

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

PoliLAB 2.0

Capofila

Codice Fiscale	94001690364
Denominazione	Polisportiva San Faustino
Tipologia	Associazione di promozione sociale (APS)

Partner

Codice fiscale	Denominazione	Tipologia
94154580362	MIO GAS	Associazione di promozione sociale (APS)
94118500365	CASA DELLE CULTURE	Associazione di promozione sociale (APS)
94202010362	UNO CRITICO APS	Associazione di promozione sociale (APS)

Scheda Progetto

Titolo Progetto	PoliLAB 2.0
Data inizio	02/12/2024
Data fine	30/06/2026

Aree prioritarie di intervento

1	DESCRIZIONE	Sensibilizzazione delle persone sulla necessità di adottare comportamenti responsabili per contribuire a minimizzare gli effetti negativi dei cambiamenti climatici sulle comunità naturali e umane; promozione di azioni e buone pratiche di economia circolare volte a ridurre l'impatto sull'ambiente delle attività umane e incentivare modelli di consumo e produzione sostenibili
2	DESCRIZIONE	Sviluppo e rafforzamento della cittadinanza attiva, della legalità e della corresponsabilità, anche attraverso la tutela e la valorizzazione dei beni comuni e dei beni confiscati alla criminalità organizzata;
3	DESCRIZIONE	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;
4	DESCRIZIONE	Promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento;

Destinatari

Destinatario	Numero
Giovani (entro i 34 anni)	150
Nuclei familiari	20
Bambini e ragazzi (entro le scuole superiori)	70

Scheda Progetto Descrizione

Analisi del contesto	<p>PoliLAB 2.0 nasce dalla positiva esperienza del progetto PoliLAB, attualmente in svolgimento, e si propone di approfondire il lavoro in rete effettuato sul territorio di Modena, partendo da un gruppo di lavoro consolidato che si apre ad altre realtà del terzo settore, per affrontare nuove esigenze del territorio ed approfondire il lavoro su bisogni ancora vivi. Le problematiche da affrontare sono: -disagio giovanile e necessità di rendere minori e giovani più attivi nel loro progetto di vita e, in generale, partecipi; -necessità di maggiore coesione tra famiglie e cittadini dei quartieri 3 e 4; -scarsa consapevolezza ambientale da coniugare con senso civico e di appartenenza alla città, volti alla tutela dei beni comuni vissuti quotidianamente, con particolare riferimento alle aree verdi</p>
Obiettivi specifici	<p>Aumentare la frequenza della polisportiva, da parte dei giovani a partire dai 12 anni, non solo come luogo in cui praticare sport ma anche come spazio dove potere studiare, progettare e realizzare attività culturali, accompagnati da un educatore; Promuovere il gioco di società come modalità positiva dello stare insieme;</p> <p>Aumentare le competenze digitali dei giovani anche applicate a competenze creative ed a un uso critico dei media;</p> <p>Favorire la partecipazione delle famiglie del quartiere ad eventi per stare insieme, anche in aree verdi; Promuovere consapevolezza dei cittadini su quanto si può fare per contrastare i cambiamenti climatici; Promuovere lettura e scambio di libri e di fumetti tra i giovani e tra gli adulti; Promuovere l'economia circolare nella vita quotidiana dei cittadini</p>
Descrizione generale del progetto	<p>Il progetto prevede un approccio laboratoriale che rende i giovani, i cittadini e le famiglie, attivi e partecipi nel contesto in cui vivono, con 4 azioni tematiche che insistono sulle priorità del distretto di Modena ed un'azione di coordinamento, monitoraggio e valutazione. Temi centrali sono la promozione del protagonismo giovanile, della coesione sociale tra famiglie e cittadini dei quartieri 3 e 4 di Modena, la sensibilizzazione ai cambiamenti climatici e all'introduzione dell'economia circolare nella vita quotidiana.</p> <p>Le azioni sono:</p> <p>Poli giovani che comprende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - spazi studio pre e post attività sportive, con presenza di un educatore, per ragazzi dai 12 anni - laboratori creativi - formazione su software gratuiti per grafica e creatività, strumenti informatici per ufficio e approccio critico ai social media - eventi ludici e culturali organizzati da giovani per i giovani. <p>Poli comunità che va a stimolare la partecipazione di cittadini e famiglie con origini socio-culturali diverse nell'ideazione, gestione e partecipazione agli eventi nel proprio quartiere, in particolare negli spazi verdi pubblici che risultano aperti a tutti e che possono favorire una socialità non esclusiva e aperta alle diversità.</p> <p>Poli cambiamenti climatici e benessere che propone una sensibilizzazione al tema, aperta a tutti, ed azioni concrete di rispetto e cura dell'ambiente.</p>

