



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

**FORMAT 4**

## FORMULARIO PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

### AVVISO PUBBLICO

#### **“PER IL FINANZIAMENTO DI PROGETTI DI EDUCAZIONE NON FORMALE E INFORMALE E DI ATTIVITA’ LUDICHE PER L’EMPOWERMENT DELL’INFANZIA E DELL’ADOLESCENZA”**

#### **“EduCare”**

LA PRESENTE SCHEDA E' PARTE INTEGRANTE DELL'AVVISO E NON PUO' ESSERE MODIFICATA. QUALORA SI NECESSITI DI MAGGIORE SPAZIO PER ALCUNE VOCI, E' POSSIBILE UNICAMENTE AGGIUNGERE DELLE RIGHE ALL'INTERNO DEL FORMAT

#### **1. Titolo del progetto**

### **INSIEME...SI PUO' FARE**

**Ragazzi, scuola e comunità locale protagonisti del cambiamento in Città**

#### **2. Durata del progetto (6 mesi)**

*(indicare la data presunta di inizio e fine progetto)*

Data inizio 1/09/2020

Data fine 28/02/2021

#### **3. Finanziamento richiesto:**

**€ 150.000,00**

COFINANZIAMENTO € 15.000,00 *(facoltativo)*

**COSTO TOTALE € 165.00,00**



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

**DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA**

**FORMAT 4**

LINEA INTERVENTO

**LETTERA A Promozione della cittadinanza attiva, del coinvolgimento nella comunità, e della valorizzazione del patrimonio culturale locale;**

**4. Lista dei partner coinvolti**

*(come indicati nel FORMAT 1)*

1	<p><b>Cooperativa Sociale CISV SOLIDARIETA'</b>                  Corso Galileo Ferraris 110                  10122 Torino (TO)                  C.F. e Partita IVA 06733830019                  Tel. (+39) 3200304643                  cisvsolidarieta@gmail.com                  cisv.solidarieta@pec.confcooperative.it</p>
2	<p><b>Città di Moncalieri</b>                  Piazza Vittorio Emanuele II                  10024 Moncalieri (TO)                  011/6401411                  011/641246  <a href="mailto:protocollo@cert.comune.moncalieri.to.it">protocollo@cert.comune.moncalieri.to.it</a>                  segreteria.sidaco@comune.moncalieri.to.it                  P:IVA: 01577930017</p>
3	<p><b>Unione dei Comuni di Moncalieri Trofarello La Loggia</b>                  Via Fiume, 17 bis                  10024 Moncalieri (TO)                  Tel 011 682 36 11 centralino                  fax 011 682 94 58                  e-mail: info@unionemoncalieri.it                  pec: <a href="mailto:unionemoncalieri@legalmail.it">unionemoncalieri@legalmail.it</a>                  CODICE FISCALE 9406750001</p>
4	<p><b>Città di Settimo Torinese</b>                  Piazza della Libertà, 4                  10036 Settimo Torinese (TO)                  tel. 011.80.28.211 (centralino)                  fax 011.800.70.42  <a href="mailto:settimo@cert.comune.settimo-torinese.to.it">settimo@cert.comune.settimo-torinese.to.it</a>                  CODICE FISCALE 01054240013</p>



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

**DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA**

**FORMAT 4**

<b>5</b>	<p><b>Unione Comuni Nord Est Torino</b>  via Giovanni XXIII 16, 10080 San Benigno Canavese TO  tel. 011.8028950 fax 011.8028952  Ufficio Protocollo: <a href="mailto:protocollo@unionenet.it">protocollo@unionenet.it</a>  Posta Elettronica Certificata: <a href="mailto:unionenet@pcert.it">unionenet@pcert.it</a>  CODICE FISCALE 95018840017</p>
<b>6</b>	<p><b>I.I.S. ETTORE MAJORANA</b>  tois032003@pec.istruzione.it  CODICE FISCALE 84511990016  Sezione Liceale  Via Ada Negri, 14  Moncalieri (TO)  <a href="mailto:info@iismajorana.com">info@iismajorana.com</a>  Tel. 011 6471271/2  Codice MIUR: TOPS03201D  Sezione Tecnica  Strada Torino, 32 - Moncalieri (TO)  <a href="mailto:info@iismajorana.com">info@iismajorana.com</a>  Tel. 011 6407186</p>
<b>7</b>	<p><b>ISTITUTO COMPRENSIVO SETTIMO III</b>  Sede: Via Allende 1:  10036 Settimo Torinese (TO)  tel: 0118028610 - fax: 0118028616  PEC: <a href="mailto:toic8bb008@pec.istruzione.it">toic8bb008@pec.istruzione.it</a>  email: <a href="mailto:toic8bb008@istruzione.it">toic8bb008@istruzione.it</a>  Codice Fiscale. 97796310015  Codice MIUR - TOIC8BB008</p>

## **5. Elenco delle azioni previste nel progetto**

*(Il progetto dovrà ricomprendere gli interventi individuati nell'allegato 1 dell'Avviso)*

Contesto:

Il progetto troverà attuazione e coinvolgerà le comunità locali di Moncalieri (TO) e Settimo Torinese (TO), due grandi centri urbani (sono la 5a e la 10a città per popolazione del Piemonte), posti rispettivamente a sud e nord di Torino. Esse hanno le caratteristiche tipiche delle zone periurbane postindustriali: subiscono l'attrazione del grande centro urbano, spesso presentano area di marginalità piuttosto diffuse, dove la povertà materiale e la povertà educativa sono state aggravate dal dilagare del Covid e delle sue conseguenze



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

**FORMAT 4**

## **AZIONE 0. RETE E COORDINAMENTO**

E' l'azione trasversale a tutto il progetto, finalizzata a garantire il coordinamento, la progettazione esecutiva, la pianificazione operativa, la valutazione in itinere, la rendicontazione e la governance complessiva delle azioni previste dall'impianto progettuale. Elemento centrale dell'architettura del progetto, risulta essere il Tavolo di coordinamento del progetto, struttura di coordinamento utilizzata per coordinare le attività progettuali, con gli acquisti di materiali necessari, coinvolgendo la rete dei partner.

**L'azione sarà svolta da CISV Solidarietà s.c.s.**

## **AZIONE 1. PEER 4 YOU**

L'azione progettuale prevede l'attivazione di un gruppo di giovani volontari e cittadini adulti, che in qualità di *peer educator* si affiancheranno agli educatori professionali nella gestione delle attività educative e formative pomeridiane in orario extra scolastico previste dalle azioni 2, 3 e 4. L'educazione tra pari (*peer education*) è una strategia educativa capace di attivare un processo naturale di passaggio di conoscenze, competenze, emozioni ed esperienze da parte di alcuni componenti di un gruppo ad altri membri vicini per status e condizione (quindi pari). La peer education così concepita consente di attivare un proficuo processo di comunicazione tra i ragazzi e tra ragazzi e adulti, contraddistinto da un'esperienza profonda e intensa, oltre che da un atteggiamento di autenticità e di sintonia tra le persone coinvolte. Sfruttando i normali canali relazionali tra coetanei o con bambini e ragazzi di qualche anno più piccoli (come nel caso della presente azione progettuale), il peer educator opportunamente formato e accompagnato diviene una presenza significativa nel percorso di educativo di trasmissione e diffusione di conoscenze e valori utili a modificare ed acquisire comportamenti. È in questa prospettiva che la *peer education* può diventare uno strumento di formazione per una diversa, innovativa e giovane cittadinanza. L'azione progettuale si propone di attivare risorse nella comunità locale attraverso il coinvolgimento e la partecipazione dei giovani residenti, per dare risposta ad alcuni bisogni individuati dagli attori della comunità stessa, contando sulla loro voglia di fare e perché possano esprimere un nuovo modo di essere cittadini. L'azione progettuale, pertanto intende, attraverso una strutturata strategia animativa e formativa, accompagnare giovani e adolescenti a sperimentare cittadinanze nascenti e a mettersi in gioco in ruoli di responsabilità. Attraverso alcuni progetti di impegno i ragazzi si sperimentano protagonisti nel farsi carico di compiti di cura e di attenzione a favore dei pari e dei più piccoli o nell'animare spazi di città, aprendosi con gradualità al senso del pubblico, del socialmente utile e dei vincoli e delle responsabilità legate al vivere comune. L'azione progettuale è finalizzata a individuare, formare e accompagnare un gruppo di 100 giovani e 80 adulti che, opportunamente formati, potranno affiancare gli educatori professionali nella gestione della relazione educativa nell'ambito delle attività educative previste dall'azione 2, dalle attività formative e creative di sperimentazione di percorsi di cittadinanza attiva previste dall'azione 3 e



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

dalle attività e iniziative di restituzione alla comunità locale previste dall'azione 4 dell'impianto progettuale.

