

AVVISO N. 1/2018

PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE AI SENSI DELL'ARTICOLO 72 DEL DECRETO LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117 E S.M.I.- ANNO 2018.

MODELLO D

SCHEDA DI PROGETTO

(Carattere: Tahoma – Dimensione carattere: 10)

1a.- Titolo

Gioco Libera Tutti

1b - Durata

(Indicare la durata in mesi. Minimo 12 mesi - Massimo 18 mesi, a pena di esclusione)

18 mesi

2 - Obiettivi generali, aree prioritarie di intervento e linee di attività

2a - Obiettivi generali ¹	2b - Aree prioritarie di intervento ²
Devono essere indicati rispettivamente massimo n. 3 obiettivi e aree prioritarie di intervento, graduandoli in ordine di importanza 1 maggiore – 3 minore	
A. Porre fine ad ogni forma di povertà [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; b) rinforzare la resilienza dei poveri e di coloro che si trovano in situazioni di vulnerabilità e ridurre la loro esposizione e vulnerabilità [1], [2], [3]; c) promuovere attività di recupero delle eccedenze alimentari [1], [2], [3]; d) anticipare e individuare situazioni di fragilità e di bisogno che possano coinvolgere anche fasce di popolazione particolarmente esposte (ad esempio: minori, anziani soli, persone non autonome in situazioni di precarietà economica, ecc.) [1], [2], [3]; e) realizzare azioni di responsabilizzazione e di coinvolgimento attivo dei beneficiari finali (welfare generativo), al fine di aumentare il rendimento degli interventi attuati a beneficio dell'intera comunità [1], [2], [3]; f) rafforzare i legami di vicinanza e di supporto anche attraverso processi di mutuo-aiuto [1], [2], [3]; g) contrastare condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale [1], [2], [3]; h) contrastare le solitudini involontarie specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato [1], [2], [3]; i) sviluppare e rafforzare legami sociali, da promuovere all'interno di aree urbane o extra-urbane disgregate o disagiate [1], [2], [3]; j) prevenzione e contrasto delle dipendenze, ivi inclusa la ludopatia [1], [2], [3]; k) prevenzione e contrasto delle forme di violenza, discriminazione e intolleranza, con particolare riferimento al fenomeno di bullismo e cyberbullismo [1], [2], [3]; l) risposte a bisogni di prima necessità e di pronto intervento anche finalizzate alla costruzione di un progetto personalizzato [1], [2], [3]; m) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3]; n) promozione del sostegno a distanza [1], [2], [3].
B. Promuovere un'agricoltura sostenibile [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato, in particolare tra i giovani [1], [2], [3];

¹ Gli obiettivi individuati dall'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (http://unric.org/it/Images/Agenda_2030_ITA.pdf), i progetti le iniziative da finanziare con le risorse del Fondo per l'anno 2018 dovranno concorrere al raggiungimento degli obiettivi generali, così come prescritto nell'Avviso n. 1/2018.

² Paragrafo 2 dell'Avviso n. 1/2018.



	b) integrazione, accoglienza e inclusione socio-lavorativa che partono dalla terra, dall'agricoltura che si fa sociale, che diventa welfare comunitario e che accoglie, sviluppa nuovi processi di inclusione delle persone fragili e vulnerabili [1], [2], [3]; c) sviluppo sostenibile del territorio rurale e miglioramento della qualità della vita delle comunità [1], [2], [3]; d) inserimento socio-lavorativo di persone con disabilità o svantaggiate e di minori in età lavorativa inseriti in progetti di riabilitazione e sostegno sociale anche attraverso l'utilizzo delle risorse materiali e immateriali dell'agricoltura, per sviluppare le abilità e le capacità delle persone e per favorire la loro inclusione sociale e lavorativa, di ricreazione e di servizi utili per la vita quotidiana [1], [2], [3]; e) educazione ambientale e alimentare, nonché salvaguardia della biodiversità; f) valorizzazione del patrimonio, naturale, culturale, enogastronomico e turistico del territorio [1], [2], [3]; g) promozione dell'inclusione sociale e lavorativa dei giovani in particolari condizioni di vulnerabilità [1], [2], [3]; h) promozione e diffusione della responsabilità sociale delle imprese nelle imprese agricole e nelle comunità; i sviluppo e rafforzamento dei legami sociali, da promuovere all'interno di aree urbane o extraurbane disgregate o disagiate [1], [2], [3]; j) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
C. Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; b) sostegno all'inclusione sociale, in particolare delle persone con disabilità e non autosufficienti; c) prevenzione e contrasto delle dipendenze, ivi inclusa la ludopatia [1], [2], [3]; d) contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale [1], [2], [3]; e) contrasto alle solitudini involontarie specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato [1], [2], [3]; f) sviluppo e promozione di programmi e/o attività di educazione alimentare [1], [2], [3]; g) promozione e sviluppo della cultura della salute e della prevenzione, anche con riferimento al tema degli incidenti stradali [1], [2], [3]; h) sviluppo e rafforzamento dei legami sociali, da promuovere all'interno di aree urbane o extraurbane disgregate o disagiate [1], [2], [3]; i) promozione dell'attività sportiva [1], [2], [3]; j) rafforzamento della prevenzione dell'uso di sostanze stupefacenti e del consumo nocivo di alcol, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; k) accrescimento della consapevolezza per l'abilitazione e lo sviluppo delle competenze per favorire l'autonomia delle persone con disabilità grave e una migliore gestione della vita quotidiana, anche attraverso tirocini per l'inclusione sociale [1], [2], [3]; l) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
D. Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, opportunità di apprendimento permanente per tutti [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; b) promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento [1], [2], [3]; c) promozione e sviluppo dell'integrazione sociale e dell'educazione inclusiva [1], [2], [3];