	Poli economia circolare che promuove conoscenze e azioni concrete per recupero, riciclo e riuso di oggetti nella vita quotidiana.
Eventuali sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio	Comune di Modena: patrocinerà il progetto e lo promuoverà AUSL di Modena: fornirà materiale su promozione della salute e benessere da distribuire durante gli eventi pubblici, in particolare durante il plogging realizzato all'interno delle camminate del benessere ISDE -medici per l'ambiente, sede operativa di Modena: si occuperà di tenere incontri informativi e laboratori di progettazione per i giovani (fascia d'età delle scuole superiori e dell'università) sui cambiamenti climatici e le possibili azioni quotidiane per prevenirli e per limitare i danni per salute e ambiente.
Luoghi e/o sedi di realizzazione delle attività	Polisportiva: sale studio, sale conferenze Biblioteca del fumetto Bonvi Parken Casa delle culture
Eventuale presenza del tema della tecnologia e/o del suo utilizzo	Il tema della tecnologia sarà affrontato: - nell'utilizzo degli strumenti di coordinamento del progetto -nei corsi di formazione per i giovani volti ad aumentare le competenze ed a favorire un uso critico e consapevole dei media - nella promozione della consapevolezza ambientale che può essere favorita dall'utilizzo delle tecnologie per effettuare incontri ed evitare così spostamenti che possono generare inquinamento e per ridurre lo spreco di carta scambiando documenti su file.
Descrizione del ruolo svolto dai singoli Enti partner e delle modalità di collaborazione e cooperazione interne	Polisportiva San Faustino (capofila): coordinamento di partnership e di tutte le attività, responsabile azione 2 "Poli giovani" e azione 4 "Poli cambiamenti climatici e benessere", monitoraggio e valutazione delle azioni, promozione del progetto, organizzazione delle riunioni di coordinamento generali e relative alle azioni, responsabile rendicontazione. Metterà a disposizione aule e spazi per riunioni, studio, conferenze, formazioni, seminari, biblioteca del fumetto, eventi ludici e culturali. Casa delle culture: responsabile azione 3 "Poli comunità", partecipazione alle riunioni di coordinamento generale e dell'azione 3, promozione delle attività presso associazioni di migranti. Miogas: Responsabile azione 5 "Poli economia circolare", terrà i laboratori informativi sull'economia circolare, si occuperà di spazio circolare e, in collaborazione con Polisportiva San Faustino, di fumetti circolari e circolare in bici. Unocritico: organizzerà e gestirà gli eventi di giochi di società dell'azione 2 "Poli giovani" Modalità incontro/confronto e coordinamento: Incontro di avvio del progetto con tutte le associazioni coinvolte operativamente (in presenza) Creazione di un calendario condiviso degli eventi online Almeno 2 incontri per ogni azione con i partner coinvolti (da realizzare in presenza o online in base alla maggiore sostenibilità valutata dai partner) Mailing list con tutte le associazioni partner che verranno sempre tenute aggiornate, anche sulle azioni in cui non sono direttamente attive, per un maggiore scambio di informazioni e per possibili nuove opportunità di azione
Risultati sul medio periodo e impatti attesi	Risultati: . Almeno n 250 giovani che frequentano lo spazio studio . Almeno n 50 giovani che partecipano ai laboratori culturali e creativi sul tema del fumetto .

