana per approfondire tematiche importanti in ogni circostanza.
10. Progetti di servizio comunitario: i giovani saranno coinvolti in progetti che hanno un impatto positivo sulla comunità locale, come pulizie pubbliche in collaborazione con Lega Ambiente o raccolta di generi alimentari per i bisognosi in collaborazione con Città Attiva.

Fasi di progetto

Fase 1. PREPARAZIONE E BACK OFFICE. È necessaria una lunga fase preparatoria che comincia a febbraio con la richiesta di permessi e accordi, la promozione e le attività di back office. Viene utilizzato il gestionale dell'Associazione per ottimizzare le iscrizioni online, i sondaggi per la progettazione partecipata e le comunicazioni. Grande cura viene impiegata nell'identificazione dei collaboratori necessari allo svolgimento delle attività e al coinvolgimento di professionisti di altre associazioni per consentire una buona offerta ludico-didattica. Il carrello delle proposte viene identificato a seguito di incontri e contatti con i rappresentanti delle altre associazioni coinvolte.

La fase di preparazione comprende l'invio promozionale del progetto tramite i canali amministrativi comunali e scolastici e un Open day per consentire ai ragazzi e alle famiglie di conoscere l'Associazione e l'offerta. In ogni momento si rende disponibile la visione del progetto educativo con le finalità, le attività e l'organizzazione degli spazi.

Fase 2. JUNIOR STAFF. Durante l'estate saranno proposti turni settimanali di campo.

Il Junior Staff propone attività finalizzate in parte alla formazione e al divertimento dei ragazzi, e in parte al coinvolgimento degli stessi, in attività di affiancamento agli educatori dei bambini più piccoli (3-11 anni) di altri CRE, organizzati dall'associazione Tralenuvole.

Fase 3. HAPPY HOUR. Nel periodo autunnale e invernale sono proposti incontri e percorsi di volontariato attivo in collaborazione con enti e associazioni del territorio, grazie ai suggerimenti del Centro Servizi del Volontariato, che potrà indicare le reali necessità del territorio e fare da ponte tra le varie organizzazioni. Gli incontri e le attività termineranno, quando possibile, con musica e aperitivi analcolici, preparati con piante aromatiche e succhi di frutta dagli stessi ragazzi.

Fase 4. MARRY CHRISTMAS. Evento conclusivo in prossimità del Natale, in cui i partecipanti possono scambiarsi gli auguri e condividere la propria esperienza durante il percorso.

Fase 6. RENDICONTAZIONE FINALE. Al termine del percorso vengono somministrati questionari di gradimento, i cui dati sono analizzati e supportano la rendicontazione finale prodotta.

Modalità di accoglienza ragazzi. L'Associazione si impegna ad accogliere tutti i ragazzi richiedenti, fino ad esaurimento dei posti disponibili, senza discriminazioni di accesso. I ragazzi con bisogni speciali o con certificazione ai sensi della Legge 104/1992 e ss.mm, sono benvenuti, previo colloquio con i responsabili di progetto, per verificare la reale fattibilità di inclusione.

Personale impiegato. L'associazione impiega 1 educatore ogni 15 ragazzi. Sono presenti esperti per approfondire tematiche specifiche.

Innovazione e impatti attesi. Il progetto è ciò che viene definito un'innovazione sociale: un'idea che oltre a rispondere a bisogni, crea nuove relazioni sociali e collaborazioni, utili per la società in sé, ma che rafforzano anche la capacità di azione della società stessa.

Il periodo difficile della pandemia e l'evoluzione digitale hanno portato ad un calo della socialità collettiva, del pensiero di comunità e di servizio alla comunità, rendendoci sempre di più concentrati sui nostri bisogni. L'associazione intende progettare azioni strutturate, al fine di investire nella promozione della coesione sociale, ponendosi come attivatore di forme di cittadinanza attive orientate al consolidamento della collettività. Grazie anche all'esperienza pregressa nello sviluppo e organizzazione di centri estivi, si opererà al fine di leggere veramente i bisogni del territorio e prendere parte attiva nella ricostruzione di un rinnovato welfare di comunità.

Altro elemento innovativo del progetto è la volontà di rigenerare spazi sotto-utilizzati come quello dei giardini pubblici di Ravenna o le aree limitrofe alla stazione di Ravenna.

Utilizzo dei fondi. I fondi ottenuti dalla Regione Emilia Romagna, saranno utilizzati per reclutare un maggior numero di operatori socioeducativi ed enti del terzo settore e organizzare al meglio la logistica di progetto, consentendo di:

- applicare un costo minimo, ma necessario per far comprendere gli sforzi profusi nel realizzare il progetto, per le famiglie che non presentano problemi particolari;
- offrire la possibilità di partecipare gratuitamente a famiglie in difficoltà economica, (es. madri da sole con bambini seguite da Linea Rosa), oppure in situazione di disagio sociale, suggerite dai Servizi Sociali di Ravenna.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto si svolgerà prevalentemente nella provincia di Ravenna.

I giardini pubblici, il Planetario di Ravenna e il campo di atletica Mirella Pino di Marina di Ravenna saranno i punti base delle attività del Junior Staff, in città e al mare. Aree verdi a due passi dal centro città o in prossimità della spiaggia e della pineta, sono luoghi ideali per giornate all'aria aperta, raggiungibili in bicicletta o con i mezzi pubblici. In caso di mal tempo, prevediamo di utilizzare locali scolastici, richiesti al Comune di Ravenna, tramite il progetto Oasi 31.

