

1774 - Bando per il finanziamento progetti di rilevanza locale promossi da odv, aps e fondazioni del Terzo settore - annualità 2024-2026

Generazione Tech

Capofila

Codice Fiscale	92080530402
Denominazione	Associazione di volontariato Welcome ODV
Tipologia	Organizzazione di volontariato (ODV)

Partner

Codice fiscale	Denominazione	Tipologia
92046760408	Associazione di volontariato Gli Elefanti ODV	Organizzazione di volontariato (ODV)
92053570401	Associazione Pi.Gi. - Promozione Giovanile ODV	Organizzazione di volontariato (ODV)
92036600408	Associazione Centro di Solidarietà ODV	Organizzazione di volontariato (ODV)
92096020406	Associazione Compagnia Quelli della Via APS	Associazione di promozione sociale (APS)

Scheda Progetto

Titolo Progetto	Generazione Tech
Data inizio	01/11/2024
Data fine	30/06/2026

Aree prioritarie di intervento

1

DESCRIZIONE	Contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale;
-------------	---

2

DESCRIZIONE	Promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento;
-------------	---

3

DESCRIZIONE	Sostegno scolastico al di fuori dell'orario scolastico ed extra-scolastico (attività sportive, musicali, studio, ecc.);
-------------	---

Destinatari

Destinatario	Numero
Nuclei familiari	728
Bambini e ragazzi (entro le scuole superiori)	910
Giovani (entro i 34 anni)	225
Anziani (over 65)	75
Disabili	23
Multiutenza	492

Destinatario	Numero
Soggetti della comunità territoriale	450

Scheda Progetto Descrizione

Analisi del contesto	<p>Dati rilevati dallo studio nazionale HBSC "Health Behaviour in School-aged Children" (ISS e OMS-Ufficio regionale per l'Europa) pubb. 2023, evidenziano che in Emilia-Romagna il 60,8% degli adolescenti trascorre più di 3 ore al giorno davanti a uno schermo tra tv, pc, smartphone, social e videogame. Inoltre, più lo status socio economico della famiglia è basso, più aumenta la sedentarietà dei figli. Risulta quindi necessario attivare reti di supporto tra giovani, famiglie e comunità, per promuovere l'uso consapevole e responsabile della tecnologia, offrendo opportunità di riflessione condivisa, per aumentarne il benessere. La tematica è il 1° elemento innovativo del progetto, con attenzione ai territori dove vivono numerose famiglie che si trovano in stato di vulnerabilità socio-economica.</p>
Obiettivi specifici	<p>Il progetto ha come obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere l'uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie digitali, inclusa l'intelligenza artificiale, tra i giovani; -Sviluppare competenze digitali e multimediali per migliorare l'apprendimento, la comunicazione, la ricerca e le dinamiche di gruppo; -Favorire l'espressione creativa con la realizzazione di prodotti finali costruiti interamente dai giovani; -Coinvolgere attivamente genitori e volontari nel supportare gli adolescenti nell'utilizzo della tecnologia, sensibilizzando sui rischi, ma anche sulle potenzialità di questi strumenti; -Intercettare anche giovani che si trovano in situazione di vulnerabilità economica e sociale, per favorire la loro partecipazione, attraverso l'utilizzo di strumenti stimolanti e coinvolgenti.
Descrizione generale del progetto	<p>Il progetto è articolato in 4 azioni e prevede incontri regolari di partenariato(inizio, itinere e conclusione)per monitorarne l'andamento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)INCONTRI FORMATIVI per adolescenti dai 15 ai 19 anni che fungeranno da peer educators durante le attività estive su cybersecurity, social, intelligenza artificiale (AI). Formazione per educatori, genitori, figure di riferimento degli adolescenti e comunità, su opportunità e rischi dell'utilizzo delle tecnologie, inclusa AI; laboratori pratici su come monitorare e guidare l'uso della tecnologia in famiglia. 2)IMPARARE CON LA TECNOLOGIA workshop sull'utilizzo di strumenti tecnologici e applicazioni di AI per migliorare l'apprendimento (assistanti virtuali, strumenti di scrittura, di ricerca.). Sessioni di giochi elettronici/videogame che allenano le funzioni esecutive (problem solving, memoria, attenzione). 3)LABORATORI: Scrittura creativa e messa in scena di musical inedito (adolescenti delle scuole superiori), anche grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie, dove poter raccontare una parte di sé e dei propri vissuti. E digital storytelling e produzione di contenuti multimediali, in particolare di un podcast, interamente creato, con testi, registrazione e montaggio, da parte di preadolescenti (2° elemento innovativo:età dei destinatari) 4)EVENTI e DISSEMINAZIONE previsti eventi per la presentazione dei prodotti finali alla comunità: il musical e il podcast, un evento con tornei e laboratori multimediali per i giovani peer educators.