**L'azione sarà implementata da tutti i partner.**

#### **AZIONE 2. EDUSPAZIO: SPAZI EDUCATIVI DI COMUNITA'**

L'azione progettuale prevede l'attivazione di almeno cinque SPAZI EDUCATIVI rivolti a minori tra i 9 e i 17 anni, in locali/aree messi a disposizione sia dagli Enti locali partner sia dagli Istituti scolastici. In fase di progettazione abbiamo immaginato tali Spazi come centri educativi e di aggregazione, luoghi di sperimentazione creativa, spazi multidimensionali dove trovare supporto per l'apprendimento e sostegno educativo, palestre di socializzazione e confronto per gruppi nascenti e singoli, presidiato da figure adulte specializzate. Il progetto prevede il rafforzamento di alcuni **Centri Educativi di Comunità** (già funzionanti da 24 mesi nel progetto **ComunitAzione** (vedi relazione su attività già svolte dal partenariato) che permettano a bambini e ragazzi di sperimentare accoglienza, comprensione, amicizia, rispetto e di rinforzare il proprio senso di competenza, autostima, motivazione e consapevolezza di sé. Gli spazi si configurano altresì come un luogo di accompagnamento e motivazione allo studio, di scoperta e rinforzo delle competenze trasversali, di approfondimento di tecniche di studio e di confronto/formazione condotti da esperti (psicologi, medici, pedagogisti...) su focus centrali del percorso evolutivo dei ragazzi. La finalità di ogni centro è quella di accogliere e aggregare bambini, preadolescenti, adolescenti in uno spazio educativo che promuova processi di crescita, di scambio, di relazione, di partecipazione e integrazione nei confronti dei minori e delle famiglie, attuando strategie socializzanti capaci di sviluppare un senso positivo di appartenenza alla comunità. *Ma si avvarrà anche di strumenti per la comunicazione e l'apprendimento a distanza, mettendo a frutto quanto esperito nel periodo della sospensione delle lezioni dell'anno scolastico appena concluso e la strumentazione che gli Istituti scolastici e i soggetti della società civile hanno acquisito nei mesi di aprile-maggio 2020, per colmare le diseguaglianze di dotazione familiare.*

I Centri definiscono le loro attività in chiave preventiva e promozionale, coinvolgendo non solo i minori in qualità di destinatari, ma individuando nella famiglia e nelle reti sociali del minore, risorse da attivare, supportare e potenziare. Tale potenzialità si intende raggiungere attraverso il perseguimento di *obiettivi generali* fondamentali, quali:

- Favorire occasioni di incontro, dialogo e confronto fra minori e giovani adulti, nonché di riscoperta di sé e delle proprie potenzialità personali;
- Favorire la crescita di una personalità capace di relazionarsi in modo appropriato con gli altri, di esprimere i propri sentimenti, di essere responsabile e sensibile nei confronti delle persone e dell'ambiente in cui vive, di sviluppare un proprio progetto di vita;
- Prevenire fenomeni di dispersione scolastica, frequenza irregolare, abbandoni, anche attraverso attività di consolidamento del metodo di studio, di supporto all'apprendimento e di promozione di attività orientative;



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

-Favorire la partecipazione attiva dei minori alla vita del centro promuovendo la loro capacità di coprogettazione e co-valutazione dei processi, proponendo modelli alternativi a quelli tipici del loro ambiente;

- Attivare azioni di coinvolgimento e protagonismo.

Gli spazi educativi saranno aperti al territorio tutti i pomeriggi della settimana e proporranno la seguente tipologia di attività:

1. Attività di sostegno all'apprendimento: I bambini e i ragazzi sono aiutati nello svolgimento dei compiti e nell'organizzazione del proprio tempo di lavoro, nonché nel consolidamento del metodo di studio. In quest'area sarà cura degli educatori e dei peer impegnati nell'azione definire, nel Patto Educativo con gli Istituti scolastici partner, un programma di workshop tematici di approfondimento su argomenti curricolari e di interesse giovanile.

2. Attività ludica: I bambini e i ragazzi sono accompagnati nella gestione e nell'organizzazione del gioco. Lo spazio ludico-aggregativo permette ai ragazzi una socializzazione e conoscenza maggiore e un mettersi in gioco ad un livello diverso rispetto a quello didattico. Lo spazio del gioco diventa, inoltre, una finestra in più, per gli educatori e i giovani peer di osservazione delle relazioni tra minori in uno spazio informale, non pienamente strutturato

3. Attività espressive, creative e culturali: I bambini e i ragazzi sono coinvolti in attività espressive e creative (workshop, laboratori) in gruppo rivolte alla crescita dell'identità personale e di gruppo (dinamiche di gruppo varie in base ai bisogni, sviluppo di tematiche in chiave interattiva). Sarà cura dell'equipe coinvolgere i minori nell'organizzazione di incontri tematici, iniziative autogestite, spazi di relazione informale, feste, uscite.

4. Attività formative: I bambini e i ragazzi saranno coinvolti in gruppi di orientamento e discussione, workshop di confronto/formazione, al fine di dare ulteriore rilievo alla loro effettiva possibilità di partecipazione, moltiplicando i momenti di incontro/dibattito, in quanto preziose occasioni in cui imparare ad occuparsi di questioni e tematiche relative alla collettività. Si compirà in tal modo, un avvicinamento alla politica dal basso, intesa come arte di partecipare e di apportare il proprio contributo alla gestione del bene comune.

5. Attività di sostegno all'apprendimento per contrastare il *learning loss*. I bambini e i ragazzi sono aiutati nello svolgimento dei compiti estivi e nell'organizzazione del proprio tempo di lavoro, nonché nel consolidamento del metodo di studio. In quest'area sarà cura degli educatori e dei peer impegnati nell'azione definire, nel Patto Educativo con gli Istituti scolastici partner, un programma di workshop tematici di approfondimento su argomenti curricolari e di interesse giovanile, durante tutto il progetto.

Ogni attività prevista avrà come assunto il recepimento delle nuove modalità di interazione previste dalle misure di distanziamento sociale e di igiene, necessarie al fine di contenere ogni possibile contagio da Covid-19, apportando un'ulteriore sfida all'ambizioso programma. Anche in questo impianto progettuale, infatti, Covid-19 viene considerato un inevitabile spartiacque e le nuove



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

**FORMAT 4**

norme comportamentali imposte dovranno essere incluse nelle normali modalità operative e di relazione all'interno dell'Eduspazio.

