

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

Youth Empowerment Lab: Innovate, Participate, Lead

Capofila

Codice Fiscale	04897460871
Denominazione	Sciara Progetti Associazione di Promozione Sociale - Ente del Terzo settore
Tipologia	Associazione di promozione sociale (APS)

Partner

Codice fiscale	Denominazione	Tipologia
90015370332	AGESCI GRUPPO FIORENZUOLA 1	Associazione di promozione sociale (APS)
91124340331	PIACEMILIA APS	Associazione di promozione sociale (APS)

Scheda Progetto

Titolo Progetto	Youth Empowerment Lab: Innovate, Participate, Lead
Data inizio	01/11/2024
Data fine	30/06/2026

Aree prioritarie di intervento

1

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

2

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

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	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;
-------------	--

Destinatari

Destinatario	Numero
Bambini e ragazzi (entro le scuole superiori)	500
Soggetti della comunità territoriale	100

Scheda Progetto Descrizione

Analisi del contesto	<p>Partendo dall'indagine 2022 "Essere adolescenti in Emilia-Romagna" e dalle successive elaborazioni territoriali come "Essere giovani a Piacenza: visioni, fruizioni, desideri" del 2024, emerge il quadro di una comunità giovanile insicura e in ansia su temi come futuro, prospettive lavorative e performance accademiche, ma estremamente sensibile verso temi come i diritti umani e civili, inclusione e diversità.</p> <p>Il presente progetto vuole rispondere ad entrambi questi andamenti offrendo nuovi spazi sicuri, virtuali e fisici, di protagonismo giovanile, dove esercitare partecipazione e coinvolgimento nei processi decisionali e nelle pratiche di cittadinanza attiva partendo da valori fondanti, e dove acquisire hard e soft skills spendibili nel mondo del lavoro o nei futuri percorsi accademici.</p>
Obiettivi specifici	<p>OS1: Promuovere i processi di inclusione giovanile attraverso esperienze creative innovative</p> <p>OS2: Offrire ai giovani nuove opportunità per esercitare protagonismo e formarsi su temi fondamentali per la costruzione di identità civica e senso di cittadinanza consapevole</p> <p>OS3: Sviluppare un network efficace di attori territoriali in grado di accogliere ed elaborare le istanze delle nuove generazioni, traducendole in progetti e iniziative a loro dedicate.</p> <p>OS4: Valorizzare il potenziale aggregativo delle nuove tecnologie, contrastando il pregiudizio che associa i processi di digitalizzazione all'isolamento dei giovani e promuovendone un uso sano</p> <p>OS5: Ridurre il divario territoriale rendendo la proposta culturale accessibile ad un ampio pubblico attraverso una fruizione digitale e inclusiva</p>
Descrizione generale del progetto	<p>Youth Empowerment Lab: Innovate, Participate, Lead, ideato da SCIARA PROGETTI A.P.S. - E.T.S. con Gruppo Scout AGESCI Fiorenzuola e PiacEmilia Aps, è un progetto che, attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> *linguaggi creativi diversificati *la sperimentazione digitale e tecnologica *una metodologia collaudata di didattica immersiva ed esperienziale *interventi di animazione e valorizzazione territoriale *una forte azione divulgativa e di impatto sulla comunità <p>vuole creare nuovi spazi di protagonismo e partecipazione per i giovani tra gli 11 e i 19 anni del Distretto di Levante, e intervenire sul fenomeno dell'individualismo e dell'isolamento tra i giovani sfruttando le potenzialità aggregative dei linguaggi dell'arte e delle nuove tecnologie digitali, unite a grandi esperienze di condivisione dal vivo.</p> <p>Il programma prevede percorsi tematici formativi (14h a percorso) articolati in:</p> <ul style="list-style-type: none"> *spettacoli teatrali con visori AR/VR *laboratori di cittadinanza attiva ed educazione non-formale *materiali didattici innovativi per l'educazione civica *esperienze di cammini guidati per l'empowerment personale *un evento immersivo per la comunità tutta a bordo di un bus a due piani trasformato in centro di sperimentazione culturale itinerante <p>I contenuti di queste esperienze attingono ad un bacino di temi sociali e civici cari alle nuove generazioni, ascrivibili al quadro di riferimento della Strategia Europea per la Gioventù 2019/2027: gender equality, bullismo, diversità, informazione nell'era digitale, educazione sentimentale, ambiente.</p>