Eventuali sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio	<p>Le sinergie attivate sono le seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rete Adolescenza-Comune di Forlì, di cui molte delle associazioni promotrici del progetto (capofila e partner) fanno parte, per la consulenza rispetto a situazioni difficili e la possibilità di inserire giovani nei percorsi; -Istituti comprensivi n° 1 e 3 per diffusione delle attività; -Parrocchia S. Antonio Abate in Ravaldino per la messa a disposizione di spazi per lo svolgimento di alcune attività progettuali ed eventi; -Parrocchia S. Giovanni Battista in Coriano per la messa a disposizione di spazi per lo svolgimento di alcune attività progettuali ed eventi; -Caritas Diocesana per la messa a disposizione di spazi per lo svolgimento di alcune attività progettuali ed eventi; -Parrocchie/Unità Pastorali dove si svolgono doposcuola e/o centri estivi, n°23; -Centri Pastorale Giovanile della Regione Emilia-Romagna, n°2, per diffusione; -Diocesi di Forlì-Bertinoro-Pastorale Universitaria e Familiare, per reperimento volontari e diffusione.
Luoghi e/o sedi di realizzazione delle attività	<p>Sedi principali attività progettuali:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ass.ne di volontariato Welcome ODV, Corso Diaz, Forlì, C/O Parrocchia di Ravaldino; -Centro DSA, Ass.ne Gli Elefanti ODV, Via Bernale 49, Forlì; -Parrocchia S. Giovanni Battista in Coriano, via G. Pacchioni 44/A; -Ass.ne Compagnia Quelli della Via, via dei Mille 28, Forlì, C/O Caritas Diocesana; -Doposcuola e centri estivi, Parrocchie e Unità Pastorali della Diocesi di Forlì-Bertinoro, n° 23; -Altre sedi verranno individuate in fase di programmazione.
Eventuale presenza del tema della tecnologia e/o del suo utilizzo	<p>L'intero progetto è caratterizzato dall'utilizzo di strumentazioni tecnologiche per promuovere, inclusione, apprendimenti, espressione creativa e costruzione di prodotti finali co-progettati. Trasversale al progetto, quindi declinata per le varie realtà e i vari interlocutori, viene proposta la riflessione critica sull'uso di questi strumenti, per stimolare la consapevolezza rispetto ai rischi ed incrementarne un uso consapevole.</p>
Descrizione del ruolo svolto dai singoli Enti partner e delle modalità di collaborazione e cooperazione interne	<p>Le associazioni si incontrano periodicamente per monitorare l'andamento delle azioni.</p> <p>Welcome ODV: coordina il progetto. Gli educatori, i volontari e i genitori partecipano all'azione 1. Educatori realizzano, insieme a esperti esterni, il laboratorio (azione 3) di podcast, rivolto a preadolescenti (innovazione età) e co-creato insieme a loro in ogni fase. Realizza azione 4, attraverso un evento di presentazione del podcast alla comunità e disseminazione Spotify/social.</p> <p>Gli Elefanti ODV: Gli educatori svolgono la funzione di formatori per alcuni incontri dell'azione 1, insieme a partner ed esperti esterni. Volontari e genitori partecipano all'azione 1. Educatori, insieme a esperti esterni, progettano percorsi di apprendimento con l'utilizzo di strumenti tecnologici e applicazioni di AI, e giochi elettronici/videogame per allenamento delle funzioni esecutive (azione 2). Realizza incontri di restituzione dei percorsi fatti per le famiglie (azione 4).</p> <p>Pi.Gi. ODV: Educatori svolgono la funzione di formatori per alcuni incontri dell'azione 1, insieme a partner ed esperti esterni. Volontari e genitori delle 23 Parrocchie coinvolte partecipano all'azione 1. Educatori progettano i percorsi formativi per i giovani peer educator e ne sono tutor per le attività estive (azione 1). Realizza azione 4: un evento con tornei e laboratori multimediali per i peer</p>