	d) promozione dell'educazione allo sviluppo sostenibile, anche tramite un'educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibile, ai diritti umani, alla parità di genere, alla promozione di una cultura pacifica e non violenta, alla cittadinanza globale e alla valorizzazione delle diversità culturali [1], [2], [3]; e) promozione e sviluppo di azioni volte ai bisogni dell'infanzia, alle disabilità e alla parità di genere ambienti dedicati all'apprendimento che siano sicuri, non violenti e inclusivi per tutti [1], [2], [3]; f) prevenzione e contrasto delle dipendenze, ivi inclusa la ludopatia [1], [2], [3]; g) prevenzione e contrasto delle forme di violenza, discriminazione e intolleranza, con particolare riferimento al fenomeno di bullismo e cyberbullismo [1], [2], [3]; h) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
E. Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'empowerment (maggiore forza, autostima e consapevolezza) di tutte le donne e le ragazze [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato [1], [2], [3]; b) prevenzione e contrasto di ogni forma di violenza fisica o mentale, lesioni o abusi, abbandono, maltrattamento o sfruttamento, compresa la violenza sessuale sui bambini e bambine, nonché adolescenti e giovani [1], [2], [3]; c) promozione di relazioni fondate sul principio di uguaglianza sostanziale e di parità di diritti tra uomini e donne tenuto conto della pari dignità e delle differenze di genere (ad esempio: inserimento lavorativo e/o in attività formativa e conciliazione dei tempi di vita e di lavoro) [1], [2], [3]; d) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
F. Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato e della cittadinanza attiva, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; b) sviluppo e promozione della gestione integrata delle risorse idriche e di altre strategie per garantire la disponibilità e la gestione sostenibile di acqua e igiene, anche coinvolgendo le scuole [1], [2], [3]; c) sviluppo, miglioramento e ottimizzazione delle risorse idriche e igieniche nelle comunità locali [1], [2], [3]; d) sviluppo e promozione nelle comunità locali della rilevanza socio-ambientale del risparmio idrico e della riduzione dell'inquinamento delle acque [1], [2], [3]; e) sviluppo e rafforzamento degli ecosistemi legati all'acqua, tra cui montagne, foreste, zone umide, fiumi, falde acquifere e laghi [1], [2], [3]; f) sviluppo e rafforzamento della partecipazione delle comunità locali nel miglioramento della gestione idrica [1], [2], [3]; g) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
G. Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti [1], [2], [3]	a) promozione della legalità e della sicurezza sociale nei rapporti di lavoro; b) diffusione delle buone pratiche anche ai fini dell'inserimento delle aziende agricole in reti di qualità [1], [2], [3]; c) sviluppo di percorsi di inclusione socio-lavorativa e di integrazione nelle comunità; d) istituzione e/o implementazione di presidi medico-sanitari mobili per assicurare interventi di prevenzione e di primo soccorso [1], [2], [3]; e) accoglienza ed ospitalità dei lavoratori stagionali in condizioni dignitose e salubri per contrastare la nascita o il perdurare di ghetti [1], [2], [3]; f) potenziamento delle attività di tutela ed informazione ai