Eventuali sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio	<p>Il progetto si avvale di collaborazioni consolidate con diversi soggetti pubblici e privati del Distretto di Levante, che saranno interlocutori e alleati fondamentali per la buona riuscita del progetto:</p> <p>*Comuni di: Fiorenzuola d'Arda, Lugagnano, Castell'Arquato, Vernasca, Morfasso</p> <p>*I.C. di: Fiorenzuola d'Arda, Lugagnano (con succursali di Vernasca e Morfasso), Castell'Arquato</p> <p>*Istituto Superiore di Secondo Grado Mattei di Fiorenzuola d'Arda</p> <p>*Parrocchia San Fiorenzo</p> <p>Le azioni del progetto saranno diffuse attraverso le reti scolastiche coinvolte come attività miste online/in presenza; in sinergia con i Comuni e i centri di aggregazione territoriali verranno realizzate le attività del progetto previste in orario extrascolastico e aperte alle famiglie dei destinatari target e alla comunità tutta (concessione di spazi per ospitare le attività e promozione territoriale delle iniziative).</p>
Luoghi e/o sedi di realizzazione delle attività	<p>Le attività dal vivo saranno distribuite in tutta la Val d'Arda con il supporto del partner PiacEmilia, che guiderà escursioni in Alta Valle, e l'ospitalità nella sede del Gruppo Scout, a Fiorenzuola d'Arda. I laboratori si potranno presso gli Istituti Scolastici. L'Ostello del Monastero di Morfasso, nostra sede operativa, ospiterà iniziative per la riduzione del divario territoriale, e gli eventi aperti alla comunità saranno concentrati su Fiorenzuola d'Arda, dove i tre partner hanno sede.</p>
Eventuale presenza del tema della tecnologia e/o del suo utilizzo	<p>Nel presente progetto, l'elemento digitale esce dal contesto "domestico" da remoto per arricchire l'esperienza live (1), e al contempo si fa strumento di audience development, offrendo ai contenuti proposti potenzialità di distribuzione illimitate (2):</p> <p>(1) Esperienze artistiche immersive digitali dal vivo, spettacoli teatrali con visori AR/VR</p> <p>(2) Contenuti tematici creativi di digital art-education, organizzati in percorsi didattici emozionali open source per lezioni di educazione civica</p>
Descrizione del ruolo svolto dai singoli Enti partner e delle modalità di collaborazione e cooperazione interne	<p>Sciara Progetti sfrutterà l'esperienza nel coordinamento di progetti regionali, nazionali ed europei (inclusi oltre 20 progetti Erasmus+, un progetto Europa Creativa e due progetti finanziati dal bando TOCC del PNRR); attiverà competenze nella sperimentazione digitale e tecnologica applicata alle arti per creare spettacoli integrati con realtà virtuale e aumentata, e produrre materiali innovativi per i percorsi tematici; strutturerà un piano efficace di distribuzione delle attività grazie a 15 anni di tournée con un milione di spettatori in Europa; si avvarrà, per validare i contenuti educativi, del suo solido curriculum come ente di formazione accreditato dal MiM e della presenza di una psicologa dell'età evolutiva, coordinatrice dei percorsi per gli Istituti Scolastici di tutta Italia; utilizzerà per i percorsi tematici la metodologia educativa "Creative Emotional Journey", attualmente adottata in 5 Paesi d'Europa</p> <p>Nel 2025, il Gruppo Scout AGESCI Fiorenzuola d'Arda (P1) celebrerà il centenario dalla sua fondazione e concluderà il quadriennio educativo dell'aps. P1 sta lavorando alla riscrittura del Progetto Educativo di Gruppo, che presenta un'analisi delle esigenze educative del territorio e gli obiettivi che guideranno le future proposte. La collaborazione nel progetto permetterà di mettersi in ascolto delle nuove generazioni rispetto ai temi attuali su cui la loro sensibilità è maggiormente stimolata, offrendo al progetto un bacino di utenza coeso e facilmente raggiungibile anche in orario extrascolastico, oltre all'esperienza</p>

