

Bando per il finanziamento progetti di rilevanza locale promossi da odv, aps e fondazioni del Terzo settore - annualità 2023-2024

FUORI DALL'ISOLA - PER PREVENIRE IL DISAGIO E L'ISOLAMENTO SOCIALE

Ente capofila

Codice Fiscale	91186790357
Denominazione	FAMIGLIA LUDICA ODV
Tipologia	Organizzazione di volontariato (ODV)

Partner

Codice fiscale	Denominazione	Tipologia
91008990359	PROLOCO CORREGGIO	Associazione di promozione sociale (APS)
91103800354	ANFFAS CORREGGIO	Associazione di promozione sociale (APS)

Scheda Progetto

TitoloProgetto	FUORI DALL'ISOLA - PER PREVENIRE IL DISAGIO E L'ISOLAMENTO SOCIALE
Data inizio	08-05-2023
Data fine	30-11-2024

Aree prioritarie d'intervento

Descrizione
Sostegno all'inclusione sociale, in particolare delle persone con disabilità e non autosufficienti;
Contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale;
Promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento;
Sviluppo e rafforzamento dei legami sociali, da promuovere all'interno di aree urbane o extraurbane disgregate o disagiate, con particolare riferimento allo sviluppo di azioni comunitarie, di coesione, che abbiano l'obiettivo di creare legami e relazioni significative e che favoriscano la partecipazione delle famiglie alla vita di quartieri;

Destinatari

Destinatario	Numero
Giovani (entro i 34 anni)	20
Nuclei familiari	120
Soggetti in condizione di povertà e/o disagio sociale	15
Bambini e ragazzi (entro le scuole superiori)	1200
Altro (specificare) (INSEGNANTI E EDUCATORI)	70
Soggetti della comunità territoriale	70

Destinatario	Numero
Disabili	70

Scheda Progetto Descrizione

Analisi del contesto	Le condizioni sociali, economiche e sanitarie mettono a dura prova i giovani che sempre più vivono in un clima di sfiducia. La pandemia ha minato le connessioni sociali, i social media stanno portando ad un impoverimento nei legami con cui confrontarsi e costruire. Questo disagio, vissuto anche nelle relazioni tra genitori e figli, sta generando un clima di tensione nei ragazzi, manifestato di più nella scuola in quanto principale luogo di confronto tra pari e con adulti. Sempre più sfocia nel ritiro sociale, parziale o totale. Si aggiunge anche la situazione di giovani adulti con disabilità o con fragilità che vivono una situazione di isolamento, rafforzata dall'uscita dall'ambiente scolastico e, con la maggiore età, dall'attenzione dei servizi pubblici.
Obiettivi specifici	<p>Gli obiettivi che si prefigge il progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aumentare la sensibilizzazione sul tema del ritiro sociale di famiglie, ragazzi, docenti, operatori e cittadinanza; -Fornire strumenti attivi ai docenti per favorire il miglioramento di dialogo e socializzazione del gruppo classe, e le life skills dei ragazzi; -Fornire strumenti attivi alle famiglie per favorire il miglioramento di dialogo e coesione all'interno del nucleo familiare; -Coinvolgere nuovi soggetti privati e reclutare nuovi volontari per le associazioni; -Rafforzare la rete dei soggetti pubblici e privati del territorio sensibili al tema; -Aumentare il livello di inclusione nella comunità dei giovani adulti con disabilità del territorio -Accrescere la formazione dei volontari delle associazioni coinvolte.
Descrizione generale del progetto	<p>Il progetto prevede azioni in cui lo strumento del gioco da tavolo viene utilizzato per implementare le competenze sociali principalmente dei giovani. In particolare, si prevedono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - una serie di azioni formative sul tema del ritiro sociale e sull'utilizzo del gioco da tavolo e dei giochi di socializzazione come strumento preventivo e socializzante, con destinatari e livelli differenti tra loro: 1) formazione di base per tutti i volontari degli ETS partner 2) formazione più specifica di approfondimento per i volontari attivi nel progetto 3) formazione di base per docenti delle scuole primarie e secondarie - una serie di attività di gioco da tavolo proposte a destinatari diversi sul territorio. In particolare: 1) attività di gioco da tavolo nelle classi per fornire un primo sostegno alla socialità e al rafforzamento di una rete di amicizie al pari delle social skills seguite da 2 volontari e dagli insegnanti 2) attività di gioco da tavolo per ragazzi e famiglie sul territorio seguiti da almeno 4 volontari - un'attività di sensibilizzazione sul tema del ritiro sociale e sull'utilizzo del gioco da tavolo come strumento di prevenzione e socializzazione rivolte alla cittadinanza - due attività laboratoriali: una socializzante di gioco-teatro e una creativa per la creazione di ausili al gioco con target giovani-adulti con problematiche legate alla disabilità, con particolare riferimento agli utenti del progetto Do-Mani, già esistente sul territorio.
Eventuali sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del	I soggetti pubblici coinvolti nel progetto sono amministrazioni comunali, servizi sociali, biblioteche, centri giovani e associazioni del distretto oltre agli istituti scolastici. Per la