	lavoratori [1], [2], [3]; g) orientamento al lavoro mediante i Centri per l'impiego ed i servizi attivati dalle parti sociali, in prossimità del luogo di stazionamento dei lavoratori [1], [2], [3]; h) organizzazione di servizi di distribuzione gratuita di acqua e viveri di prima necessità per lavoratori stagionali [1], [2], [3]; i) attivazione di sportelli informativi attraverso unità mobili provviste di operatori quali mediatori culturali, psicologi e personale competente [1], [2], [3]; j) istituzione di corsi di lingua italiana e di formazione lavoro per i periodi successivi all'instaurazione del rapporto di lavoro agricolo [1], [2], [3]; k) promuovere la cultura della responsabilità sociale e di comunità [1], [2], [3]; l) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
H. Ridurre le ineguaglianze [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; b) promozione della legalità e della sicurezza sociale nei rapporti di lavoro [1], [2], [3]; c) sviluppo di azioni che facilitino l'accesso alle misure di sostegno e ai servizi già disponibili nel sistema pubblico e privato cittadino [1], [2], [3]; d) affiancamento leggero, consulenza e accompagnamento su temi specifici (educazione al consumo, apprendimento della lingua, gestione budget familiare, ecc.), gruppi auto aiuto e confronto [1], [2], [3]; e) sostegno scolastico al di fuori dell'orario scolastico ed extra-scolastico (attività sportive, musicali, studio, ecc.) [1], [2], [3]; f) contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale [1], [2], [3]; g) contrasto alle solitudini involontarie specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato [1], [2], [3]; h) 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 [1], [2], [3]; i) sviluppo di forme di welfare generativo di comunità anche attraverso il coinvolgimento attivo e partecipato in attività di utilità sociale dei soggetti che beneficiano di prestazioni di integrazione e sostegno al reddito [1], [2], [3]; j) accrescimento della consapevolezza per l'abilitazione e lo sviluppo delle competenze per favorire l'autonomia delle persone con disabilità e una migliore gestione della vita quotidiana, anche attraverso tirocini per l'inclusione sociale [1], [2], [3]; k) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
I. Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili X [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato e della cittadinanza attiva, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; b) ideazione e sviluppo di nuove modalità di interazione tra gli abitanti, mettendo a fuoco in modo partecipato quel che manca nel quartiere e quello che può presentare una risorsa (ad esempio rigenerando spazi già esistenti o pensandone di nuovi) [1], [2], [3]; c) sostegno all'inclusione sociale, in particolare delle persone con disabilità e non autosufficienti [1], [2], [3];



	d) contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale [1], [2], [3]; e) contrasto alle solitudini involontarie specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato [1], [2], [3]; f) sviluppo e promozione dello sport come strumento di aggregazione e crescita sociale [1], [2], [3]; g) sviluppo e rafforzamento del rapporto intergenerazionale per la trasmissione relazionale dei saperi [1], [2], [3]; h) 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 favoriscano la partecipazione delle famiglie alla vita dei quartieri [1], [2], [3]; i) 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 [1], [2], [3]; j) promozione e sviluppo dell'economia circolare [1], [2], [3]; k) sviluppo e promozione del turismo sociale e accessibile [1], [2], [3]; l) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
J. Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato e della cittadinanza attiva, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; b) promozione e accompagnamento verso acquisti a maggiore sostenibilità e responsabilità [1], [2], [3]; c) promozione e sviluppo dell'economia circolare [1], [2], [3]; d) promozione dell'uso consapevole della risorsa idrica [1], [2], [3]; e) supporto al corretto riutilizzo, riciclo, conferimento dei beni a fine vita [1], [2], [3]; f) promozione della conoscenza dei vantaggi sociali, ambientali ed economici del consumo sostenibile e responsabile [1], [2], [3]; g) promozione allo scambio e riuso di beni non utilizzati (ad esempio favorendo la creazione di community e network) [1], [2], [3]; h) sensibilizzazione e promozione nei cittadini/consumatori verso comportamenti di riduzione dello spreco, riutilizzando le eccedenze alimentari per favorire l'accesso al cibo da parte delle persone in condizione di povertà e promuovendo utilizzi alternativi del cibo che andrebbe altrimenti sprecato [1], [2], [3]; i) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].
K. Promuovere azioni, a tutti i livelli per combattere gli effetti del cambiamento climatico [1], [2], [3]	a) sviluppo della cultura del volontariato e della cittadinanza attiva, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; b) promozione di percorsi educativi e formativi sui mutamenti climatici, in particolare nelle scuole [1], [2], [3]; c) sensibilizzazione e incentivazione della capacità umana e istituzionale per quanto riguarda la mitigazione del cambiamento climatico, l'adattamento, la riduzione dell'impatto e l'allerta tempestiva [1], [2], [3]; d) implementazione delle conoscenze sul tema dei cambiamenti climatici: cause, scenari futuri, problematiche, possibili adattamenti e soluzioni [1], [2], [3]; e) sensibilizzazione delle persone sulla necessità di adottare comportamenti responsabili per contribuire a minimizzare gli effetti negativi dei cambiamenti climatici sulle comunità