**L'azione sarà implementata da tutti i partner, compresi gli Istituti scolastici della partnership che potranno mettere a disposizione degli spazi al pomeriggio, oltre che fruire degli spazi comunali per loro attività didattiche.**

### **AZIONE 3. CITTATTIVA**

Dopo un inverno e una primavera in cui socializzazione, amicizie, gioco ed esperienze collettive sono state sacrificate a fronte dei vincoli dettati dall'emergenza sanitaria, adesso, seppur nel rispetto dei provvedimenti contenuti nei diversi DPCM, i bambini e i ragazzi, con la loro energia e il loro protagonismo, possono tornare al centro della comunità locale "in presenza" e lasciarsi alle spalle un apprendimento da remoto, spesso ovattato e a volte impersonale.

A fronte, poi, dell'evidente problema, tutto da risolvere in autunno, della cosiddette "classi pollaio" che, purtroppo, caratterizzano le nostre scuole sovraffollate, diventa davvero fondamentale ripensare alle occasioni di apprendimento che la città offre, al fine di renderle complementari alla formazione in aula, capaci con essa di integrarsi in una proposta educativa condivisa con la stessa scuola destinata ad andare ben oltre la fase due di questo post-COVID che, necessariamente, sta tracciando i sentieri di un futuro inaspettato.

In una cornice di questo genere i bambini e i ragazzi, la loro creatività spiazzante e la vitalità che sono in grado di esprimere all'interno dei gruppi, diventano risorsa e potenziale da attivare. Proprio loro diventano i portatori di punti di vista equilibrati, razionali, pluralistici e partecipativi, forti di una immediata disponibilità ad impegnarsi con gli adulti significativi (non solo insegnanti) in "imprese" da vivere anche sul piano emotivo, in realizzazioni concrete di interesse collettivo che siano riconosciute come "lavoro" vero e proprio e che consentano, finalmente, di lasciarsi alle spalle i lunghi mesi di didattica a distanza e della compressione che da essa è derivata.

L'azione sulla città, dunque, si presta efficacemente per ri-accelerare l'inserimento dei bambini e degli adolescenti nella vita sociale dopo mesi di lockdown e rappresenta un campo privilegiato di attuazione dell'approccio pedagogico del *Service Learning*, in cui l'apprendimento si integra con il servizio alla comunità. Tale approccio è già stato applicato da tutti partner di questo progetto per i 2 anni scolastici passati nel progetto **ComunitAzione** (finanziato dall'impresa sociale Con i bambini, nell'ambito del "Bando Adolescenza"), sotto la supervisione scientifica del Centro EIS (Educazione all'Incontro e alla Solidarietà) dell'Università Lumsa.

CittAttiva si configura come l'ambito privilegiato di sperimentazione del *Service-Learning*, nel quadro della nuova legge 20 agosto 2019, n. 92 sull'Educazione Civica, offrendo un terreno di incontro tra Educazione formale e non formale che miri a far incontrare gli studenti con i problemi presenti nella loro realtà di vita. Partendo dalla convinzione che la cittadinanza non sia soltanto un contenuto da trasmettere, ma un'esperienza da vivere, il *Service Learning* chiede, infatti, agli studenti di compiere concrete azioni solidali nei confronti della comunità nella quale si trovano ad



# *Presidenza del Consiglio dei Ministri*

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

operare, collaborando con le istituzioni e le associazioni locali. In questo modo si crea un circolo virtuoso tra apprendimento (learning) e servizio solidale (service) nella comunità e si delinea una direzione in cui:

1. far crescere in tutte le bambine e i bambini, le ragazze e i ragazzi del proprio territorio il senso di appartenenza alla propria comunità, la loro coscienza civica, la conoscenza, l'apprezzamento e la cura della propria realtà culturale e ambientale, la memoria e il legame con le generazioni che li hanno preceduti, un rapporto positivo con il resto del mondo;
2. ridurre le disuguaglianze sociali, contrastare le diverse forme di solitudine ed esclusione sociale;
3. avvicinare la scuola alla vita reale, aiutando gli studenti a sentirsi meno soli, a "pensarsi" dentro un futuro comune, ad imparare a riconoscere, ad affrontare e cercare di risolvere i problemi comuni, ad analizzarli criticamente, ad affrontare le sfide locali, anche in chiave globale, ad apprezzare e difendere i valori costituzionali e universali che sono alla base dello stare assieme, ad imparare la cura della comunità e dell'ambiente;
4. offrire spazi educativi, non solo all'interno delle mura della scuola, luoghi diffusi di incontro, di progettazione, di dialogo tra i diversi soggetti impegnati a lavorare per il bene comune;
5. incoraggiare metodologie capaci di stimolare la partecipazione attiva degli studenti nel contesto extrascolastico;
6. promuovere la corresponsabilità e il lavoro di rete per affrontare temi e problemi, locali e globali.

Il progetto si articola in micro-progettualità di capacitazione e empowerment dei ragazzi e degli adulti coinvolti, finalizzati ad attivare la comunità locale e a costruire reti durature e generative di prossimità. Si tratta di attivare cantieri di partecipazione, in cui i ragazzi, accompagnati da un formatore, acquisiscono competenze per sperimentare nuova cittadinanza attiva, mettono in gioco creatività e apprendimenti per creare "servizi", leggeri e sostenibili e a disposizione di tutti, si impegnano per rigenerare legami comunitari e per prendersi cura e riqualificare beni comuni dimenticati. Con questa azione vogliamo accompagnare le comunità nel costruire e rafforzare la capacità di comunicare e prendersi cura di sé a partire dalle competenze e dalla passione dei ragazzi coinvolti nei differenti cantieri, con un nuovo concetto di solidarietà e di bene comune, per rigenerare così una comunità che non si rassegna e non delega, ma diventa protagonista e cresce grazie all'imprenditorialità e alle "cittadinanze nascenti", messe in gioco dai ragazzi.

L'azione si articola nei seguenti cantieri di cittadinanza che verranno attivati e gestiti in stretta connessione/collaborazione con la rete dei servizi istituzionali e associativi territoriali partner di progetto:

1. **CANTIERI DI CITTADINANZA E CONOSCENZA.** Il primo passo del progetto consiste nella spinta intenzionale a mettersi in relazione con il proprio contesto urbano e a produrre conoscenza critica e pensiero rispetto al territorio, in particolare attraverso l'elaborazione di attività e prodotti di carattere comunicativo e promozionale che prevedono



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

il coinvolgimento di diversi target e pongono i ragazzi stessi nel ruolo di protagonisti. A titolo esemplificativo riportiamo i seguenti laboratori:

**Tutta mia la città**\_ Una mappa interattiva della Città Giovane. Vogliamo ingaggiare i ragazzi perché vadano a scovare risorse e luoghi “giovani” e “significativi” del territorio. Il loro sguardo è completamente diverso da quello degli adulti e l’approccio è differente da quello istituzionale ed è con i loro occhi che vogliamo costruire una narrazione della nostra città. Una scommessa lanciata dal progetto, che vuole rendere protagonisti gli adolescenti del luogo dove vivono e che permetterà loro di conoscere e rileggere le risorse del territorio, offrendo ai loro pari e alla città intera una mappa interattiva elaborata con linguaggi e strumenti accessibili e innovativi. Nella mappa potranno prendere valore ad esempio i parchi, una panchina sconosciuta ai più, un bar o un centro commerciale.

**Gierre - Giovani in Redazione**\_ Gierre è il progetto per la creazione di una redazione multimediale, un cantiere creativo in ambito “media e comunicazione”. E’ rivolto a ragazzi e ragazze dagli 11 ai 16 anni e propone percorsi di formazione finalizzati ad acquisire strumenti e competenze tecniche e comunicative, attraverso laboratori e *workshop* di giornalismo partecipato, che stimola le discussioni “flame” in cui la redazione impara a monitorare, moderare e coordinare in modo costruttivo le informazioni e l’interazione con gli utenti. L’esito è l’attivazione di una redazione di *citizen journalism* che, attraverso diversi linguaggi (video, *web radio*, *podcast*, sondaggi), si sperimenti nel raccontare la vita del territorio e diventi un riferimento per la comunità locale.