territorio	<p>promozione verranno contattati i dirigenti degli istituti, in continuità con attività già svolte sul territorio sul tema dell'inclusione sociale. Si attiverà una collaborazione con Pro.Di.Gio., associazione di comuni con lo scopo di "favorire la promozione sociale migliorando la qualità della vita dei giovani", che opera sul territorio. I soggetti privati che si coinvolgeranno sono cooperative che lavorano sul tema dei giovani e della disabilità (Cooperative Accento e Coress), oltre ad ARCI ed altri ETS, per la messa a disposizione di competenze, relazioni e sale. Anche le società sportive verranno informate senza limitazioni nel promuovere altre sinergie emergenti. Di tutte le attività saranno informati anche la neuropsichiatria e i servizi sociali per integrare le attività a quelle già esistenti.</p>
Luoghi e/o sedi di realizzazione delle attività	<p>Le sedi di realizzazione primarie delle attività saranno gli istituti distrettuali aderenti al progetto per quanto riguarda l'attività con gli alunni. Gli incontri per genitori, educatori, operatori e volontari avverranno in diverse sedi individuate degli enti promotori: sale pubbliche, biblioteche, spazi messi a disposizione dai centri di aggregazione o da soggetti privati interessati. Nel periodo estivo si eseguiranno attività all'aperto collegandosi anche ad eventi pubblici già esistenti.</p>
Eventuale presenza del tema della tecnologia e/o del suo utilizzo	<p>Il tema verrà trattato in modo marginale per darne una visione più aderente alla funzione di strumento piuttosto che al suo utilizzo come attività "social", fintamente socializzante. Si proporranno attività altrettanto stimolanti e simili nelle dinamiche ma realmente socializzanti. La tecnologia sarà un valido supporto se non si riuscisse a incontrarsi in presenza. Verranno studiati e verificati gli ambienti virtuali, che possano essere un supporto valido per i ragazzi in difficoltà.</p>
<p>Descrizione del ruolo svolto dai singoli Enti partner e delle modalità di collaborazione e cooperazione interne</p>	<p>Famiglia Ludica si occuperà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Coordinamento, monitoraggio, rendicontazione, tenuta dei contatti con enti esterni e fornitori, calendarizzazione delle attività e degli incontri legati al progetto -Selezione del formatore per i giochi da tavolo e dei giochi da utilizzare durante l'attività -Formazione ai docenti sull'utilizzo del gioco da tavolo in aula -Collegamento del progetto con il lavoro pregresso sul territorio, cura della comunicazione, della grafica, della pubblicizzazione e dei social media -Creazione dei questionari di rilevazione dati ed elaborazione dei dati raccolti -Identificazione di un referente per il progetto <p>Anffas si occuperà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Individuazione dei soggetti fruitori all'interno delle fragilità di cui l'associazione si occupa -Tenuta dei contatti con le cooperative che lavorano sul target -Ricerca delle sale e dei luoghi nei quali svolgere le attività -Supporto al progetto in continuità con il lavoro pregresso sul territorio -Identificazione di un referente per il progetto <p>Pro Loco si occuperà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Assistenza alla preparazione delle locations delle attività più strutturate -Fornitura di attrezzature (tavoli, sedute, ...) laddove necessario -Creazione di ausili/gadget per attività ludiche all'interno dei laboratori DO-MANI -Distribuzione di volantini e materiale divulgativo -Identificazione di un referente per il progetto <p>Tutti i partner si occuperanno di:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> -Selezione dei formatori per il tema del ritiro sociale e del laboratorio di teatro -Partecipazione alle formazioni -Strutturazione dei laboratori da proporre alle scuole e alla cittadinanza -Tutoring durante i laboratori sul territorio all'interno delle scuole e negli eventi pubblici -Ideazione dei questionari di rilevazione dati e discussione dei risultati periodica -Valutazione dell'inserimento di nuove attività, persone o competenze specifiche -Partecipazione agli incontri periodici di coordinamento -Divulgazione e condivisione del progetto sui propri canali social
Risultati sul medio periodo e impatti attesi	<ul style="list-style-type: none"> -Coinvolgere negli incontri di sensibilizzazione un minimo di 60 famiglie del distretto -Svolgere attività all'interno delle scuole in modo da coinvolgere almeno 1200 ragazzi -Fornire una formazione di base sull'utilizzo del gioco da tavolo ad un minimo di 60 docenti -Formare sui due macro-temi un minimo di 30 volontari dei partner -Reclutamento di nuovi volontari/associati per un minimo di 10 unità -Miglioramento della socializzazione e delle life skills nei gruppi classe, verificabile attraverso questionari da sottoporre a inizio e fine anno ai docenti e ai ragazzi. -Presenza costante delle famiglie agli incontri ed aumento della loro presenza agli incontri -Aumento di follower delle associazioni partner in misura del 5%, monitoraggio dell'incremento nel tempo di commenti e likes ai post del progetto. -Creazione di un minimo di 50 oggetti all'interno dei laboratori di DO-MANI -Partecipazione dei ragazzi individuati da Anffas ad almeno il 50% delle attività aperte alla cittadinanza -Coinvolgere almeno 2 ragazzi del progetto DO-MANI come collaboratori durante le attività aperte alla cittadinanza
Capacità del progetto di attivare nuove risorse	<p>Vista la caratteristica innovativa del progetto si ipotizza l'ingresso di nuovi volontari in forza alle associazioni partner, in funzione anche del cospicuo numero di soggetti coinvolti sia con la divulgazione che con i laboratori. Allo stesso modo si ipotizza l'ingresso di nuove risorse economiche, date da finanziamenti o donazioni sia economiche che in forma di materiali o giochi per i laboratori, provenienti da soggetti pubblici o privati interessati al progetto. Alcune persone con capacità, competenze o passioni specifiche potrebbero, stimolate dalle attività messe in campo, esprimere la volontà di metterle a disposizione del progetto. Si darà alle scuole, attraverso la formazione dei docenti, la possibilità di avere laboratori replicabili, a basso costo e con uno strumento facilmente reperibile e utilizzabile anche senza l'ausilio di un volontario. Si ipotizza di presentare la progettazione sperimentata su altri bandi di finanziamento adatti al tema.</p>
Livello di coinvolgimento e strumenti di attivazione dei beneficiari e della comunità	<p>I beneficiari saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -insegnanti ed educatori, contattati attraverso comunicazione ai presidi degli istituti e agli enti di cui fanno parte, che saranno coinvolti con attività di formazione e successivamente in modo più attivo durante i laboratori proposti in aula. Saranno chiamati a compilare un questionario a inizio e fine anno per monitorare i risultati nel tempo -i ragazzi all'interno dei gruppi classe, che saranno raggiunti con comunicazioni apposite degli istituti che frequentano, coinvolti attraverso attività divulgative e

