

Allegato 1.1)

**FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA
CORRENTE PROMOSSI 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	Comunità Papa Giovanni XXIII – Cooperativa sociale a responsabilità limitata
TITOLO DEL PROGETTO	B.I.G. - Benessere in Gioco
VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE	Distretto di Rimini

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

In Italia, secondo un recente studio dell’ISS il fenomeno dell’isolamento sociale (conosciuto come “Hikikomori”) riguarda l’1,8% di ragazzi 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 spesso multifattoriali, implicano aspetti caratteriali, familiari e sociali. Il sentimento dominante è legato alla vergogna e paura di essere giudicati per le proprie mancanze e per i propri fallimenti (Ogino, 2004).

Partendo da questi dati preoccupanti, e dopo il lungo periodo pandemico di isolamento, il progetto “**B.I.G. - Benessere In Gioco**” nasce con l’esigenza di creare spazi di aggregazione e socializzazione, Scon l’obiettivo principale di **promuovere il benessere emotivo, prevenire il disagio in genere e l’isolamento sociale attraverso il gioco, il giocare e l’ideazione/costruzione di giochi.**

Per la costruzione si utilizzeranno materiali di riuso e/o di provenienza certificata (ad es. FCS Legno, vernici all’acqua, ecc...) e ridurre l’impatto ambientale in linea con alcuni obiettivi di Agenda 2030.

Esistono varie categorie e modalità di giochi, che si differenziano per numerose caratteristiche: 1) *giochi di ruolo/travestimento* - i giocatori assumono altri ruoli e interagiscono; 2) *giochi di strategia* richiedono pianificazione e previsione delle mosse avversarie; 3) *giochi di simulazione* - riproducono una situazione reale o immaginaria; 4) *giochi di costruzione* – coinvolgono la creazione con i materiali; 5) *giochi di esplorazione* – richiedono la scoperta di un ambiente o un oggetto. 6) *giochi di fortuna* - l’esito è influenzato dalla casualità. Ogni categoria sviluppa varie skills come: reattività, pensiero critico, collaborazione, risoluzione di problemi, empatia, gestione delle emozioni, svolgendo anche un’azione preventiva e di contrasto al gioco d’azzardo patologico, in stretta sinergia con la *Rete Enti Pubblico-Privato del Piano Locale di Contrasto al Gioco D’azzardo* di cui l’ente proponente è capofila. La Comunità Papa Giovanni XIII, da ormai 25 anni realizza percorsi formativi volti alla prevenzione del disagio, in **ambito scolastico o extra scolastico.**

Gli obiettivi del progetto sono: 1) Promuovere la ricchezza intrinseca dei giochi e del giocare; 2) Integrare attività manuali e tecnologiche nella costruzione dei giochi; 3) Sviluppare abilità manuali e con materiali di riciclo e riuso; 4) Favorire l’apprendimento collaborativo e la cooperazione nel gioco di gruppo; 5) Promuovere l’autonomia attraverso il gioco individuale; 6) Sviluppare competenze sociali, come l’empatia e la capacità di ascolto nel gioco di gruppo; 7) Comprendere i principi di base della programmazione con strumenti digitali; 8) Favorire il pensiero critico e la risoluzione dei problemi attraverso sfide di gioco, 9) Promuovere l’inclusione e l’equità nel gioco; 10) Sviluppare la

capacità di adattarsi ai cambiamenti e di apprendere continuamente; 11) Favorire l'espressione creativa attraverso giochi personalizzati; 12) Esplorare giochi tradizionali di diverse culture; 13) Promuovere consapevolezza dei rischi e delle opportunità offerte dai giochi digitali; 14) Favorire l'inclusione e la collaborazione tra diverse età e contesti, attraverso attività di gioco intergenerazionali; 15) Sviluppare capacità di gestire il tempo e le risorse nei giochi; 16) Sviluppare consapevolezza emotiva e benessere attraverso il gioco.

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

Coinvolgere direttamente i giovani in laboratori centrati attraverso lo strumento del “gioco”, del “giocare” e del “costruire giochi” richiede un approccio centrato su loro che rispetti i loro desideri, attitudini, bisogni e crei un ambiente stimolante, creativo ed inclusivo. Coinvolgerli fin dalla ideazione delle attività è un vero e proprio metodo che la nostra realtà persegue da sempre.