	<p>consolidata in pratiche di partecipazione, gestione delle responsabilità e cittadinanza attiva.</p> <p>A PiacEmilia Aps (P2) sarà affidata la valorizzazione territoriale e la guida a camminamenti orientati allo sviluppo emotivo personale dei giovani. P2, basandosi sul suo curriculum, organizzerà camminamenti guidati in Alta Valle per favorire l'incontro con i giovani della montagna, contribuendo a ridurre il divario territoriale con le aree interne</p>
Risultati sul medio periodo e impatti attesi	<p>Il progetto descritto mira a: (R1) coinvolgere almeno 500 giovani in eventi digitali dal vivo, sia in orario scolastico che extrascolastico, con un'attenzione particolare per i giovani delle aree interne e montane del distretto; (R2) attivare nuovi percorsi tematici digitali emozionali sui temi trattati, che saranno utilizzati come risorse didattiche per le scuole secondarie di primo e secondo grado; (R3) creare una rete territoriale di tre realtà del distretto che supportino le iniziative rivolte ai giovani e realizzino eventi moltiplicatori; (R4) distribuire nelle scuole del distretto e nei centri di aggregazione territoriale 500 copie dell'output di progetto, un kit alla cittadinanza attiva per le giovani generazioni.</p> <p>L'impatto previsto è principalmente di tipo sociale ed educativo, in linea con le attività di supporto agli educatori e insegnanti che svolgiamo da oltre 15 anni, integrando percorsi didattici di educazione civica, cittadinanza attiva ed educazione sentimentale con attività creative e sperimentazioni innovative in ambito digitale. Il progetto mira a stimolare la partecipazione democratica e attiva dei giovani, a suscitare il loro interesse per la politica e la comunità sociale, e a migliorare i processi di socializzazione e gestione delle relazioni emotive.</p> <p>Le attività proposte intendono appassionare i giovani all'arte, al teatro, alle discipline STEM e alle nuove tecnologie, valorizzando le potenzialità aggregative del digitale. Si vuole trasmettere il messaggio che il "virtuale è reale", sottolineando sia le responsabilità che le opportunità del mondo virtuale; che, come quello reale, richiede regole di convivenza civile e strumenti per essere abitato in modo sano, ma offre anche incredibili opportunità di crescita, pratica di cittadinanza consapevole, sviluppo di competenze, condivisione, accessibilità e inclusione.</p>
Capacità del progetto di attivare nuove risorse	<p>L'affidabilità dei processi gestionali è assicurata dal fatto che il progetto riunisce e mette a sistema spinte, attività ed interventi già in essere nel percorso del nostro ente. Gli investimenti rappresentati dal presente progetto servono ad incrementare una continuità dell'attività produttiva e di distribuzione delle nostre opere miste live e digitali che, a conclusione del progetto, potranno generare ricavo dalla loro vendita a nuovi fruitori (considerato il continuo ricambio annuale della popolazione studentesca); i ricavi, provenienti da bigliettazione durante gli eventi dal vivo e vendita di pacchetti-esperienze artistico-educativi, assicurano un autosostentamento futuro alle iniziative del progetto, che, fino al 2026, saranno gratuite.</p> <p>Il progetto potrebbe, poi, intercettare finanziamenti destinati alla transizione digitale delle ICC, allo sviluppo di nuovi modelli educativi, e/o alla promozione degli obiettivi della Strategia europea della Gioventù 2019-2027</p>
Livello di coinvolgimento e strumenti di attivazione dei beneficiari e della comunità	<p>Le Nuove Generazioni dimostrano sensibilità verso i temi dei diritti civili, l'intenzione di creare ambienti inclusivi e sviluppare approcci sostenibili, servendosi anche di strumenti innovativi digitali e tecnologici, rispetto alle generazioni precedenti. Il loro livello di coinvolgimento nel progetto, in quanto beneficiari principali, sarà di partecipazione diretta alle attività, non solo come</p>