naturali e umane [1], [2], [3];

f) sviluppo delle reti associative del Terzo settore e rafforzamento della loro capacity building, funzionale all'implementazione dell'offerta di servizi di supporto agli enti del Terzo settore [1], [2], [3].

2c- Linee di attività³

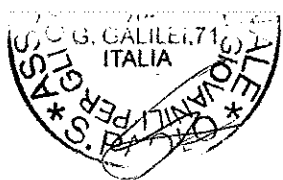
Attività di interesse generale, in coerenza con lo statuto dell'ente

- ☐ a) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328, e successive modificazioni, e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni;
- ☐ b) interventi e prestazioni sanitarie;
- ☐ c) prestazioni socio-sanitarie di cui al decreto del Presidente del Consiglio dei ministri 14 febbraio 2001, pubblicato nella Gazzetta Ufficiale n. 129 del 6 giugno 2001, e successive modificazioni;
- ☒ d) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;
- ☐ e) interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione accorta e razionale delle risorse naturali, con esclusione dell'attività, esercitata abitualmente, di raccolta e riciclaggio dei rifiuti urbani, speciali e pericolosi, nonché alla tutela degli animali e prevenzione del randagismo, ai sensi della legge 14 agosto 1991, n. 281;
- ☐ f) interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, ai sensi del decreto legislativo 22 gennaio 2004, n. 42, e successive modificazioni;
- ☐ g) formazione universitaria e post-universitaria;
- ☐ h) ricerca scientifica di particolare interesse sociale;
- ☒ i) 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 di cui al presente articolo;
- ☐ j) radiodiffusione sonora a carattere comunitario, ai sensi dell'articolo 16, comma 5, della legge 6 agosto 1990, n. 223, e successive modificazioni;
- ☐ k) organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale o religioso;
- ☒ l) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa;
- ☒ m) servizi strumentali ad enti del Terzo settore resi da enti composti in misura non inferiore al settanta per cento da enti del Terzo settore;
- ☐ n) cooperazione allo sviluppo, ai sensi della legge 11 agosto 2014, n. 125, e successive modificazioni;
- ☐ o) attività commerciali, produttive, di educazione e informazione, di promozione, di rappresentanza, di concessione in licenza di marchi di certificazione, svolte nell'ambito o a favore di filiere del commercio equo e solidale, da intendersi come un rapporto commerciale con un produttore operante in un'area economica svantaggiata, situata, di norma, in un Paese in via di sviluppo, sulla base di un accordo di lunga durata finalizzato a promuovere l'accesso del produttore al mercato e che preveda il pagamento di un prezzo equo, misure di sviluppo in favore del produttore e l'obbligo del produttore di garantire condizioni di lavoro sicure, nel rispetto delle normative nazionali ed internazionali, in modo da permettere ai lavoratori di condurre un'esistenza libera e dignitosa, e di rispettare i diritti sindacali, nonché di impegnarsi per il contrasto del lavoro infantile;
- ☐ p) servizi finalizzati all'inserimento o al reinserimento nel mercato del lavoro dei lavoratori e delle persone di cui all'articolo 2, comma 4, del decreto legislativo recante revisione della disciplina in materia di impresa sociale, di cui all'articolo 1, comma 2, lettera c), della legge 6 giugno 2016, n. 106;
- ☐ q) alloggio sociale, ai sensi del decreto del Ministero delle Infrastrutture del 22 aprile 2008, e successive modificazioni, nonché ogni altra attività di carattere residenziale temporaneo diretta a soddisfare bisogni sociali, sanitari, culturali, formativi o lavorativi;
- ☐ r) accoglienza umanitaria ed integrazione sociale dei migranti;
- ☐ s) agricoltura sociale, ai sensi dell'articolo 2 della legge 18 agosto 2015, n. 141, e successive modificazioni;
- ☒ t) organizzazione e gestione di attività sportive dilettantistiche;
- ☐ u) beneficenza, sostegno a distanza, cessione gratuita di alimenti o prodotti di cui alla legge 19 agosto 2016, n. 166, e successive modificazioni, o erogazione di denaro, beni o servizi a sostegno di persone svantaggiate o di attività di interesse generale a norma del presente articolo;

³ Ricomprese tra quelle di cui all'articolo 5 del d.lgs. 117/2017 e s.m.i. di cui al paragrafo 2 dell'Avviso 1/2018.