Per le azioni sarà attuata una strategia complessiva basata su 6 caratteristiche fondamentali:

1) **Coinvolgimento nel processo decisionale**:, come la selezione di giochi, di attività, di iniziative da attivare e i luoghi in cui realizzarle. Questo li farà sentire parte integrante del processo e il progetto assumerà così pure la loro “identità”. 2) **Creazione di un ambiente inclusivo**: Gli spazi e le attività saranno predisposte in modo accogliente per tutti, indipendentemente dall'età, genere, background culturale o abilità. 3) **Mentorship tra pari**: per fornire modelli positivi e incoraggiare la partecipazione di altri giovani. 4) **Comunicazione efficace**: Saranno usati canali vicini ai giovani, come social media e chat online, per rimanere in contatto con la community. 5) **Flessibilità e modularità**: I percorsi saranno adattabili al tempo/risorse disponibili, potranno essere in presenza, a distanza o ibrida, in base ai bisogni. 6) **Prossimità**: si usufruirà anche di un van attrezzato per raggiungere territori periferici dei distretti, che spesso sono penalizzati da minori opportunità.

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 si articolerà in 5 azioni:

A1 - Coordinamento, Cabina di Regia e Fase preparatoria

Nella prima fase dell'intervento, verrà costituita un'équipe di progetto come “Cabina di Regia”, composta da: 1 coordinatore e 1 referente-educatore della “Comunità Papa Giovanni XXIII”, 1 psicologo esperto in attività di prevenzione e di promozione della salute, 1 referente-esperta dell'APS “Casa Clizia”, 1 referente-esperto dell'APS “La Forma del Cuore”; 2 figure educative con esperienza nel settore, 1 esperto per la robotica educativa/coding, 1 maker, 1 esperto consulente per la comunicazione social e 1-2 giovani neet o giovani che hanno terminato il loro percorso presso alcune comunità terapeutiche per dipendenti patologici (svolgeranno attività di volontariato mettendosi al servizio delle azioni del progetto). Verranno individuati precisamente i luoghi (piazze/parchi/biblioteche, o altri spazi pubblici o privati) dove svolgere una o più attività di progetto, dando maggior priorità allo svolgimento di azioni in zone periferiche e marginali del distretto sanitario. Successivamente l'équipe organizzerà degli incontri tra adulti di riferimento (insegnanti/dirigenti/educatori/ecc...) e alcuni ragazzi che si faranno portavoce del loro gruppo, con l'obiettivo di co-progettare percorsi di informazione e prevenzione specifici, basati sulle esigenze e interessi di ogni gruppo/classe. In questo modo, anche buona parte dei beneficiari avranno parte alla progettazione delle attività, in un'ottica di corresponsabilità e di protagonismo. Dopo aver concordato le modalità degli interventi e i luoghi, verranno calendarizzati gli incontri e diffusa la comunicazione degli eventi/attività.

A2 - Realizzazione dei percorsi differenziati

- **A) Eventi:** in questa attività si predisporranno degli spazi adeguati ad un numero maggiore di destinatari a cui si proporranno diverse attività a cui prendere parte come partecipanti (giochi in legno, di società, digitali, challenge di robotica educativa, di travestimento, di esplorazione, di fortuna, ecc...). I destinatari potranno giocare liberamente ma si potranno anche attivare tornei e gare di vario genere.
- **B) Laboratori:** in questo tipo di attività si predisporranno invece gli spazi adeguati alla realizzazione di giochi da costruire, siano essi editi o inediti. I partecipanti avranno così la possibilità di imparare ad utilizzare vari strumenti e attrezzature manuali, elettriche e digitali così da poter dare vita a delle personali creazioni. Questo tipo di attività è pensata per un numero minore di partecipanti a volta e i manufatti potranno essere realizzati sia singolarmente che in piccoli gruppi. Per facilitare la realizzazione vi saranno disponibili libri e manuali di giochi e una serie di materiali, anche pre-lavorati, per mettere ognuno nelle condizioni di produrre la propria idea. Inoltre vi saranno esperti disponibili per monitorare e facilitare la realizzazione.
- **C) Eventi+Laboratori:** in questa attività si predisporranno degli spazi di gioco adeguati ad un numero maggiore di destinatari (modalità A) ma anche spazi per attività laboratoriale più contenuti (modalità B), in un mix equilibrato delle 2 modalità precedenti.