	<p>fruitori, ma anche come volontari nelle iniziative aperte alla comunità</p> <p>I docenti e gli educatori saranno risorse per l'elaborazione dei percorsi didattici tematici, la diffusione dell'iniziativa all'interno della rete scolastica e la fase di valutazione e monitoraggio del progetto, permettendo il miglioramento della proposta sulla base di feedback costanti.</p> <p>Le famiglie dei giovani coinvolti e la comunità tutta saranno invitate a partecipare a spettacoli teatrali digitali e esperienze immersive a bordo del Bus teatro, promuovendo un senso di appartenenza e coinvolgimento diretto. Le attività riceveranno il supporto dei decisori politici dei Comuni aderenti con la concessione di spazi, attrezzature e canali di diffusione per la realizzazione delle iniziative.</p> <p>Strumenti di Attivazione:</p> <p>*Social media: Utilizzati per promuovere il progetto, condividere aggiornamenti e creare una community online attiva.</p> <p>*Canale YouTube di Sciara Progetti: contenitore di esperienze didattiche online per creare i percorsi tematici. La creazione di contenuti open source, condivisibili, aumenta la presenza online e l'attrattiva del progetto verso un pubblico potenzialmente illimitato.</p> <p>*Spettacoli con visori AR/VR e Esperienze immersive a bordo di Questo non è un Autobus: L'azione divulgativa e popolare dell'esperienza immersiva a bordo del Bus Teatro conferisce al progetto un alto potenziale di visibilità mediatica, che può attivare l'interesse di media regionali e nazionali, fornendo un ulteriore sostegno in termini di pubblicità e riconoscimento pubblico.</p>
Numero volontari che si prevede di impiegare per la realizzazione delle attività	10

Entrate e Costi

Finanziamento regionale richiesto	23000
Quota a carico dei soggetti della partnership progettuale (comprensiva del capofila)	2000
Quota a carico di enti pubblici	0
Quota a carico di altri soggetti	0
Totale costo progetto	25000

Azioni

1	
TITOLO	Camminamenti guidati in Alta Val d'Arda
DESCRIZIONE	<p>Il partner PiacEmilia si muove nei seguenti settori: tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio;organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale;salvaguardia e miglioramento delle condizioni dell'ambiente;organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale o religioso.</p> <p>In linea con finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, per Y.E. Lab sarà chiamato a condurre dei camminamenti di 2h per gruppo in Alta Val d'Arda,</p>

	<p>durante i quali i giovani avranno modo di partecipare non solo ad un'escursione fisica, ma ad un vero e proprio viaggio interiore, un'opportunità unica per riflettere su se stessi, i propri sogni e il futuro. L'attività si svolgerà in orario scolastico come uscita didattica, e durante il cammino i partecipanti saranno guidati attraverso una serie di attività che li aiuteranno a esplorare i propri valori, passioni e aspirazioni. I giovani avranno l'occasione di confrontarsi con paure e speranze, affrontando momenti di crescita personale e autoconsapevolezza. Immersi nella tranquillità delle nostre aree boschive, i partecipanti potranno sperimentare una profonda connessione con l'ambiente naturale. Ci saranno tappe dedicate alla riflessione e alla condivisione di gruppo, attività collettive e individuali per esplorare i propri pensieri e sentimenti attraverso tecniche di riflessione guidata. Questa parte del percorso arriverà a seguito di laboratori ed esperienze in cui i giovani avranno avviato riflessioni sul loro sistema di valori e sul loro posizionamento nel mondo: il camminamento, si pone in questa fase come un'occasione per conoscere meglio se stessi e le proprie aspirazioni, e un'opportunità per consolidare legami e costruire un senso di comunità con altri giovani che condividono lo stesso percorso.</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	APR25-APR26;