- ☐ v) promozione della cultura della legalità, della pace tra i popoli, della nonviolenza e della difesa non armata;
- ☐ w) promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali e politici, nonché dei diritti dei consumatori e degli utenti delle attività di interesse generale di cui al presente articolo, promozione delle pari opportunità e delle iniziative di aiuto reciproco, incluse le banche dei tempi di cui all'articolo 27 della legge 8 marzo 2000, n. 53, e i gruppi di acquisto solidale di cui all'articolo 1, comma 266, della legge 24 dicembre 2007, n. 244;
- ☐ x) cura di procedure di adozione internazionale ai sensi della legge 4 maggio 1983, n. 184;
- ☐ y) protezione civile ai sensi della legge 24 febbraio 1992, n. 225, e successive modificazioni;
- ☐ z) riqualificazione di beni pubblici inutilizzati o di beni confiscati alla criminalità organizzata.





3 – Descrizione dell'iniziativa /progetto (Massimo due pagine)

Esporre sinteticamente:

3.1. Ambito territoriale del progetto (indicare le regioni, province e comuni in cui si prevede in concreto la realizzazione delle attività)

ABRUZZO-PE: Pescara. BASILICATA-MT: Matera, Stigliano, Pisticci; PZ: Potenza, Melfi. CALABRIA-CS: Cosenza, Castrolibero, Rota Greca; CZ: Catanzaro; KR: Crotone; RC: Reggio Calabria. CAMPANIA-NA: Torre del Greco; SA: Salerno, Giffoni Valle Piana, Montecorvino Rovella; AV: Avellino; CE: Caserta. EMILIA-ROMAGNA-BO: Bologna, Imola; FE: Ferrara, Codigoro; MO: Modena, Maranello; RA: Faenza; FC: Forlì; RE: Reggio Emilia; PR: Parma; PC: Piacenza. F.VENEZIA GIULIA-TR: Trieste. LAZIO-RM: Roma; VT: Viterbo; RI: Rieti; LT: Latina; FR: Frosinone. LIGURIA-GE: Genova, Chiavari; IM: Imperia, Sanremo; SP: La Spezia; SV: Savona. LOMBARDIA-MI: Milano; BS: Brescia; MN: Mantova; PV: Pavia. MARCHE-AN: Ancona, Fabriano, Camerino; PU: Fano. MOLISE-IS: Isernia; CB: Campobasso. PIEMONTE-TO: Torino; AT: Asti; AL: Alessandria; BI: Biella; NO: Novara; VC: Vercelli. PUGLIA-BAT: Bari, Andria, Monopoli, Bitritto, Valenzano, Molfetta, Toritto, Modugno, Santeramo in Colle; BR: Brindisi, Oria; FG: Foggia, Cerignola, San Severo; LE: Lecce, Gallipoli, Otranto; TA: Taranto, Castellaneta. SARDEGNA-CI: Sant'Antioco; SS: Sassari; CA: Cagliari. SICILIA-AG: Agrigento; TP: Trapani; RG: Ragusa; SR: Siracusa, Augusta; ME: Messina, Capo d'Orlando, Caronia, S. Agata Militello, Capri Leone; PA: Palermo. TOSCANA-AR: Arezzo, San Giovanni Valdarno, Monte San Savino; SI: Siena, San Miniato; FI: Firenze; GR: Grosseto, Pitigliano, Orbetello; LU: Lucca; LI: Livorno; MS: Massa Carrara; PI: Pisa; PT: Pistoia; PO: Prato. TRENTINO-ALTO ADIGE-BZ: Bolzano, Selva di Val Gardena; TN: Trento. UMBRIA-PG: Perugia, Corciano, Assisi, Città della Pieve, Todi, Gubbio, Bettona; TR: Terni. VALLE D'AOSTA-AO: Aosta. VENETO-VR: Verona.