	<p>educators e disseminazione attraverso le principali piattaforme social. Compagnia Quelli della Via APS: Educatori, volontari e genitori partecipano ai percorsi formativi (azione 1). Educatori realizzano il laboratorio (azione 3) di musical, rivolto ad adolescenti (scuole superiori) e co-costruito insieme a loro in ogni fase. Realizza azione 4, attraverso un evento di presentazione del musical alla comunità e disseminazione attraverso le principali piattaforme social. Centro di Solidarietà ODV: Operatori svolgono la funzione di formatori per l'azione 1, insieme a partner ed esperti esterni, cui partecipano volontari.</p>
<p>Risultati sul medio periodo e impatti attesi</p>	<p>Risultati Medio Periodo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adolescenti acquisiranno competenze in cybersecurity, social media, AI e abilità di comunicazione e insegnamento in quanto peer educator -Educatori, genitori e volontari miglioreranno la loro comprensione dei rischi e delle opportunità dell'uso delle tecnologie. I genitori acquisiranno tecniche pratiche per monitorare e guidare l'uso della tecnologia a casa -Adolescenti impareranno ad utilizzare strumenti tecnologici e applicazioni di AI per migliorare il loro apprendimento e alleneranno funzioni cognitive complesse come problem-solving, memoria e attenzione -Adolescenti e pre-adolescenti svilupperanno competenze artistiche e di espressione personale attraverso la scrittura creativa, il digital storytelling e la produzione di contenuti multimediali -Eventi finali e social permetteranno di presentare i percorsi e i prodotti creati, promuovendo inclusione e senso di comunità <p>Impatti Attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adolescenti peer educators svilupperanno senso di responsabilità e leadership, aumentando autostima e capacità di influenzare positivamente i coetanei -Aumento della consapevolezza su rischi e opportunità dell'uso di tecnologie digitali e AI tra educatori, giovani e famiglie con miglioramento delle pratiche di sicurezza digitale -Studenti integreranno l'uso di strumenti tecnologici avanzati nel loro percorso educativo, migliorando le capacità di apprendimento e studio -Adolescenti e pre-adolescenti potranno godere di maggiore inclusione sociale e interazioni positive tra pari, attraverso attività espressive, creative e collaborative -Eventi di presentazione e disseminazione coinvolgeranno la comunità, creando un senso di appartenenza e supporto reciproco <p>Il progetto mira a creare un impatto positivo duraturo individuale e comunitario, migliorando competenze tecniche, educative e creative degli adolescenti, rafforzando la capacità degli adulti di supportare e guidare i giovani, e promuovendo un uso consapevole delle tecnologie digitali</p>
<p>Capacità del progetto di attivare nuove risorse</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Il coinvolgimento dei peer educators li forma come risorse interne al progetto e crea un team di esperti che possono essere coinvolti in future attività -La formazione espande la base di risorse umane qualificate che possono proseguire l'opera educativa e di monitoraggio tecnologico all'interno della comunità -Le collaborazioni tra i partner, con istituti scolastici e altri enti possono ampliare l'accesso a risorse formative/didattiche e supporto educativo -La creazione di contenuti multimediali genera visibilità attraverso piattaforme social e media, e può attirare ulteriori risorse -Eventi e disseminazione permettono di aumentare la visibilità e attirare ulteriori supporti e collaborazioni dalla comunità <p>Il progetto possiede un alto potenziale di attivare nuove risorse attraverso il</p>