2

TITOLO	Disseminazione locale
DESCRIZIONE	<p>Ci saranno n.2 momenti di disseminazione locale, finalizzati a promuovere la diffusione dei risultati di progetto a livello locale e a coinvolgere stakeholder e decisori politici dell'area locale specifica.</p> <p>*Esperienza immersiva a bordo di Questo non è un Autobus, della durata di 1 giorno, a Fiorenzuola d'Arda</p> <p>*Diffusione dell'output di progetto: Kit alla cittadinanza attiva e consapevole presso gli Istituti scolastici e i centri aggregativi del distretto</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	APR25;GIU26;

3

TITOLO	Individuazione dei destinatari
DESCRIZIONE	<p>Stipulazioni di contratti e convenzioni con:</p> <p>*Scuole: Con il supporto della rete scolastica, inseriremo i percorsi proposti all'interno del programma curricolare, all'interno dei moduli di educazione civica. Le classi aderenti concorderanno un numero di ore di formazione partendo dalla nostra proposta (1h di spettacolo dal vivo con i visori + 4h di laboratorio tematico in modalità blend + 2h di contenuto open source digitale + 2h di camminamento in Valle + 1h extra di esperienza immersiva sul bus in orario extrascolastico nel Comune di Fiorenzuola d'Arda) e sulla base delle loro preferenze organizzeremo il calendario di attività.</p> <p>*Comuni: le amministrazioni dei Comuni di Fiorenzuola, Lugagnano, Castell'Arquato, Vernasca, Morfasso, firmeranno una lettera di sostegno dell'iniziativa, in cui dichiareranno di supportare il progetto fornendo adeguata diffusione delle iniziative e concedendo, ove richiesto, l'uso di spazi e locali per la realizzazione delle attività rivolte alla comunità.</p> <p>*Centri di aggregazione: con il supporto dei partner, si vuole creare un network virtuoso di attori territoriali che sappiano accogliere le istanze giovanili e tramutarle in iniziative rivolte ai ragazzi e alle ragazze del Distretto. Il coinvolgimento dei centri di aggregazione avverrà tramite il supporto dei partner,</p>

	e richiederà agli enti aderenti, l'impegno nel diffondere l'iniziativa tra i propri utenti, e nella realizzazione di eventi moltiplicatori dei risultati del progetto negli anni successivi al 2026
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24;DIC24;

4

TITOLO	Output del progetto
DESCRIZIONE	Il Kit alla cittadinanza attiva e consapevole conterrà la presentazione del progetto, le testimonianze dei partecipanti e degli educatori coinvolti, un esempio di percorso tematico di educazione civica secondo la metodologia CEJ personalizzabile, per rendere il progetto replicabile in futuro, contenuti didattici aggiuntivi e link utili, una nuova analisi dei bisogni costruita sul nostro target di partecipanti.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	APR26-GIU26;