**Laboratorio di Storyrapping (o Rap Telling)**\_ La mia città al ritmo di rap. Il rap è un mezzo di azione e promozione sociale, che arriva con immediatezza a tutte le fasce d’età, sfruttando la potenza delle parole e il linguaggio della musica. In questo caso, la contaminazione del rap con elementi di *storytelling* e di tecniche di scrittura creativa, permette di utilizzare questo linguaggio poetico/musicale per raccontare dei vissuti, rielaborare storie, interpretare emozioni, inquietudini e aspettative che arrivano dalla comunità locale. Il laboratorio ha quindi l’obiettivo di fornire ai ragazzi alcuni elementi tecnici sia musicali (ritmica, improvvisazione, utilizzo della voce), sia letterari (*storytelling*, tecniche di brainstorming e di scrittura creativa), per definire uno strumento che serva a rielaborare e raccontare le storie che verranno raccolte sul territorio, e restituirle alla comunità locale sotto forma di prodotto artistico innovativo.

**Ho ragione noi**\_ Il *debate* e il *public speaking* per affrontare le questioni di un territorio. Si tratta di metodologie utili per acquisire **competenze trasversali** (*life skill*), che favoriscono il *cooperative learning* e la *peer education* tra ragazzi. Il *debate* consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un’affermazione dato dal formatore, ponendosi in un campo (pro) o nell’altro (contro). Il tema individuato può essere scelto tra quelli che i ragazzi riterranno significativi nella comunità locale. Dal tema scelto prende il via il dibattito, una discussione formale, dettata da regole e tempi precisi, preparata con esercizi di documentazione ed



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

elaborazione critica. Il *debate* aiuta i giovani a cercare e selezionare le fonti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di *public speaking* e di educazione all'ascolto, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e l'autostima.

**Una mattina al Museo** \_ Se il film "Una Notte al Museo" ha saputo sorprenderci e proporci uno spazzante e divertente viaggio nella storia attraverso i reperti del Museo di Scienze Naturali di New York che danno "vita" a un racconto affascinante, l'azione progettuale UNA MATTINA AL MUSEO intende proporre un'esperienza di apprendimento e gioco ugualmente immersiva e divertente nei musei/cinema/teatri/biblioteche dell'area metropolitana. Scopo del progetto è quello di avvicinare i più giovani, con modalità interattive, alla fruizione culturale del patrimonio storico, culturale, teatrale, cinematografico, librario dell'area metropolitana, promuovendo la cittadinanza culturale, la fruizione interattiva del patrimonio artistico della città e una positiva azione del contrasto alla povertà educativa. Si proporrà una MATTINA AL MUSEO, una volta alla settimana a piccoli gruppi di ragazzi e ai loro genitori. Il progetto sperimentale si pone come obiettivo quello di consolidare e rilanciare il ruolo di musei/cinema/teatri/biblioteche come strumenti di welfare culturale e come opportunità e veicolo per promuovere la curiosità e la voglia di apprendere dei ragazzi e di abitarli come setting educativi non convenzionali, nella consapevolezza che la cultura è un ambito fertile di sviluppo sociale e che essi possono rappresentare il luogo ideale per realizzare coesione e inclusione sociale.

1. **CANTIERI DI CITTADINANZA INTERGENERAZIONALI.** Si tratta di spazi di lavoro dove la competenza dei più giovani si incontra con la disponibilità, le aspettative e le risorse del territorio e di alcuni gruppi sociali (genitori, anziani, frequentatori della biblioteca). Si articolano come "co-laboratori" e spazi di *co-working*, da tenersi in edifici scolastici o in biblioteca, creando setting di lavoro collaborativi inter-generazionali e producendo progetti, attività culturali e creative innovative, finalizzate ad incubare attività condivise e generative di nuova appartenenza e cultura locale. A titolo esemplificativo riportiamo i seguenti laboratori:

**Nonni 2.0** \_ I giovani per *nonni digital* nell'epoca post covid. Il cantiere prevede la formazione di giovani studenti volontari, specializzati in attività digitali per la terza età e la gestione di corsi di alfabetizzazione informatica per over 50, accompagnati nel percorso di apprendimento dai ragazzi tutor. I ragazzi verranno accompagnati all'acquisizione di competenze informatiche, gestionali, didattiche e relazionali funzionali alla gestione delle attività d'aula e, attraverso simulazioni e metodologie di *cooperative learning*, verranno coinvolti nella progettazione partecipata del modulo e poi nella sua gestione. Pertanto il percorso formativo interattivo sarà finalizzato a formare tutor d'aula capaci di accompagnare la realizzazione di corsi alfabetizzazione informatica per *nonni* (termine affettuoso per indicare semplicemente persone con più di 50-60 anni). Il suo obiettivo è ridurre il divario digitale, cioè la disparità di conoscenza tra le generazioni in fatto di nuove tecnologie, soprattutto in questa nuova Fase 3. Infatti, il recente momento storico, culturale e



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

sociale ha fatto emergere con forza l'importanza delle competenze digitali come strumento di contrasto dell'isolamento sociale e culturale in tutte le fasce di età, ma soprattutto nel target over 60, sia all'interno delle proprie abitazioni, sia durante gli innumerevoli ricoveri nei reparti COVID.

**Una città da fiaba** \_ Storie ad alta voce per rigenerare gli spazi urbani. Rilevazioni effettuate attraverso strumenti standardizzati hanno consentito di evidenziare l'azione positiva della lettura ad alta voce su tre aree/ dimensioni cruciali, che sono le stesse in cui sono divise e organizzate le life skills: area cognitiva, area relazionale, area emotiva. Le ricadute della lettura ad alta voce sono evidenti per quanto riguarda il successo scolastico, ma vanno ben oltre: potenziano le funzioni cognitive di base, incrementano la comprensione del testo, arricchiscono il lessico necessario per favorire la piena comprensione, generano una maggiore padronanza delle emozioni che è la base per costruire relazioni efficaci con sé stessi e con gli altri. Ecco allora che imparare a raccontare le favole (in situazione di spazi urbani e durante i momenti animativi per i più piccoli in biblioteca), leggendole ad alta voce e drammatizzandole ha un chiaro valore sociale e di prossimità ai bimbi più piccoli, ma anche una ricaduta sulle competenze e gli apprendimenti dei ragazzi coinvolti.

**Non fare cine**\_ Attivazione di un cineforum partecipato con i soggetti associativi, i gruppi e i cittadini della comunità. Saranno i ragazzi a proporre i temi delle proiezioni e a condurre un'azione di animazione, finalizzata a costruire un play-movie-list dei film da proporre in proiezione serali.

**Una città in gioco**\_ I giochi di una volta ritornano in piazza. Organizzazione e attivazione di laboratori espressivi sul tema dei giochi tradizionali, in collaborazione con le scuole primarie del territorio. Le persone anziane coinvolte, insieme ai ragazzi e ai giovani volontari, avranno la possibilità di raccontare e condividere con i bambini alcune tradizioni del passato, legato al racconto di storie, passatempi e giochi di società. Si tratta di un laboratorio molto importante, soprattutto in quest'epoca post-Covid, quando sono molti i ragazzi che, costretti per lungo tempo all'interno delle mura domestiche, hanno finito per sviluppare o potenziare dipendenze dai giochi elettronici o dai videogiochi, utilizzati anche come strumento di socializzazione, ma comunque in una tendenza che, per molti versi, suscita preoccupazioni. In quest'ottica, la ripresa della socializzazione attraverso il gioco in presenza, rappresenta il recupero della tradizione, da un lato, ma anche del divertimento ancorato alla relazione e alla vita reale, dall'altro.