3.2. Idea a fondamento della proposta progettuale

Tra i diritti riconosciuti di bambine e bambini, ragazze e ragazzi, quello al gioco è uno dei più rilevanti. Riconosciuto dall'art.31 della Convenzione ONU dei diritti dell'infanzia 1989 il diritto al gioco e al tempo libero sancisce l'importanza del benessere del minore inteso come persona con necessità e bisogni propri, autonomi e diversi da quelli degli adulti. Il gioco riveste un ruolo fondamentale per lo sviluppo intellettuale perché è la "più spontanea abitudine del pensiero infantile" e perché attraverso di esso il bambino trova la possibilità di sperimentare, scoprire, conoscere e maturare la sua personalità. La dimensione ludica è molto cambiata negli ultimi decenni: una volta giocare all'aperto e cadere sbucciandosi un ginocchio significavano vero divertimento per ogni bambino. Oggi, purtroppo, non è più così infatti i bambini impiegano sempre più tempo tra le mura domestiche in compagnia della tecnologia. TV, tablet e smartphone hanno diminuito, se non annullato, quei momenti di socialità basati sull'incontro e sul gioco, che oggi è mediato Whatsapp, Facebook, siti web e community: piattaforme cosiddette social ma non sociali perché favoriscono le relazioni virtuali a discapito dell'incontro faccia a faccia, esponendo i giovani a rischi sempre maggiori. ANSPI in partenariato con 7 comitati Regionali ANSPI (Liguria, Emilia-Romagna, Puglia, Toscana, Umbria, Sicilia, Basilicata) e con l'associazione di volontariato "Il Gabbiano", in virtù della propria vocazione (oltre che della mission) orientata ad accompagnare i giovani nella loro crescita personale e sociale, intende dedicare a bambini e ragazzi un progetto che utilizza le potenzialità pedagogiche del gioco per: Promuovere modelli di benessere legati all'incontro, al confronto, e al gioco all'aria aperta, anche attraverso la valorizzazione dei giochi tradizionali e dei giochi di strada (azione 1); Stimolare l'aggregazione e crescita sociale attraverso eventi sportivi, di socializzazione e di inclusione sociale legati allo sport e alla cultura (azione 2); Contrastare e prevenire Bullismo, Cyberbullismo e altri rischi del web attraverso azioni educative che utilizzano il linguaggio del gioco per coinvolgere giovani, genitori e comunità educante (azione 3); Promuovere la partecipazione e il protagonismo dei giovani nella costruzione di ambienti urbani e sociali solidali e sostenibili, coinvolgendoli in attività sperimentali legate alla tutela della natura e dell'ambiente (azione 4); Rafforzare competenze per lo sviluppo della cultura del volontariato e valorizzare il ruolo sociale degli oratori in azioni di welfare di comunità (azione 5).

3.3. Descrizione del contesto

La possibilità di giocare in spazi urbani e all'aperto è una variabile essenziale per la qualità della vita dei minori, e crescere in un quartiere degradato, con pochi o nessun luogo di aggregazione, senza spazi verdi, può esporre ad una serie di rischi, come quelli legati all'inquinamento e alla qualità dell'ambiente, ma produce effetti negativi anche in termini di opportunità educative, contribuendo all'isolamento dei giovani e a stili di vita sedentari, soprattutto per i più giovani. Secondo la ricerca realizzata da Ipsos nel 2016 per Save the Children e Gruppo Mondelēz i ragazzi italiani conducono uno stile di vita molto sedentario, passando la maggior parte del loro tempo chiusi in casa davanti a tv e videogiochi, e trascorrendo in media 47 minuti al giorno giocando con i videogame e 55 minuti su internet. Probabilmente anche per questo, i bambini italiani, nonostante un comportamento alimentare comunque buono (consumo di frutta almeno a giorni alterni e il ridotto consumo di cibi da fast food), sono tra i più grassi d'Europa con il 42% dei maschi e il 38 % delle bambine che sono in sovrappeso o obesi (Childhood Obesity Surveillance initiative 2015-17). Programmi di educazione alimentare, seppur efficaci, non riescono a contrastare a pieno il fenomeno della sedentarietà e dell'obesità infantile, legato anche a fattori culturali socio-culturali. I social network, nonostante il divieto di iscrizione prima dei 13 anni di età, sono utilizzati dai bambini fin da piccolissimi attraverso lo smartphone o il tablet dei genitori e quasi 8 adolescenti su 10 (il 78%) dagli 11 ai 13 anni, hanno almeno un profilo social personale approvato dai genitori, ignari dei rischi a cui espongono i propri figli. Uno di questi è sicuramente il Cyberbullismo, un fenomeno dilagante soprattutto fra i più