5

TITOLO	Analisi dei bisogni e processi di verifica
DESCRIZIONE	Processo di valutazione e di verifica dei risultati di progetto. L'avvio di tutte le attività connesse ai processi di valutazione dei risultati attesi, fanno riferimento all'individuazione o costruzione ad hoc degli strumenti di verifica da utilizzare nelle tre diverse fasi progettuali (ci sarà una valutazione post-ante, in itinere ed ex-post). Verranno quindi somministrati test e questionari (anche anonimi per facilitare l'espressione delle opinioni e bisogni personali), ma verranno anche condotte interviste individuali e di gruppo al fine di integrare le informazioni derivanti dai test. Gli altri metodi che saranno utilizzati riguarderanno la conduzione di focus group e di sessioni di osservazione partecipata. L'utilizzo di tali strumenti sarà alla base anche del lavoro di redazione dei report. Il piano di valutazione, attuato per tutta la durata del progetto, consentirà la produzione e condivisione di n.1 reports
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;

6

TITOLO	Monitoraggio
DESCRIZIONE	La terza attività è finalizzata alla realizzazione di un piano di monitoraggio efficace e costante per tutta la durata delle azioni progettuali. Il controllo e il monitoraggio del progetto sarà coordinato dell'ente proponente, ma comprenderà la condivisione e l'eventuale integrazione con i partner dell'analisi dei rischi del progetto con le relative soluzioni, le riunioni online e in presenza del progetto, l'insieme delle azioni volte a garantire il rispetto delle scadenze e la realizzazione dei risultati finali (outputs e outcomes), il controllo del budget. Per un buon controllo e monitoraggio del progetto verranno utilizzati anche specifici software e strumenti di progettazione: matrice di RACI per l'identificazione dei ruoli e delle responsabilità del personale coinvolto, il diagramma di GANTT per monitorare in maniera costante lo stato di attività del progetto e della relativa realizzazione dei prodotti finali, il quadro logico, l'utilizzo di applicativi digitali, l'uso di un archivio digitale come Google Drive o Dropbox condiviso con tutto lo staff di progetto. Le riunioni di progetto con lo staff avranno luogo mensilmente, ma se necessario, potranno essere programmati ulteriori appuntamenti.

	In aggiunta ci saranno tre riunioni con i rappresentanti legali di tutti gli enti della partnership a cui farà seguito un report. Per ogni riunione di progetto sarà rispettata un'agenda e un odg concordato precedentemente all'incontro.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;

7

TITOLO	Definizione dei percorsi educativi
DESCRIZIONE	<p>Tutta la struttura dei percorsi ruota intorno agli obiettivi della Strategia EU della Gioventù 2019-2027, è orientata nel suo complesso al raggiungimento dello Youth Goal #9 ("Spazio e partecipazione per tutti"), per stimolare i giovani a partecipare e a rappresentare se stessi nel mondo, ed è guidata negli intenti metodologici dallo YG #8 ("Apprendimento di qualità per tutti").</p> <p>Ogni percorso educativo sarà composto da attività in orario scolastico:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Spettacoli con visori AR/VR *Laboratorio tematico *Camminamento guidato in Alta Valle <p>e in orario extra-scolastico:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Esperienza immersiva a bordo di Questo non è un Autobus, insieme a famiglie e alla comunità <p>A queste, si aggiungeranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Contenuti digitali di educazione civica open source che verranno distribuiti ad insegnanti ed educatori <p>I percorsi saranno divisi per fasce d'età (I-II media; III media e I superiore; II-III superiore; IV-V superiore) e toccheranno i seguenti temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Parità di genere (YG #2 "Parità di genere") *Inclusione (YG #3 "Società inclusive") *Comunicazione nell'era digitale (YG #4 "Informazione e dialogo costruttivo") *Sviluppo emotivo (YG #5 "Salute mentale e benessere") *Istanze e opportunità per i giovani delle aree interne (YG #6 "Sostegno ai giovani delle aree rurali") *Professioni del futuro (YG #7 "Lavori di qualità per tutti") *Strategie di sostenibilità (YG #10 "Europa verde sostenibile") *Opportunità europee per i giovani (YG #1 "Collegare l'UE con i giovani" e YG #11 "Organizzazioni giovanili e programmi europei") <p>I percorsi sono strutturati secondo la metodologia Creative Emotional Journey, testata in anni di esperienza del nostro ente e definita attraverso un progetto europeo Erasmus+ KA2 La Metodologia CEJ s fonda su tre tipologie di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Emozionale *Esperienziale attraverso tecniche artistiche *Digitale <p>per creare "journeys" tematici per le nuove generazioni. Ad oggi, è utilizzata in 5 Paesi europei.</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	GEN25-GIU26;