**Biblioteca vivente**\_ Sfogliamo la memoria della nostra città. Si propone l'organizzazione di un laboratorio in cui i ragazzi e gli adulti possano raccontarsi, a partire da una tematica specifica. Dopo aver individuato un tema e aver realizzato alcuni incontri preparatori, i partecipanti avranno la possibilità di essere "sfogliati" come dei libri in biblioteca. I ragazzi del pubblico avranno la possibilità di sedersi di fronte al "libro umano" che preferiscono (a ogni partecipante verrà assegnata una postazione nello spazio scelto) e farsi raccontare una breve storia, valorizzando l'esperienza dell'adulto, attraverso il recupero della sua memoria storica, sulla quale innescare preziosi momenti di riflessione ed apprendimento. Tanto più oggi, in epoca post-COVID, durante la quale numerose città italiane hanno vissuto la contrazione drammatica di un'intera, preziosissima



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

generazione, falciata da un virus che ha sottratto vite, storie e insegnamenti preziosi alle famiglie e alle comunità.

**Storie di quartiere** \_ Laboratorio di scrittura creativa di una serie che racconti le comunità di Moncalieri e Settimo, per la produzione video, I ragazzi, attraverso l'acquisizione di competenze di scrittura seriale e l'analisi di prodotti come serie tv, docuserie e webseries, si sperimentano sceneggiatori di una serie che attraverso un plot di fantasia, racconti e coinvolga i diversi soggetti della comunità locale. In virtù delle competenze tecniche di ripresa video e montaggio acquisite, saranno gli stessi ragazzi a girare, montare e post-produrre la serie ideata. La serie rappresenterà una modalità innovativa di raccontare le comunità, le generazioni che le abitano, i timori e le speranze per il futuro che la attraversano.

1. **CANTIERI DI CITTADINANZA e RIGENERAZIONE.** Si tratta di laboratori orientati alla rigenerazione/riqualificazione di uno spazio comune degradato/inutilizzato, o alla rivitalizzazione di un legame sociale che si sta deteriorando o allentando.

A titolo esemplificativo, riportiamo i seguenti laboratori:

**I care my city**\_ E' un cantiere-laboratorio di esperienze civiche urbane che avvicina i giovani al vivere la città come comunità, rimboccandosi le maniche e scoprendosi portatori attivi di creatività e di collaborazioni eco-sostenibili. I ragazzi, dopo una serie di osservazioni e uscite sul territorio (*fase di rilevazione*), individuano uno spazio della scuola e/o quartiere che, per incuria e degrado, rischia di non rispondere più alla funzione per cui era stato pensato (può essere un giardino o l'aula studenti, lo spazio relax della scuola o la piazza del quartiere) e in seguito, accompagnati da un formatore, mettono in gioco la loro creatività per progettare un cambiamento (*fase di progettazione*) e infine realizzano interventi di cura e di riqualificazione dei "beni pubblici" che potranno riguardare pulizia e rimozione rifiuti, abbellimento giardini, irrigazione piante, arbusti e prati, verniciatura e recupero funzionale di attrezzature di gioco e di elementi di arredo (panchine, cestini, ...), costruzione di semplici elementi di arredo, realizzazione di interventi creativi per rendere più colorati e a misura di ragazzi gli spazi pubblici (*fase di realizzazione*).

**L'azione sarà implementata da tutti i partner.**

#### **AZIONE 4. LA CITTA' SIAMO NOI...nessuno si senta escluso.**

Eventi, iniziative e feste in cui i ragazzi potranno, in stretta collaborazione con i partner del progetto, restituire alla comunità gli esiti dei cantieri di cittadinanza, condividere con gli adulti gli apprendimenti elaborati, presentare alla città un bene comune rigenerato a disposizione della collettività. Rappresenta la fase di 'chiusura' del progetto e risponde alla necessità di fare un bilancio dei risultati ottenuti, in termini di apprendimento e di servizio alla comunità. Ha anche un significato pubblico, che è quello di restituire alla comunità quanto si è fatto, in un momento di 'celebrazione', di festa, alla quale partecipano tutti i protagonisti e quanti desiderano conoscere meglio quanto è stato fatto. La fase di 'chiusura' offre un'ottima occasione per valorizzare i protagonisti (studenti, ma anche membri della comunità, che hanno collaborato e, soprattutto, i



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

destinatari stessi del progetto). Il ruolo del Comune, in questa fase, è rilevante, anche considerando il supporto materiale e organizzativo che può offrire. Potrebbe anche essere prevista qualche forma di riconoscimento per il lavoro svolto, qualche 'premiazione' dei progetti. L'obiettivo strategico dell'azione rimanda alla responsabilità della comunità di valorizzare (ovvero di dare valore) alle sperimentazioni, grandi e piccole, che i ragazzi hanno condotto nella creazione di beni comuni. Il territorio accoglie il percorso fatto dai ragazzi e scopre gli esiti civici del loro lavoro. E' un'azione di festa di comunità, ma anche di riconoscimento del ruolo generativo e pro-attivo che i ragazzi possono giocare nelle nostre città.

In questa variegata ma coerente cornice è evidente come **l'investimento sui materiali e sulle risorse strumentali, al pari della centralità del processo di empowerment**, rappresentino **due aspetti sincronici di un impianto progettuale che mette al centro il protagonismo di bambini e ragazzi** e scommette sulla capacità di questi ultimi di innescare un processo di rigenerazione di spazi urbani e legami, oltre che sulla loro competenza nell'indirizzare le risorse che, per quella rigenerazione, sono essenziali.

**L'azione sarà implementata da tutti i partner.**

#### AZIONE 5. COMUNICAZIONE E PROMOZIONE

Un aspetto strategico dell'azione rimanda alla necessità di comunicare e promuovere le azioni progettuali previste, prevedendo l'elaborazione e la gestione di un piano di comunicazione, orientato a garantire visibilità alle iniziative nell'intero ambito territoriale di riferimento e finalizzato a promuovere la partecipazione dei diversi gruppi target (minori, famiglie, soggetti territoriali, cittadinanza...) alle differenti fasi progettuali. Si tratta di un'azione trasversale, che accompagna il progetto nel corso della sua durata, che ne garantisce la diffusione e la visibilità, ricorrendo ad una multicanalità di azioni informative e comunicative, con l'utilizzo di strumenti e metodologie "tradizionali" (stampa e distribuzione materiali, comunicati stampa), accanto alla valorizzazione delle opportunità offerte dal web (blog, social network) oltre che dalla sperimentazione di azioni informative/comunicative/animative di prossimità. L'immagine guida e il *claim* del progetto saranno individuate attraverso un laboratorio partecipato di comunicazione, trasversale a tutti i laboratori presentati, avente la funzione strategica di fornire alla comunità locale e ai soggetti target un quadro completo, articolato e continuativo nel tempo, degli interventi che si intende mettere in atto, degli obiettivi che esso si pone, delle fasi attraverso cui verrà realizzato, dei vantaggi e delle opportunità che offrirà al territorio.

**L'azione sarà implementata dalla cooperativa CISV Solidarietà in connessione con tutti i partner.**

### 6. Descrizione del progetto (max. 500 parole)



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

La didattica a distanza attivata durante l'emergenza COVID 19, necessaria per mantenere un legame tra scuole e alunni, non ha saputo colmare tutti i gap relazionali e ha fornito risposte solo parziali alla sospensione delle attività scolastiche. Si sono accentuati l'isolamento e le diseguaglianze sociali.

Riaprire le scuole e ripensarle come organizzazioni educanti che vanno oltre lo spazio dell'aula e della DAD a vantaggio di un "paesaggio di apprendimento diffuso" e, alleandosi con il territorio, si trasformino in comunità di ricerca: questo, in sintesi, l'obiettivo di INSIEME...SI PUÒ' FARE.