	<p>laboratoriali in orario scolastico attraverso l'utilizzo del gioco da tavolo e di attività volte alla valorizzazione della socialità e del confronto</p> <p>-I genitori, contattati sia tramite comunicazioni degli istituti che tramite divulgazione su social media e altri canali, coinvolti con incontri di sensibilizzazione sul tema del ritiro sociale e sulla possibilità dell'utilizzo del gioco da tavolo come strumento anche all'interno del nucleo familiare</p> <p>-Le famiglie e la cittadinanza, contattati tramite divulgazione su social media e altri canali, coinvolti con vari incontri di gioco svolti in diverse locations sui sei comuni del territorio</p> <p>-Giovani adulti in situazione di isolamento non volontario latente, contattati sia tramite gli ETS a cui fanno riferimento che tramite divulgazione su social media e altri canali, coinvolti attraverso la partecipazione ai laboratori proposti e la produzione di oggetti che vedranno direttamente utilizzati negli stessi, oltre alla partecipazione ad un laboratorio di gioco-teatro</p> <p>-La comunità contattata attraverso comunicazioni, volantinaggio e diffusione attraverso i social media e altri canali divulgativi</p> <p>-I gruppi informali, contattati direttamente o tramite social media e altri canali, coinvolti con gli incontri rivolti alla cittadinanza</p> <p>I soggetti più attivi verranno coinvolti in una fase finale per un confronto allo scopo di capire l'impatto che il progetto ha prodotto sui vari soggetti</p>
Numero volontari che si prevede di impiegare per la realizzazione delle attività	16