8

TITOLO	Laboratori tematici
DESCRIZIONE	I laboratori, della durata di 4h per gruppo, si svolgeranno in orario scolastico all'interno degli istituti, e verranno condotti secondo le metodologie dell'educazione non formale. Saranno attivati per un numero massimo di studenti

	(fino a 16 classi per distretto) e condotti da formatori esperti e youth worker.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	MAR25-MAR26;

9

TITOLO	Spettacoli ed esperienze artistiche con realtà virtuale e realtà aumentata
DESCRIZIONE	Esperienze artistiche immersive digitali dal vivo: spettacoli teatrali complementati da realtà virtuale, con il supporto di visori per creare un ambiente scenico immersivo e interattivo, creando un'atmosfera unica e memorabile, che permetta al pubblico di immergersi completamente nell'arte e di viverla in modo autentico. L'utilizzo della realtà virtuale nello spettacolo permette di creare ambientazioni ed effetti speciali in modo dinamico e interattivo, coinvolgendo il pubblico in modo ancora più profondo. Nel 2025 si concluderanno le produzioni artistiche di contenuti di realtà virtuale per i nostri spettacoli di narrazione da proporre al nostro pubblico, accrescendo ulteriormente l'interesse e la curiosità delle nuove generazioni offrendo un'esperienza artistica innovativa che parla il loro linguaggio. L'impiego di visori e realtà virtuale comporta inoltre un dialogo tra diverse forme d'arte, come il teatro di narrazione, le arti sceniche e figurative, il digital design, supportato dalla tecnologia.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	MAR25-MAR26;

10

TITOLO	Organizzazione e implementazione del piano di comunicazione
DESCRIZIONE	<p>Il processo di comunicazione e diffusione dei risultati è basato su un piano condiviso e frutto dei contributi provenienti dallo staff di progetto, ma anche dai ragazzi destinatari dell'intervento. Ciò, infatti, garantisce, da una parte protagonismo e attiva partecipazione, dall'altro, conferisce al progetto maggiore visibilità e un linguaggio funzionale al raggiungimento di diversi gruppi target (associazioni del territorio, enti di educazione e formazione, altri giovani).</p> <p>L'attività di comunicazione e promozione dei risultati avrà inizio già durante le prime fasi progettuali mediante la definizione del piano, l'organizzazione, la raccolta e la rielaborazione dei materiali che verranno condivisi. Il processo di comunicazione comprende sia la comunicazione interna che quella esterna, strettamente interdipendenti tra loro.</p> <p>I canali di comunicazione e di disseminazione comprenderanno sia strumenti online che offline, ovvero, incontri e sessioni di dialogo in presenza, affissione di locandine e distribuzione del materiale promozionale, stampa locale, utilizzo del Bus. I canali online comprendono la condivisione di immagini, articoli, dati, filmati, sulle pagine social degli enti, sui siti. Verranno, inoltre, utilizzati i nostri mezzi interni come il canale Youtube di Sciara che conta già quasi 3500 iscritti ed è attivo dal 2020.</p> <p>I giovani coinvolti avranno un ruolo attivo nei processi di comunicazione e disseminazione online e offline. Ci sarà un responsabile della comunicazione e disseminazione (figura professionale già presente in Sciara) che illustrerà il piano e la relativa implementazione sia agli enti aderenti che ai giovani partecipanti. In base alle attitudini e preferenze, si stabiliranno ruoli e specifiche compiti (raccolta di materiale, scrittura di articoli e didascalie, montaggio video, ad esempio).</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;