	<p>Almeno n 25 giovani formati su software creativi per grafica open source . Almeno n 25 giovani formati su uso critico e consapevole dei social media . Almeno n 50 giovani formati sui principali strumenti digitali utili per attività di ufficio . Almeno n 25 partecipanti a eventi su giochi da tavolo interamente organizzati da giovani per i giovani . Almeno n 50 persone coinvolte nel laboratorio permanente per raccogliere idee su attività da organizzare nel parco Bonvi . Almeno n 150 partecipanti ad eventi nel parco e presso la polisportiva su salute, benessere, cultura. Almeno n 70 partecipanti allo scambio di libri per bambini e per adulti nel parco Bonvi presso lo spazio di Book crossing "Il grillo parlante". Almeno n 100 partecipanti a incontri su salute e cambiamenti climatici realizzati da ISDE Medici per l'ambiente . Almeno n 100 partecipanti ad eventi di Plogging . Almeno n 50 partecipanti ai laboratori di sensibilizzazione e promozione di azioni di economia circolare nella vita quotidiana . Almeno n 100 libri scambiati per Fumetti circolari: scambio di albi, raccolte, riviste presso la biblioteca . Almeno n 150 annunci raccolti su Spazio circolare: annunci di cerco/offro su lista broadcast per evitare di trasformare in rifiuti oggetti ancora utili. Almeno n 60 di partecipanti a Circolare in bici: scambio di pezzi, di accessori e di biciclette Impatti:. Partecipazione e progettualità dei giovani per eventi del territorio e per attività di associazionismo culturali e sportive . Utilizzo degli strumenti digitali con consapevolezza e spirito critico . Partecipazione agli spazi del territorio più attiva, propositiva e aperta alle diversità . Consapevolezza sui cambiamenti climatici e sulle azioni per la mitigazione degli stessi. Introduzione dell' economia circolare nella vita quotidiana</p>
Capacità del progetto di attivare nuove risorse	<p>La valutazione generativa, prevista nel sistema di monitoraggio del progetto, e la modalità laboratoriale che comprende la collaborazione delle associazioni partner con i partner istituzionali locali, insieme con il coinvolgimento attivo dei destinatari considerati come attori, sono alla base della strategia di crescita e sviluppo che porterà a raccogliere in modo permanente idee, esigenze e problemi con il fine di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cercare e reperire nuove risorse, in ambito pubblico e privato, per ampliare i progetti; - trovare nuove collaborazioni progettuali tra le associazioni partner; - conoscere e collaborare con altri soggetti sul territorio perché possano presentare, autonomamente o in forma associata, nuovi progetti; - promuovere percorsi di avvicinamento al mondo del volontariato per giovani e adulti come modalità di incidere positivamente nel proprio contesto, valorizzando i propri interessi e le proprie sensibilità
Livello di coinvolgimento e strumenti di attivazione dei beneficiari e della comunità	<p>Il progetto, che è strutturato come una serie di azioni-laboratorio, coinvolge i beneficiari come "attori", quindi non come fruitori passivi ma come partecipi e propositivi nelle attività che vengono co-costruite da loro assieme ai partner. Tutte le azioni per i giovani e quelle per la cittadinanza in generale, vengono create ponendo sempre attenzione alle esigenze e alle idee degli interessati. Al tempo stesso, una volta iniziate le attività, si porrà attenzione al monitoraggio e alla valutazione, per proporre eventuali cambiamenti in corso d'opera in base alle esigenze emerse.</p> <p>I cittadini potranno partecipare ad alcuni momenti aperti nelle fasi di progettazione, organizzazione e coordinamento delle attività e saranno sempre tenute in considerazione le indicazioni raccolte.</p> <p>Singoli e gruppi di persone associate anche informalmente, potranno proporre nuove attività coerenti con gli obiettivi del progetto e rispondenti ad esigenze dei</p>

	cittadini, utilizzare gli spazi di comunicazione e inserirsi nelle iniziative pubbliche e ad ampio impatto.
	Verranno create needbox, fisiche e digitali, per raccogliere bisogni del territorio e segnalare criticità negli spazi e nei servizi. Le needbox fisiche avranno la forma della cassetta postale, riporteranno il logo del progetto e alcune semplici istruzioni per consentire a tutti di inviare una descrizione della necessità o del problema rilevato. La needbox digitale sarà disponibile come indirizzo e-mail, pubblicizzata attraverso i social e siti dei partner e raccoglierà le segnalazioni da tutto il territorio.
Numero volontari che si prevede di impiegare per la realizzazione delle attività	20

Entrate e Costi

Finanziamento regionale richiesto	16200
Quota a carico dei soggetti della partnership progettuale (comprensiva del capofila)	1800
Quota a carico di enti pubblici	0
Quota a carico di altri soggetti	0
Totale costo progetto	18000

Azioni

1

TITOLO	Coordinamento monitoraggio e valutazione
DESCRIZIONE	<ul style="list-style-type: none"> . Incontro di avvio del progetto con tutte le associazioni coinvolte operativamente . Creazione di un calendario condiviso degli eventi . Almeno 2 incontri per ogni azione con i partner coinvolti . Promozione della partecipazione di giovani, adulti e famiglie da parte di tutti i partner coinvolti . Monitoraggio continuo sull'avanzamento del progetto da parte della capofila . Monitoraggio continuo della partecipazione di giovani, adulti e famiglie alle diverse attività proposte . Valutazione del gradimento e dell'utilità delle attività formative e laboratoriali per fare eventuali modifiche ed adattamenti in corso d'opera <p>Personale coinvolto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -coordinatore polisportiva e suoi delegati -volontari di tutte le associazioni - rappresentanti di ciascun partner
PERIODO DI REALIZZAZIONE	DIC24-GIU26;

2

TITOLO	Poli cambiamenti climatici e benessere
DESCRIZIONE	<ul style="list-style-type: none"> . 6 incontri formativi, per giovani dai 14 ai 25 anni circa, su salute e cambiamenti climatici, realizzati da ISDE Medici per l'ambiente: partendo dall'esperienza de "I Martedì di Ambiente e Salute" realizzata in collaborazione con Università di