A3 - Avvio dei canali di comunicazione social

Durante le attività di tutto il progetto, verrà attivato un gruppo WhatsApp dedicato al quale i ragazzi coinvolti nel progetto che lo desiderassero potranno scrivere e confrontarsi, questo per avere un canale di comunicazione diretta tra loro e con l'equipe di progetto. Verrà inoltre creata una pagina di progetto sui canali FB, IG e YouTube, dove verranno condivisi i contenuti, le attività e i giochi realizzati dai giovani coinvolti. Le azioni del progetto saranno così rese visibili e raccontate dai protagonisti e potranno diffondersi ben oltre la cerchia dei partecipanti.

A4 - Piccola Biblioteca Viaggiante

Per poter permettere ai destinatari di conoscere ed approfondire i temi del gioco, del giocare, dei giochi etnici e del mondo, della costruzione di giochi, della robotica educativa, della manualità e bricolage si costituirà una "Piccola Biblioteca Viaggiante" tematica che sarà itinerante per i territori che saranno coinvolti nel progetto complessivo. Questo strumento sarà presente e reso fruibile per gli eventi delle modalità A, B, C dell'azione A2. La realizzazione del design dell'oggetto o degli oggetti di arredo che conterranno i libri cartacei saranno realizzati, in coerenza con lo spirito e i valori del progetto, attraverso la partecipazione di alcuni destinatari, con l'uso di materiali di riuso/riciclo e/o certificati, in una serie di attività della modalità B dell'azione A2.

A5 - Evento, valutazione e rendicontazione finale

Si prevede di poter svolgere un evento finale rivolto alla cittadinanza per rendere evidenti le attività e i percorsi di progetto e quanto prodotto dai partecipanti.

Al termine del progetto, si procederà con la valutazione finale dei risultati ottenuti, analizzando le informazioni raccolte durante ogni percorso. Il report finale sarà elaborato grazie al materiale prodotto e raccolto durante il corso del progetto (report, schede, video, foto, schizzi, progetti, ecc...) dall'equipe.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

I luoghi di realizzazione saranno spazi all'aperto e al chiuso, sia pubblici che privati, in particolare quelli messi a disposizione dalla nostra cooperativa e dai partner territoriali che sostengono il progetto. Si prediligeranno attività all'aperto nei periodi che il tempo meteorologico ne permetterà la realizzazione. Saranno favoriti i gruppo/classi presenti in territori periferici e marginali del distretto sanitario per poter implementare le possibilità di quei giovani e ragazzi che si trovano in luoghi con minori opportunità e, sovente, maggiori rischi di disagio ed isolamento.

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

Destinatari diretti: - Almeno 80 giovani coinvolti nelle attività progettuali; - Almeno 800 ragazzi/giovani del territorio, tra 12-19 anni partecipanti attivi ai percorsi; - Almeno 150 adulti della comunità educante coinvolti nel progetto.

Destinatari indiretti: - Almeno 500 professori, educatori, animatori, genitori e altre figure adulte.

Risultati previsti: - Miglior capacità d'integrare attività manuali e tecnologiche; - Sviluppo d'abilità manuali e manipolazione nella costruzione con materiali di riciclo/riuso; - Miglior apprendimento collaborativo e cooperativo - Miglioramento di competenze sociali e relazionali, come empatia e capacità d'ascolto; - Aumentata comprensione di principi base di programmazione con l'utilizzo di strumenti digitali e della robotica educativa; - Favorito sviluppo del pensiero critico e risoluzione dei problemi - Promozione dell'inclusione e dell'equità; - Sviluppate capacità d'adattarsi a cambiamenti e d'apprendere in modo continuo: - Stimolazione e miglioramento della creatività, della curiosità e ricerca culturale; - Aumento della consapevolezza dei rischi e delle opportunità offerte dai giochi digitali e di fortuna e sviluppo di una mentalità critica per l'uso di tali strumenti; - Aumento dell'inclusione e della collaborazione anche intergenerazionale - Sviluppo delle capacità di gestione del tempo e di risorse disponibili; Migliorata capacità di pianificazione e organizzazione personale e d'attività in piccoli gruppi; - Sviluppo di capacità di riconoscere propri e altrui sentimenti ed emozioni favorendo il benessere emotivo e il divertimento.

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 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. EcoMuseo Rimini APS (A, B, D, E); Team Bota (A, B, C, D, E); 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 (A, 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).

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 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), Rete Enti Pubblico-Privato del Piano Locale di Contrasto al Gioco D'azzardo (A, B, C, D, E); Centro per le Famiglie di Rimini (A, B, E); Centro per le Famiglie di Bellaria-Igea Marina (A, B, 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).

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);
- stenderanno 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).