L'orizzonte è quello di una scuola "civica" che affianchi all'educazione formale i contributi di quella informale e non formale, attraverso innumerevoli attività *outdoor* che abbiano come *setting* di apprendimento il territorio della comunità locale; di una scuola che promuova il civismo attivo dei ragazzi definendo, con enti locali e associazioni, patti educativi territoriali per coordinare l'offerta educativa curricolare con quella extracurricolare.

L'obiettivo strategico trasversale è quello di dare voce e spazi di cittadinanza agli studenti, perché esercitino un ruolo attivo nelle scelte che riguardano il loro percorso educativo.

È necessario immaginare luoghi di partecipazione reale di bambini e adolescenti, per ricostruire con loro una scuola del post-COVID che sia "la scuola del domani", capace di accettare la contaminazione della comunità educante e del suo infinito sapere. E così, attraverso un'articolata proposta, le necessità imposte dal COVID-19 diventano opportunità, permettono alla comunità educante di reinventarsi, consentono al territorio di:

1. ritessere la sua socialità promuovendo un'effettiva cittadinanza attiva;
2. ricostruire protagonismo intergenerazionale, cioè capacità di decidere, a tutte le età, del proprio tempo e dei propri interessi;
3. riscoprire l'avventura dell'azione collettiva, valorizzando il gruppo come luogo di crescita e risorsa;
4. restituire potere, ovvero aiutare a canalizzare l'energia e la forza di un rigenerato tessuto sociale per tratteggiare un territorio e un futuro nuovi.

Per far questo, il progetto prevede:

1. uno tavolo di co-progettazione territoriale, un incubatore di esperienze di pensiero, rigenerazione, protagonismo, un luogo riflessivo in cui monitorare, valutare e ri-orientare le azioni;
2. spazi educativi di aggregazione, apprendimento e socialità, in cui i minori possano sperimentare la relazione e acquisire competenze, anche per contrastare la dispersione scolastica;
3. cantieri di cittadinanza, in cui bambini e ragazzi sperimentino competenze vecchie e nuove, agendo il proprio protagonismo nella relazione, attraverso attività che sviluppino la conoscenza, promuovano e valorizzino gli scambi intergenerazionali, producano azioni rigenerative del territorio.
4. spazi di sintesi e restituzione, in cui valorizzare apprendimenti ed esiti e condividere con la comunità il lavoro svolto, attraverso iniziative che ne diano visibilità.



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

La sfida è grande, ma va raccolta attraverso quella intenzionalità educativa che mette al centro i minori, con i loro bisogni, aspettative, risorse e letture della realtà e, per dirla con Danilo Dolci, li accompagna nella scoperta “dell’assurdo che c’è nel mondo”, così da aiutarli a “sognare gli altri come ora non sono”, proprio perché, sempre, “ciascuno cresce solo se sognato”.

### **7. Descrizione degli elementi qualitativi della proposta (max. 400 parole)**

*(Secondo quanto previsto all’art. 10 sezione a del prospetto dell’Avviso)*

L’impatto durissimo del Covid 19 sulla nostra società, sugli stili di vita e sui modelli educativi impone un cambio di logica e un rinnovamento pedagogico, finalizzato alla formazione di persone generose e responsabili, che si prendano cura delle città e del mondo. L’idea è quella di una educazione che superi il modello trasmissivo e adotti modelli pedagogici interattivi, che mettano lo studente in situazioni di apprendimento continuo.

Il *Service Learning*, su cui si fonda il progetto, è una pratica di educazione democratica e formazione pro-sociale e sociale, in cui i ragazzi vengono messi a contatto con la realtà, imparano a conoscere problemi reali e poi vengono sollecitati a dare un personale contributo alla loro soluzione. Esso sfrutta materiali di apprendimento quali simulazioni, esperimenti *hands-on*, giochi didattici, e propone un approccio esperienziale che mette al centro le competenze dei ragazzi per produrre beni e proposte per la comunità.

Un’indagine condotta da Indire con il supporto dell’Università Tor Vergata, i cui primi risultati sono stati anticipati a Fiera Didacta Italia, evidenzia come che chi fa esperienza di apprendimento basata su laboratori esperienziali in setting 3.0 (senza banchi fronte cattedra), ma con azioni connesse al territorio dove si *impara facendo e facendo e sbagliando*, al servizio alla comunità, risulta più performante sia in Italiano sia in Matematica.

Pur nella varietà delle esperienze che riflettono i diversi contesti culturali, sono tre gli elementi che caratterizzano il *Service Learning*:

- le attività solidali devono riferirsi a un bisogno della comunità e si realizzano non *per* essa, ma *con* essa, non si configurandosi mai come pratiche assistenziali;
- gli studenti hanno un ruolo attivo in tutte le fasi progettuali, dall’ideazione alla valutazione;
- l’azione solidale ha sempre collegamenti significativi con le discipline curriculari.

Il *Service Learning* rappresenta l’intersezione tra teoria e pratica, ricerca e sperimentazione, apprendimento individuale, condivisione e azione solidale, perché, alla fine, è sempre la comunità a dover crescere e svilupparsi, in un processo che va dalla scuola alla comunità e viceversa. Tale approccio pedagogico, peraltro molto diffuso in America del Nord e del Sud e in molti paesi



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

dell'UE, stimola dunque l'impegno delle ragazze e dei ragazzi per il bene comune, favorendo l'interazione tra quello che si impara in classe e quello che si fa per la comunità, così da generare nuovi saperi e competenze.

### **8. Cronoprogramma delle attività**

*(Per ogni attività specificare il nome e la durata colorando i box dei mesi corrispondenti)*

ATTIVITA'	MESI					
	1	2	3	4	5	6
Attività n.1 <b>AZIONE 0. RETE E COORDINAMENTO</b>						
Attività n.2 <b>AZIONE 1. PEER 4 YOU</b>						
Attività n.3 <b>AZIONE 2. EDUSPAZIO: SPAZI EDUCATIVI DI COMUNITA'</b>						
Attività n.4 <b>AZIONE 3. CITTATTIVA</b>						
Attività n.5 <b>AZIONE 4. LA CITTA' SIAMO NOI...nessuno si senta escluso.</b>						
Attività n.6 <b>AZIONE 5. COMUNICAZIONE E PROMOZIONE</b>						

### **9. Sostenibilità dei costi progettuali e di realizzazione in relazione agli obiettivi**



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

(Secondo quanto indicato all'art. 10 sezione c del prospetto dell'Avviso)

Il Progetto fa suo un orientamento eco-sistemico multidisciplinare, in cui la rete e i rapporti collaborativi che da essa discendono, rappresentano lo strumento strategico per produrre cambiamento sul territorio e creare nuove modalità di lavoro intersettoriale (anche strutturate nel tempo) per fronteggiare la povertà educativa e le disuguaglianze nell'apprendimento, che l'emergenza COVID ha accentuato. La rete, come pure altre forme collaborative, oltre a portare benefici in termini di capacità di impatto potenziale, economia di scala e di scopo, ha in sé un altro valore: permettere di scoprire la possibilità, e di creare fattualmente, quei "legami sociali" (tra vicini, tra generazioni, tra diverse provenienze, tra ceti, ecc.) che non sono scomparsi nella nostra società, ma che spesso si sono ridotti o comunque vanno rigenerati in "forma nuova". Contestualmente, l'impianto progettuale attuato da un ampio e qualificato partenariato territoriale, intende sperimentare strategie di *empowerment* dei beneficiari (minori e famiglie) e della comunità locale, capace di mobilitare risorse ed elaborare proposte per fronteggiare le povertà educative. La dimensione chiave del progetto, che ne avvalora la sostenibilità, consiste dunque nella lettura multidimensionale delle fragilità, nell'integrazione delle risposte, nella partecipazione attiva e nella corresponsabilizzazione dei destinatari e dei partner, nel rafforzamento delle sperimentazioni che coniugano educazione formale ed educazione informale. INSIEME...SI PUÒ' FARE si colloca, a nostro avviso, nelle politiche di un nuovo *welfare*, orientate a generare risposte e traiettorie di benessere e di prevenzione, grazie anche alla valorizzazione di risorse inedite di cui sono portatori i beneficiari e la comunità locale, collocandosi in uno scenario i partner da anni sono impegnati a promuovere e realizzare, secondo principi di sussidiarietà, generatività e sostenibilità. La progettazione è stata condotta con approccio *bottom up* per non far precipitare in modo esogeno delle attività sul territorio, ma al contrario ha cercato di farle nascere dal basso, attraverso l'ascolto e l'attivazione degli attori sociali già operanti.