giovani, in Italia 1 pre-adolescente (tra gli 11 e i 13 anni) su 10 subisce cyberbullismo, percentuale che si abbassa leggermente (8,5%) nella fascia d'età 14-19 anni. Nel 2017 è entrata in vigore una legge, la L. 29 maggio 2017, n. 71, che contrasta il fenomeno definendone gli aspetti giuridici e delineando strumenti preventivi di carattere educativo, formativo a livello scolastico e territoriale e destinando una quota annua di € 203.000,00, probabilmente non sufficiente per ottenere i risultati sperati. La lotta al Cyberbullismo è una priorità a livello mondiale, da poco è stato istituito l'International Cyberbullying observatory, con sede in Vaticano e promosso da Fondazione Scholas e Fondazione Carolina.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

Intervenire in questo contesto, richiede un approccio multidisciplinare che stimoli allo svolgimento dell'attività fisica come gioco e non come obbligo, crei opportunità di crescita, che sviluppi spazi sociali (fisici e concettuali) protetti, che coinvolga i genitori nelle attività dei figli anche al fine di un riavvicinamento generazionale.

In risposta a tali bisogni, il gruppo di progetto intende promuovere il gioco come modello di benessere sociale e relazionale capace di contrastare fenomeni di sedentarietà e obesità infantile, prevenire bullismo, cyberbullismo comportamenti pericolosi legati al web, promuovere la costruzione di una comunità educante solidale, inclusiva e sicura. Per fare ciò propone di valorizzare e promuovere le esperienze all'aria aperta e l'incontro tra pari, mettendo a disposizione dei giovani luoghi protetti (Oratori, piazze, e aree urbane) dove potersi incontrare e giocare liberamente. Si tratta di opportunità educative che intendono riavvicinare i giovani agli spazi esterni, alle aree verdi, alla natura, offrendo loro una alternativa divertente alla frequentazione di ambienti virtuali, considerati pericolosi dagli stessi giovani (per il 40% degli adolescenti 14-19 anni il web rappresenta luogo di minaccia e quasi il 40% dei giovani ha paura di cyberbullismo, dati del Centro d'Ascolto di Telefono Azzurro). Ma la rete nasconde anche altri rischi, forse meno noti a giovani e soprattutto ai loro genitori. Il fenomeno "Sexting", caratterizzato dalla tendenza a produrre e diffondere proprie immagini o video intimi e senza vestiti su chat e tramite whatsapp, coinvolge ad esempio il 6% dei preadolescenti dagli 11 ai 13 anni (di cui il 70% sono ragazze) e circa 1 adolescente su 10, dai 14 ai 19 anni. Esistono inoltre online giochi noti come "Giochi della morte" caratterizzati da pericolosissime sfide virali tra gli adolescenti. L'ampia gamma di rischi che bambini e adolescenti corrono richiede una molteplicità di reazioni, alcune concentrate sul loro comportamento, altre basate invece su soluzioni socio-culturali. Quello che intende offrire questo progetto è proprio una visione globale elaborata attraverso una rete associativa a livello nazionale, e cos-costruita con giovani, genitori e volontari.

3.5. Valutazione di impatto

- Prevista [Si] - [] – per coloro che hanno risposto Sì passare alla lettera b)
- Descrivere come sarà realizzata la valutazione ex post, ovvero i risultati conseguiti al termine delle attività e gli impatti raggiunti a due anni dalla conclusione del progetto:

L'attività di valutazione ex post e di valutazione dell'impatto sarà affidata all'Università di Perugia, Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione, in possesso di comprovata esperienza di ricerca in ambito accademico. La dimensione del cambiamento sarà misurata utilizzando indicatori di tipo smart (Specifici, Misurabili, Accessibili, Rilevanti, Temporal), indagando la relazione tra input-attività-output e sull'efficacia e output-outcome-impatto.

3.6. Metodologie

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto, nella realizzazione di quanto indicato ai punti precedenti del paragrafo 5

A) Innovative rispetto:

- ☒ al contesto territoriale
- ☒ alla tipologia dell'intervento
- ☐ alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste).

B) ☒ pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali.

C) ☒ di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento.