	<p>Modena e Reggio Emilia, avranno come obiettivo la sensibilizzazione sull'adattamento ai cambiamenti climatici, l'aumento della consapevolezza legata ai rifiuti urbani e la progettazione di attività che puntino al recupero di spazi pubblici abbandonati ed all'inclusione di fasce della popolazione emarginate . 2 eventi di Plogging, in collaborazione con le camminate del benessere promosse dall'AUSL di Modena e con il punto infermieristico di comunità, presente presso la polisportiva, che potrà fare controlli prima e dopo l'attività, che coniugheranno benessere fisico e consapevolezza ambientale</p> <p>Destinatari: Cittadini giovani e adulti</p> <p>Personale: -Walking leader (volontario) -Formatori su salute e ambiente</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	MAR25-MAG26;

3

TITOLO	Poli economia circolare
DESCRIZIONE	<ul style="list-style-type: none"> . 3 laboratori di sensibilizzazione e promozione di azioni di economia circolare nella vita quotidiana organizzati da MIOGAS . Fumetti circolari: scambio di albi, raccolte, riviste presso la biblioteca (permanente) . Spazio circolare: fisico e online, con annunci di cerco/offro tramite iscrizione a chat whatsapp e bacheca per chi è meno avvezzo alle tecnologie, per evitare di trasformare in rifiuti oggetti ancora utili (permanente) . Circolare in bici: scambio di pezzi, di accessori e di biciclette <p>Destinatari: Cittadini giovani e adulti Famiglie di origine italiana e straniera</p> <p>Personale: Volontari</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	GEN25-GIU26;

4

TITOLO	Polì Giovani
DESCRIZIONE	<ul style="list-style-type: none"> . Spazio studio pre-post sport con educatore per ragazzi/e dai 12 anni per 150 ore, 6 mesi . 12 laboratori culturali e creativi sul tema del fumetto basati sulle proposte dei giovani partecipanti e con possibilità di esporre creazioni, progetti e prodotti negli spazi della polisportiva . 1 corso di formazione su software creativi per grafica gratuiti . 1 corso di formazione su uso critico e consapevole dei social media . 1 corso di formazione sui principali strumenti digitali utili per attività di ufficio . 1 Laboratorio di formazione su giochi da tavolo interamente organizzato da giovani per i giovani per comprendere come declinare la realtà in gioco: tramite l'analisi di giochi da tavolo di successo ed originali, i partecipanti scopriranno com'è fatto un gioco e cosa lo rende interessante e coinvolgente. Il laboratorio

	<p>comprende 16 incontri con cadenza settimanale da 3 ore ognuno: 8 incontri per neofiti e 8 incontri per giocatori avanzati</p> <p>Destinatari: giovani a partire dai 12 anni</p> <p>Personale coinvolto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Educatore/animatore come vigilanza per sale studio e conduttore laboratori creativi -Formatori - Tutor per laboratorio giochi da tavolo - 2 assistenti per laboratorio giochi da tavolo -Volontari
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	GEN25-GIU26;

5

TITOLO	Poli Comunità
DESCRIZIONE	<p>. 1 laboratorio permanente per raccogliere idee tramite suggerimenti di associazioni e cittadini (sarà utilizzato un indirizzo e-mail dedicato; need box posizionate negli spazi di polisportiva, casa delle culture e in occasione degli eventi, dove raccogliere foglietti con idee; momenti aperti ai suggerimenti durante le attività associative dei partner) su attività da organizzare nel parco Bonvi e/o nei locali della polisportiva, coordinato da Polisportiva San Faustino e Casa delle culture, per creare coesione tra famiglie con provenienze etniche e culturali diverse, rispondendo alle necessità emerse</p> <p>- 6 tra eventi e laboratori nel parco e/o presso la polisportiva e la casa delle culture su salute, benessere, cultura che comprenderanno:</p> <p>. 1 laboratorio musicale per ragazzi che si svilupperà su 18 incontri a cadenza quindicinale presso la Casa delle culture (2 ore di mercoledì o venerdì pomeriggio). Il percorso ha come obiettivo principale il coinvolgimento dei giovani partecipanti in una serie di giochi, azioni ed eventi sonori finalizzati a star bene con sé stessi e con gli altri</p> <p>. l'ultimo incontro del laboratorio musicale sarà sotto forma di esibizione pubblica al Bonvi Parken</p> <p>. Presentazioni di cibo sano e ricette da diversi paesi</p> <p>. 2 momenti ludici per bambini con merenda sana;</p> <p>. 4 eventi di scambio libri multilingue per bambini e per adulti nel parco Bonvi presso lo spazio di Book crossing "Il grillo parlante"</p>
Destinatari:	Cittadini giovani e adulti Famiglie di origine italiana e straniera
Personale coinvolto:	Insegnante/conduttore per laboratorio musicale Volontari
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	GEN25-MAG26;