Entrate e costi

Finanziamento regionale richiesto	14457
Quota a carico dei soggetti della partnership progettuale (comprensiva del capofila)	0
Quota a carico di enti pubblici	0
Quota a carico di altri soggetti	0
Totale costo progetto	14457

Azioni

1

Titolo	Formazione insegnanti
Descrizione	<p>Formazione per utilizzo del gioco da tavolo in ambito educativo e socializzante nell'ottica della prevenzione a fenomeni sociali di ritiro e bullismo e nell'ottica di una valorizzazione delle buone pratiche di interazione sociale attiva.</p> <p>La formazione prevederà anche attività pratiche di sperimentazione dell'uso del gioco attraverso incontri con i volontari formati, in particolare su come condurre l'attività in classe e cosa osservare per trarne informazioni utili (3 volontari coinvolti)</p>
Periodo di realizzazione	SET23-DIC23;

2

Titolo	Comunicazione del progetto
Descrizione	<p>Trasversalmente al progetto, verrà attivata una comunicazione costante verso l'esterno delle azioni intraprese. Verrà creata a questo scopo una pagina social con contenuti sul tema e condivisione dei risultati ottenuti. Gli eventi saranno condivisi almeno anche sui canali social dei singoli partner.</p> <p>Per le azioni di maggiore rilievo si procederà ad attivare una maggiore diffusione tramite comunicati stampa su giornali locali e social media di rilievo oltre che ad attivare promozioni sponsorizzate mirate sui comunicati della pagina del progetto. Verrà data visibilità al progetto anche attraverso la partecipazione ad eventi aventi rilevanza nazionale allo scopo di diffondere la buona pratica e l'esperienza in corso. (2 volontari coinvolti)</p>
Periodo di realizzazione	MAG23-NOV24;

3

Titolo	Formazione interna di base
Descrizione	<p>Verrà effettuata una formazione interna aperta a tutti i volontari dei partner, articolata in:</p> <p>3 ore online con un professionista esterno con esperienza sul tema del ritiro sociale per parlare di cause, evoluzione e caratteristiche dell'isolamento volontario giovanile;</p> <p>3 ore in presenza con professionista esterno, sull'importanza del gioco da tavolo e dei giochi di socializzazione nell'avvicinare le persone e sulla capacità di questi strumenti di promuovere autostima, riconoscimento dell'altro e social skills sia tra pari che nel nucleo familiare. (30 volontari coinvolti)</p>
Periodo di realizzazione	GIU23;LUG23;

4

Titolo	Attività laboratoriali de progetto DO-MANI
Descrizione	<p>Verranno realizzati due laboratori distinti. Il primo per la creazione di oggetti artigianali di piccole dimensioni a supporto diretto delle attività di gioco e di gadget da distribuire durante i vari incontri. Gli oggetti saranno realizzati dai giovani adulti facenti parte del progetto DO-MANI con l'aiuto dei volontari di Proloco. I ragazzi, partecipando alle attività sul territorio, avranno la possibilità di descrivere l'attività svolta all'interno del laboratorio artigianale, interagendo direttamente con i soggetti coinvolti. Il secondo vedrà gli stessi ragazzi in una serie di incontri laboratoriali di gioco-teatro in cui confrontarsi, scoprirsi e crescere. (2 volontari coinvolti)</p>
Periodo di realizzazione	OTT23-OTT24;