11

TITOLO	Questo non è un Autobus
DESCRIZIONE	<p>Le esperienze dal vivo si di Y.E. Lab si apriranno ad un grande evento di comunità a Fiorenzuola d'Arda, in orario extrascolastico, aperto a tutte le famiglie dei destinatari degli interventi e alla comunità tutta.</p> <p>Il nostro Questo non è un Autobus, bus a due piani trasformato in presidio culturale e laboratorio di sperimentazione creativa e digitale viaggiante sosterrà in piazza a Fiorenzuola d'Arda (dove tutti e tre i partner hanno sede legale) e offrirà esperienze immersive innovative a bordo: proiezioni, audio-ascolti, spettacoli con visori, in una giornata di apertura al territorio.</p> <p>La presenza del bus ha un ruolo divulgativo di forte impatto sulla comunità, e svolge quindi un'importante funzione promozionale e di diffusione dei contenuti e risultati del progetto.</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	APR25;

12

TITOLO	Produzione di contenuti didattici digitali di educazione civica
DESCRIZIONE	<p>Le esperienze dal vivo proposte vengono completate da un'ulteriore esperienza artistica digitalizzata con contenuti multimediali altamente educativi, che stimolano l'apprendimento e incoraggiano modelli di educazione differenti, proponendo risorse creative per lezioni di educazione civica e alla cittadinanza attiva con viaggi emozionali all'interno delle tematiche affrontate. I contenuti delle risorse educative (video, approfondimenti, lezioni tematiche) saranno in formato open source, per un totale di 2h di consultazione ad accesso illimitato per educatori e docenti aderenti al progetto.</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	GEN26-MAG26;

13

TITOLO	Pianificazione e implementazione del piano di sostenibilità
DESCRIZIONE	<p>Sciara Progetti (1 milione di spettatori in 15 anni, capofila di un progetto Creative Europe ed ente di formazione accreditato dal MiM) dal 2019 investe in ricerca e sviluppo di soluzioni innovative per la produzione culturale; la transizione digitale delle ICC, oggi, è in una fase di sviluppo matura, in cui si scoprono nuove opportunità e mercati: il pubblico delle Nuove Generazioni è alla ricerca di luoghi e modalità innovative, più vicine alle loro preferenze e linguaggi, per avvicinarsi alla cultura; un obiettivo tanto ampio necessita di una pianificazione per garantire una sostenibilità al progetto sul lungo termine. Tale attività è fondamentale per garantire la sostenibilità del progetto e la continuità di alcune azioni progettuali anche dopo la conclusione del finanziamento.</p> <p>In collaborazione con gli altri partner in rete, presenteremo un piano di sostenibilità del progetto contenente nel dettaglio le azioni in grado di assicurare benefici per un periodo più lungo. Le azioni incluse nel piano faranno riferimento ai seguenti fattori in grado di influenzare la sostenibilità progettuale:</p> <p>*supporto politico: attuato attraverso il coinvolgimento diretto e indiretto dei decisori politici;</p> <p>*supporto tecnologico e digitale: attuato attraverso l'utilizzo di strumenti digitali per raggiungere un pubblico più ampio in maniera più immediata; utilizzo di un linguaggio e format adeguato al pubblico da raggiungere; garanzia di una maggiore durata nel tempo degli elementi condivisi.</p> <p>*fattibilità economica: il progetto mira a rappresentare un investimento a lungo</p>

	<p>termine fattibile, in modo tale che i benefici siano superiori ai costi sostenuti.</p> <p>*sostenibilità socioculturale: il progetto coinvolge diversi giovani provenienti da situazioni socioculturali diverse, su tale base il piano di sostenibilità prevede attività mirate a soddisfare le necessità di tutti i gruppi beneficiari anche nel lungo tempo.</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	FEB25-DIC25;