Il progetto si rivolge a ragazzi di Ravenna e provincia, con una particolare promozione nelle zone più critiche in relazione a problematiche di inclusione sociale e disagio giovanile, come ad esempio la zona di Lido Adriano e Marina di Ravenna, il quartiere Darsena di Ravenna e alcuni luoghi del forese.

Gli incontri e le attività Happy Hour saranno dislocati nel territorio a seconda dell'ETS interessati e coinvolti. Saranno predilette i luoghi che possano meglio adattarsi alle richieste dei giovani, i quali saranno coinvolti nella scelta (centri sociali, parchi e aree di ritrovo dei ragazzi).

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

Il Junior Staff si rivolge ad un massimo di 70 partecipanti a settimana, per 13 settimane. L'Happy Hour si spera possa coinvolga tutti i ragazzi che hanno partecipato al Junior Staff, ma anche loro amici o altri ragazzi interessati, informati tramite specifica campagna promozionale e il passaparola degli stessi ragazzi. Il numero è stimato in almeno 500 ragazzi. Alle persone in condizioni di fragilità sociale ed economica, inviati dai servizi sociali o cooperative sociali, saranno dedicati almeno 15 posti al Junior Staff, posti illimitati agli Happy Hour, ove possibile.

I destinatari indiretti sono le famiglie dei ragazzi e gli operatori e volontari degli enti del terzo settore coinvolti nel progetto, oltre alle persone a cui i ragazzi potrebbero offrire un aiuto concreto durante le attività di volontariato.

A livello territoriale si stima un coinvolgimento di almeno 1500 persone.

I risultati attesi possono essere riassunti nei seguenti punti:

- Riallacciare i legami sociali tra i ragazzi che hanno vissuto i gli effetti del distanziamento sociale;
- Creare un clima di ottimismo e riduzione del disagio;
- Sostenere la coesione sociale, accessibili a tutti, in contesti sicuri e protetti;
- Rafforzare o costruire nuove reti tra le associazioni del territorio.

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

Da sempre riteniamo importante creare rete, collaborando con realtà locali (enti, associazioni, società sportive, attività commerciali) perché “da cosa nasce cosa” e più competenze messe assieme possono creare nuovi saperi. Tra le varie associazioni che collaborano con noi, potremmo coinvolgere le seguenti:

- Associazione Ravennate Astrofili Rheyta. Ricerca e promozione scientifica. Ha sede al Planetario.
- Città Attiva. Cooperativa sociale, attiva nell’educazione interculturale e consapevole.
- Croce Rossa Italiana. Emergenze e disastri, promozione di una cultura della cittadinanza attiva.
- Linea Rosa. Nata nel 1991 per combattere la violenza contro le donne. Ora centro antiviolenza.
- Legambiente, Circolo Matelda. Nata nel 1999, per un uso appropriato delle risorse naturali ed umane e per la difesa dell’ambiente.
- Officina della Musica. Una scuola di musica, e teatro per appassionarsi attraverso la musica.
- Lucertola Ludens. Promozione della cultura ludica partecipata”.
- Cestha. Centro Sperimentale per la Tutela degli Habitat e ospedale delle tartarughe marine.

L’Associazione collabora con società sportive dilettantistiche: Istrice Arrampicata, Atletica Mercurio; Hema Ravenna, Shine Parkour, Dodgeball Ravenna.

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

Tralenuvole è diventata negli anni punto di riferimento per l’Amministrazione Pubblica di Ravenna, in merito a tematiche legate all’intrattenimento di bambini e ragazzi. Collabora in maniera continuativa con le seguenti attività e servizi del Comune di Ravenna, nonché con diversi istituti comprensivi scolastici del Territorio, che potrebbero essere coinvolti nel progetto in esame:

- Servizio Istruzione e Infanzia.
- Servizi sociali.
- Settore Ambiente.
- Settore mobilità e viabilità.
- Museo delle Arti di Ravenna. Dal 2002 Istituzione del Comune di Ravenna.
- Consorzio di bonifica della Romagna (compartecipato dalla Regione Emilia Romagna).
- Istituto Comprensivo del Mare, Don Minzoni, Guido Novello, Randi ecc.
- Carabinieri per la Biodiversità di Punta Marina.

- Cooperative sociali collegati al Comune di Ravenna, per la gestione di profughi, migranti e minori stranieri non accompagnati.

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

Oltre alle osservazioni dirette, è importante progettare sistemi di monitoraggio sensibili alle esigenze degli adolescenti, che rispettino la privacy e assicurino la partecipazione attiva nel processo di valutazione. Devono essere flessibili nel rivedere e adattare le strategie di monitoraggio, in base alle esigenze e ai cambiamenti nel corso del progetto.

Feedback degli Adolescenti e Valutazioni Pre e Post-Intervento: condurre interviste, sondaggi o sessioni di gruppo, per raccogliere il feedback diretto dagli adolescenti partecipanti al progetto. Questo può fornire informazioni preziose sull'esperienza del progetto e sui risultati percepiti, per valutare i cambiamenti nelle conoscenze, negli atteggiamenti e nei comportamenti dei giovani coinvolti.