5

Titolo	Coordinamento del progetto
Descrizione	<p>A partire dall'incontro di avvio del progetto, si terranno incontri periodici per la gestione del progetto e per garantire il confronto sulle attività svolte da parte di tutti i partner. Comprende le attività di progettazione di dettaglio, gestione, monitoraggio, eventuale riformulazione e valutazione del progetto. Durante tutto il periodo di</p>

	avanzamento del progetto verranno monitorati i dati di affluenza dei soggetti destinatari e degli esiti dei questionari proposti. La costante attenzione ai dati sarà necessaria per permettere eventuali modifiche fini alle azioni programmate (Almeno 3 volontari coinvolti - Almeno un incontro al mese)
Periodo di realizzazione	MAG23-NOV24;

6

Titolo	Formazione interna specifica
Descrizione	Formazione interna complementare a quella di base ma più specifica, rivolta ai volontari che parteciperanno attivamente ai laboratori proposti sul distretto: 3 ore online con un professionista esterno con esperienza sul tema dell'approccio al ragazzo in ritiro sociale volontario e sulle buone prassi di intervento 8 ore in presenza (4 incontri da 2 ore) con educatore/game designer sulle modalità per proporre un'attività di gioco legata agli obiettivi del progetto, le caratteristiche dei giochi, quali giochi scegliere, come condurre l'attività e cosa osservare per trarne informazioni utili o veicolare un messaggio/insegnamento attraverso l'attività. Principi di adattamento dei giochi in base alle capacità dei partecipanti (almeno 16 volontari coinvolti)
Periodo di realizzazione	LUG23-SET23;

7

Titolo	Incontri a scuola con i ragazzi
Descrizione	In relazione al confronto con le scuole si attiveranno laboratori all'interno delle classi svolti dai volontari formati e con la collaborazione dei docenti. In questi si parlerà dell'importanza della socializzazione come mezzo per prevenire il disagio sociale. Attraverso giochi socializzanti si stimolerà la conoscenza reciproca. In funzione all'età e alle dinamiche eventualmente presenti nel gruppo classe verranno proposti giochi da tavolo idonei allo sviluppo di una valorizzazione delle buone pratiche di interazione sociale attiva. A conclusione dei singoli incontri seguirà un momento di debriefing per condividere le osservazioni sulle dinamiche appena scaturite Per la valutazione dell'impatto saranno distribuiti questionari agli insegnanti prima e dopo l'attività. (2/3 volontari coinvolti per ciascun incontro)
Periodo di realizzazione	OTT23-GIU24;SET24;OTT24;

8

Titolo	Incontri di sensibilizzazione per i genitori in cui parlare dei fenomeni del disagio e ritiro sociale
Descrizione	Verranno effettuati incontri aperti alla cittadinanza tenuti da psicologi/educatori/esperti operanti sul tema per far conoscere il fenomeno del disagio e del ritiro sociale con lo scopo di fornire alle famiglie e ai cittadini in genere informazioni per comprendere quelli che sono gli atteggiamenti volti alla prevenzione e quelli che sono i comportamenti da tenere monitorati per evitare che sfocino in una situazione di ritiro. Verranno anche fornite indicazioni utili per individuare i soggetti operanti sul territorio a cui fare riferimento in caso di necessità legate a questo tema. Si terrà un incontro in ciascun comune del distretto.

	(3 volontari per incontro)
Periodo di realizzazione	OTT23-LUG24;

9

Titolo	Giornate di gioco rivolte alla cittadinanza
Descrizione	Verranno proposte giornate di gioco aperte alla cittadinanza sul territorio comunale nelle quali si proporranno giochi da tavolo scelti dai volontari in base alle età e alle capacità dei partecipanti con lo scopo di migliorare dialogo e socializzazione dando al contempo la conoscenza pratica di uno strumento accessibile e semplice da utilizzare a casa. I volontari formati potranno fornire utili spiegazioni sull'utilizzo a casa in base alle esigenze o alle necessità. (minimo 4 volontari per incontro) (8 incontri per ogni comune)
Periodo di realizzazione	OTT23-OTT24;