Tutto il progetto sarà gestito in modo da garantire la continuità con le politiche educative, sociali e sanitarie dei Comuni coinvolti, e la sostenibilità secondo le seguenti priorità:

- Sinergie con le progettualità locali promosse dagli enti istituzionali e dal tessuto associativo.
- Raccolta delle istanze del territorio per innescare meccanismi di comunicazione biunivoca e di *feedback* tra istituzioni e cittadinanza.
- Attivazione di reti di prossimità e solidarietà capaci di coinvolgere famiglie.
- Esperienze di cittadinanza attiva co-progettate da una pluralità di soggetti.



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

Il consolidamento della rete locale, è l'elemento che consentirà di muovere verso logiche di sostenibilità: i processi di concertazione fra i diversi attori permetteranno di patrimonializzare le esperienze e le risorse disponibili e di attrarre nuove risorse. Per attrarre nuove risorse, saranno curate strategie comunicative mirate a valorizzare l'esperienza e il *network* territoriale. Analogamente sarà attivata una specifica azione di *crowdfunding*, denominata "RICARICA FUTURO", sorta di ricarica educativa che la comunità sostiene attraverso donazioni in denaro o competenze. Il *fundraising* sarà rivolto a privati cittadini e ad aziende impegnate nella CSR. A livello locale, inoltre, a conclusione dei 6 mesi di attività sarà proposto un Protocollo d'Intesa fra gli stakeholder, quale strumento attraverso cui i partner locali, pubblici e privati, possano convergere su obiettivi e strategie condivisi per il benessere dei minori, assumendo responsabilità concertate e alcuni impegni fattivi (ad esempio l'impegno a implementare talune attività concorrendo al loro finanziamento in modo condiviso). Infine, il coinvolgimento dei docenti e il riconoscimento della scuola dei laboratori di cittadinanza come parte integrante del curriculum (si pensi all'implementazione delle ore di Educazione Civica) promuoveranno competenze, oltre che per i minori, anche per gli insegnanti e ne consentiranno la replicabilità in forma autogestita a conclusione del progetto. L'impianto di governance delineato infine, depone per la sostenibilità: responsabilità diffusa fra i partner, pubbliche amministrazioni in rete con le scuole e gli attori del Terzo Settore, già impegnati da anni in analoghi processi di progettazione partecipata.

La scommessa di generare in un territorio un'esperienza di sviluppo di comunità comporta un investimento economico sostenibile e un elevato investimento progettuale. La richiesta a chi sceglie di impegnarsi in questa strada è di un cambio di mentalità rispetto al proprio ruolo all'interno della comunità e un'apertura mentale verso soluzioni e strategie inedite. Dal punto di vista economico si tratta di investire sull'accompagnamento di formatori/facilitatori competenti per quanto riguarda la realizzazione del percorso e contestualmente affidare alla responsabile cura dei partecipanti alcune funzioni di raccordo e connessione delle risorse naturali presenti nella comunità. Per quanto riguarda gli aspetti di trasformazione sociale e urbanistica del territorio (pensiamo all'adozione e riqualificazione di spazi prevista dall'azione 3), diventa centrale sincronizzare le differenti politiche pubbliche (socio-culturali, socio-assistenziali, urbanistiche e di lavori pubblici, istruzione...), orientando l'Ente locale a una pianificazione attenta e integrata che possa accogliere/connettere/intercettare/valorizzare i processi di co-progettazione. Parallelamente, per garantire la sostenibilità del progetto occorrerà attivare sia una ricerca fondi rivolta a privati cittadini e alla CSR di aziende, sia ricorrere ad altre fonti di finanziamento pubbliche o private. L'investimento sul miglioramento della qualità della vita dei ragazzi, degli adolescenti e delle famiglie si caratterizza come un investimento sociale per una causa che risponde a bisogni diffusi che riguardano l'intera collettività. L'apporto da parte di soggetti privati (dalle grandi aziende ai piccoli esercizi commerciali) dovrà configurarsi come un vero e proprio contributo per la



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

realizzazione di un progetto di cambiamento da parte di attori sociali che vogliono essere parte di una politica innovativa a favore dei ragazzi e delle famiglie (e quindi dell'intera collettività). L'attività di *fund raising* dovrà avere anche un carattere strategico di promozione, mantenimento e sviluppo di relazioni sociali "vere" (per quanto su larga scala e quindi non sempre dirette e personali). Le imprese non parlano più di filantropismo e neanche di sponsorizzazione (se non a Natale o in occasione delle partitelle del cuore), ma parlano di impegno civile, di responsabilità sociale d'impresa. La questione del sostegno alle cause sociali quindi passa dall'area della buona immagine dell'impresa (sia etica, sia di comunicazione in senso stretto) all'area degli investimenti strategici dell'azienda, per garantire il proprio sviluppo nel medio e lungo periodo, in una data zona o verso un determinato pubblico. Per attivare una strategia di raccolta di fondi da aziende sarà lanciata una campagna di comunicazione e sensibilizzazione efficace e di grande impatto che renda il progetto e i soggetti promotori degni di attenzione. Si tratta di sostenere una cultura attenta ai più giovani (ancora troppo debole nelle nostre comunità), per poter garantire una mobilitazione generale della società civile sul contrasto alla povertà educativa.

**La garanzia, da parte della rete di società civile e di imprese private che ad essa fanno riferimento, di una quota di co-finanziamento in fase di candidatura sta a dimostrare l'affidabilità del network che sostiene l'impianto progettuale e l'attrattività del progetto nel mobilitare le comunità locale.**

### **10. Descrizione degli elementi distintivi dell'intervento**

*(Secondo quanto indicato all'art.10 della sezione d del prospetto dell'Avviso)*

L'obiettivo strategico di INSIEME...SI PUÒ' FARE è riaprire le scuole e ripensarle come istituzioni educanti che vanno oltre lo spazio dell'aula e della DAD a vantaggio di un 'paesaggio di apprendimento' diffuso e, tramite alleanze con il territorio, si trasformano in comunità di ricerca. L'orizzonte che prefiguriamo con il presente progetto è quello di una educazione diffusa

- che affianca all'educazione formale, quella informale e non formale,
- che definisce con enti locali e associazioni patti educativi territoriali
- che sceglie come setting di apprendimento il territorio della comunità locale e le attività *outdoor*,
- che promuove il civismo attivo dei ragazzi.

In questa cornice diventa scelta strategica e imprescindibile l'attivazione di una rete d'intelligenze e competenze adulte, che non solo si potenziano a vicenda, nella condivisione del comune compito educativo, ma che comprendono i bisogni meglio e più in fretta e che quindi si mettono in grado di prevenire e non solo di raccogliere i cocci della povertà educativa. Per lo sviluppo mentale e



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

affettivo dei ragazzi la famiglia non è sufficiente e neppure la scuola li può contenere e capire, a maggior ragione per i vincoli dettati dall'emergenza COVID: ci vuole una rete di competenze e di occasioni d'incontro, di azioni da compiere insieme, di ascolti competenti, di adulti interessati e capaci, di spazi di incontro educativamente attrezzati.