	coinvolgimento attivo della comunità, la formazione di figure chiave, la creazione di partnership strategiche e l'utilizzo di strumenti di comunicazione per promuovere e sostenere le sue attività.
Livello di coinvolgimento e strumenti di attivazione dei beneficiari e della comunità	<p>Il livello di coinvolgimento dei beneficiari e della comunità è cruciale per il successo del progetto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adolescenti e pre-adolescenti saranno coinvolti attivamente nei workshop formativi su cybersecurity, social media e AI, non solo come partecipanti ma anche come formatori per i loro coetanei. Inoltre, collaboreranno in progetti pratici, come la creazione del musical e del podcast, che li motiva a lavorare insieme e a sviluppare competenze creative e tecniche, e li incoraggia a esplorare e raccontare le proprie storie utilizzando tecnologie innovative. Verrà promosso il loro protagonismo nei laboratori e durante gli eventi, responsabilizzandoli e aumentando il loro senso di appartenenza e impegno. - Educatori e genitori parteciperanno a sessioni formative specifiche che forniscono conoscenze pratiche e teoriche su come guidare e monitorare l'uso delle tecnologie da parte dei giovani. Verranno coinvolti in laboratori che mostrano come applicare le conoscenze acquisite nella vita quotidiana, favorendo un ambiente familiare sicuro e positivo. - È prevista l'organizzazione di incontri regolari per discutere progressi, sfide e soluzioni, rafforzando inclusione e senso di comunità tra i partecipanti. - È prevista l'organizzazione di eventi per coinvolgere la comunità che potrà seguire i processi attivati dal progetto anche attraverso le piattaforme social e i contenuti multimediali che verranno pubblicati. <p>Il progetto utilizza una varietà di strumenti e strategie per attivare e coinvolgere sia i beneficiari diretti che la comunità più ampia. Questo approccio inclusivo non solo garantisce una partecipazione attiva e sostenibile, ma promuove anche un senso di appartenenza e responsabilità collettiva, aumentando l'efficacia e l'impatto del progetto a lungo termine.</p>
Numero volontari che si prevede di impiegare per la realizzazione delle attività	158

Entrate e Costi

Finanziamento regionale richiesto	25000
Quota a carico dei soggetti della partnership progettuale (comprensiva del capofila)	4000
Quota a carico di enti pubblici	0
Quota a carico di altri soggetti	0
Totale costo progetto	29000

Azioni

1

TITOLO	INCONTRI FORMATIVI
DESCRIZIONE	INCONTRI FORMATIVI per adolescenti dai 15 ai 19 anni che fungeranno da peer educators durante le attività estive; i temi di formazione tratteranno: cybersecurity, utilizzo dei social, quali informazioni è bene condividere sui canali

	privati e come funzionano quelli pubblici, quali livelli di privacy è opportuno impostare, quando è bene chiedere consigli all'intelligenza artificiale e in quali modi ci può influenzare. Formazione per educatori, genitori, figure di riferimento degli adolescenti e comunità territoriale su opportunità e rischi dell'utilizzo delle tecnologie, inclusa l'intelligenza artificiale; laboratori pratici su come monitorare e guidare l'uso della tecnologia in famiglia.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;

2

TITOLO	EVENTI E DISSEMINAZIONE
DESCRIZIONE	EVENTI e DISSEMINAZIONE sono previsti eventi, con la partecipazione dei partner, per la presentazione dei prodotti finali alla comunità: il musical e il podcast, un evento con tornei e laboratori multimediali per i giovani peer educators. Strumenti che i partner utilizzano in modo diversificato per la disseminazione dei percorsi e dei prodotti finali sono: Spotify, Instagram, Facebook, LinkedIn, canale WhatsApp e una newsletter mensile/bisettimanale.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	MAG25-GIU26;

3

TITOLO	LABORATORI
DESCRIZIONE	LABORATORI di scrittura creativa e messa in scena di musical inedito per giovani adolescenti delle scuole superiori per stimolare i partecipanti a scrivere, anche grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie, un vero e proprio copione con canzoni e testi dove poter raccontare una parte di sé e dei propri vissuti. Laboratorio di digital storytelling e produzione di contenuti multimediali, in particolare di un podcast, interamente creato, con testi, registrazione e montaggio, da parte di preadolescenti (innovazione età).
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU25;

4

TITOLO	IMPARARE CON LA TECNOLOGIA
DESCRIZIONE	IMPARARE CON LA TECNOLOGIA workshop sull'utilizzo di strumenti tecnologici e applicazioni di intelligenza artificiale per migliorare l'apprendimento (es. assistenti virtuali, strumenti di scrittura, di ricerca, ecc.). Sessioni di giochi elettronici/videogame che allenano le funzioni esecutive (es. problem solving, memoria, attenzione).
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;