Tutto questo, nella consapevolezza che il compito educativo è una responsabilità "plurale", che nessuno può scansare. Una comunità che abbia a cuore il bene comune e voglia sostenere prospettive di una buona crescita per la collettività non può non raccogliere questa sfida, interrogandosi su ciò che il territorio offre ai cittadini più giovani per aiutarli a "diventare grandi".

In quest'ottica, tra gli elementi distintivi dell'intervento si evidenziano:

1. *L'empowerment* - Il protagonismo dei minori è l'obiettivo primario. Essi divengono cittadini e cittadine attivi (*self empowerment* individuale), nella misura in cui viene loro riconosciuta la capacità/attitudine a essere dinamici e produttivi, mobilizzando il capitale sociale (e interindividuale) circa alcune questioni cruciali per la qualità della vita di comunità locale. Il processo partecipato adottato dal progetto vede la definizione, l'attuazione e l'implementazione di un percorso di educazione permanente basato sulla progettualità condivisa, riconoscendo l'importanza di un contributo sempre maggiore da parte dell'intera cittadinanza. Si tratta di una premessa metodologica di lettura del mondo circostante, esercitando il proprio punto di vista sulle cose, evidente già dall'avvio del presente progetto, nato dall'incontro degli stimoli dei ragazzi dei due territori (già coinvolti da 24 mesi nel progetto ComunitAzione).
2. *La progettazione partecipata* - Le azioni del progetto rimandano a modelli di azione e intervento ispirati alla logica della "progettazione sociale o partecipata" in cui i cittadini, e in questo caso gli studenti, vengono progressivamente a esercitare il loro potere rispetto al proprio habitat, in modo che la co-progettazione si manifesti, al di là delle sue dimensioni tecniche, come progetto orientato a restituire potere ai cittadini. E quindi a favorire il loro associarsi autonomo -- generando nuovi soggetti sociali -- capaci di produrre beni collettivi locali e competenti nell'interagire con le pubbliche istituzioni, rigenerandole.
3. *Protagonismo* - Trasformare i problemi in risorse e opportunità per un cambiamento partecipato è la sfida che intendiamo proporre con questo progetto, che intende rafforzare le competenze e le capacità dei singoli (sui temi della comunicazione, della narrazione di comunità, ma anche della conduzione dei gruppi, dell'animazione, della progettazione e dell'azione sociale) per poi sperimentare azioni collettive di comunità, in cui i beneficiari del percorso diventano attori di cambiamento. L'intera azione progettuale, grazie alla ciclicità del processo formazione-azione-valutazione permette ai beneficiari di arricchire il proprio bagaglio di competenze pre-professionali, ma anche personali, afferenti la relazione con gli altri in contesti sociali complessi, per rafforzare la capacità di pianificare azioni collettive, la competenza nell'esercitare imprenditorialità e creatività, la gestione di responsabilità e mandati



# Presidenza del Consiglio dei Ministri

## DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA

### FORMAT 4

di lavoro.

4. *La responsabilità* - E' la libertà di scelta, che va a braccetto con l'autonomia: la responsabilità è oggi un miraggio sempre più tardivo nei giovani. Nel progetto diventa occasione di valorizzazione delle personali competenze, intese come processo sociale di autorganizzazione di nuovi modelli di vita.

Questi elementi distintivi diventano pratiche autentiche, attraverso la realizzazione di esperienze orientate a sviluppare processi di apprendimento significativo e a promuovere la partecipazione attiva dei pre-adolescenti e degli adolescenti, il rapporto tra generazioni e la mobilitazione delle risorse della comunità (adulti, anziani, genitori, volontari) per l'attivazione di una comunità educante capace di prendersi cura della promozione del benessere dei minori che la abitano. Così pensata la "scuola civica" si propone collettore tra 'dentro' e 'fuori', come luogo di socializzazione e agenzia di formazione di competenze, conoscenze e abilità necessarie ai giovani per interagire nella società della conoscenza.

L'adozione della pedagogia del *Service Learning* rappresenta uno degli aspetti qualitativi del progetto, in quanto permette di creare situazioni di apprendimento autentiche in cui i minori possono sviluppare competenze di varia natura (imprenditoriale, di cittadinanza e sociale), riducendo la distanza tra apprendimento e vita reale.

Accompagnare i ragazzi nel misurarsi con problemi reali comporta inserire nel processo di apprendimento una forte apertura alla realtà, nei suoi aspetti sociali, culturali, ambientali. Le educazioni (formale, non formale e informale) si integrano, diventano complementari e promotrici di nuovi apprendimenti e di nuova cittadinanza, un invito all'incontro, all'uscita dalla autoreferenzialità, un contributo a capire i problemi del mondo di oggi e ad immaginare strategie per affrontarli.

### **11. Risultati finali attesi e impatto della proposta progettuale nel contesto territoriale di riferimento**



# *Presidenza del Consiglio dei Ministri*

## **DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE DELLA FAMIGLIA**

**FORMAT 4**

Gli esiti tangibili di questo progetto sono molti, ma si intende anche andare oltre la dimensione temporale che gli è propria, per produrre azioni di lunga durata e innovazione profonda. La partnership importante e forte è la garanzia concreta del buon esito e, soprattutto, della germinazione futura dei semi gettati da INSIEME... SI PUÒ' FARE.

Questi, in sintesi, i risultati attesi e misurabili nel breve termine:

- Creato un tavolo di coordinamento aperto e dinamico che co-progetti e monitori lo sviluppo delle attività (AZ.0). Al tavolo dovranno partecipare almeno 4 soggetti territoriali (oltre i partner), per almeno 12 riunioni di lavoro.
- Identificate nella comunità locale competenze e disponibilità utili a sostenere il percorso di crescita e partecipazione dei minori. (AZ.1). Almeno 1000 giovani e 2000 adulti che verranno raggiunti dall'informativa, con una ricaduta positiva sul progetto e sulla comunità; almeno 100 giovani e 60 adulti che parteciperanno al percorso di affiancamento dei minori.
- Rafforzate le competenze e la motivazione allo studio, aumentare il senso di autostima e l'autonomia; migliorare la capacità a l'attitudine a stare nel gruppo attraverso la frequentazione dello Spazio Educativo rivolti ai minori (EDUSPAZIO-AZ.2). L'obiettivo è l'attivazione di almeno 5 centri di comunità e di almeno 1000 bambini e ragazzi raggiunti dall'informativa relativa al progetto e di almeno 160 che frequenteranno gli spazi educativi.
- Sviluppato l'empowerment dei minori e degli adulti coinvolti, oltre che senso civico, di solidarietà e bene comune (AZ.3). Il risultato atteso è di almeno 500 bambini e ragazzi che partecipino ai cantieri di cittadinanza.
- Data visibilità e valore ai beni comuni e alle esperienze condotte dai minori, tramite eventi di restituzione alla comunità (AZ.4). Nella fattispecie si realizzeranno almeno 8 eventi di restituzione, con il coinvolgimento di almeno 600 cittadini.
- Data visibilità al progetto e diffusa la conoscenza delle opportunità sul territorio (AZ.5), realizzando almeno 8 prodotti informativi cartacei, con i quali raggiungere 20.000 persone, oltre a quelle raggiunte attraverso i canali web e social (80.000).

Firma del Legale rappresentante

.....  
.....

(In caso di ATS, tutti i Soggetti devono sottoscrivere il progetto presentato)