Specificare le caratteristiche:

Le metodologie sono innovative e sperimentali rispetto al contesto territoriale e alla tipologia di intervento perché avviano processi di co-progettazione non ancora sperimentati, permettendo la realizzazione e di output nuovi (es. "Kit giochi di strada" e "Oratorio green") per i territori coinvolti. Le metodologie sviluppano una innovazione sociale perché: testano e introducono modelli educativi che soddisfano bisogni sociali reali e attuali; diffondono strumenti più efficaci perché co-costruiti partendo dal basso; sviluppano ambienti educativi (Oratori e circoli giovanili) diversi e alternativi alla scuola (palcoscenico delle violenze e della vergogna) e ai servizi locali (deputati più all'intervento che al supporto e alla prevenzione). Il progetto crea innovazione sociale anche perché valorizza il ruolo educativo e di supporto dell'oratorio inteso come centro dell'agire sociale, catalizzatore di processi di cambiamento sociale, incubatore per lo sviluppo di una comunità auto-educante, oltre che educante. Il progetto favorisce la formazione ed il protagonismo dei giovani, favorendo l'emersione di talenti sociali e professionali, risorse per l'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro e valore aggiunto per lo sviluppo del Terzo Settore.

4- Risultati attesi (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti al precedente paragrafo, indicare:

Destinatari degli interventi (specificare)	Numero	Modalità di individuazione
Responsabili di partner e aderenti e stakeholders, altre realtà del terzo settore	60	Membri associativi ente Capofila e Partner
Operatori pastorali, dipendenti, volontari (Formazione funzionale alla realizzaz. delle attività).	100	Membri associativi ente Capofila e Partner
Oratori, circoli giovanili, stakeholder (kit giochi di strada)	400-1000	Membri associativi ente Capofila e Partner
Oratori, circoli giovanili, stakeholder (cofanetto oratorio green)	50	Membri associativi ente Capofila e Partner
Bambini 5-10 Anni; pre-adolescenti 10-14 anni (Utilizzo giochi di strada)	30000	Oratori, circoli giovanili, stakeholders, enti del gruppo di progetto. Membri associativi ente Capofila e Partner. Campagne social.
Bambini 5-10 Anni; pre-adolescenti 10-14 anni; adolescenti 15-19 anni (sperimentazione "Oratorio green")	500	Oratori, circoli giovanili, stakeholders, enti del gruppo di progetto.
Bambini 5-10 Anni; pre-adolescenti 10-14 anni, adolescenti 15-19 anni (anche con disabilità) genitori, educatori. (eventi gioco, sport e inclusione sociale, eventi regionali e nazionali)	40000	Oratori, circoli giovanili, stakeholders, enti del gruppo di progetto. Membri associativi ente Capofila e Partner. Campagne social
Bambini 5-10 Anni; pre-adolescenti 10-14 anni, adolescenti 15-19 anni (anche con disabilità) genitori, membri comunità educante.	5000	Membri associativi ente Capofila e Partner. Campagne social
Minori, cittadini, educatori Followers, testimonial, volontari, giovani (campagne sociale e scrittura condivisa)	10000	Membri associativi ente Capofila e Partner. Campagne social

1. destinatari degli interventi (specificando tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione);
2. le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione;
3. risultati concreti (quantificare i dati inerenti a ciascuna azione da un punto di vista quali-quantitativo);
4. possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione

Il progetto promuove i valori dello sport, inteso come "qualsiasi forma di attività fisica che, attraverso una partecipazione organizzata o non, abbia per obiettivo l'espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali" (Carta europea dello sport, 1992). In tal senso, gli eventi di aggregazione e socializzazione attraverso il non saranno finalizzati all'agonismo e al risultato quanto piuttosto all'incontro al confronto, alla solidarietà, al rispetto delle differenze e all'inclusione sociale.

Le azioni legate al gioco e all'attività sportiva promuoveranno l'incontro tra giovani stimolando la costruzione di relazioni reali, allontanando i giovani da ambienti virtuali pericolosi.

L'attività fisica all'aria aperta migliorerà la salute di bambini e ragazzi, incrementerà le relazioni sociali, predispone relazioni d'amicizia con i coetanei, stimolerà la creatività, l'immaginazione e l'empatia.

Giocare in spazi a loro dedicati, quali oratori o aree urbane selezionate, permetterà ai bambini di riconquistare habitat più consoni e creare delle abitudini sociali più sane. Tali spazi gioco, concepiti ed allestiti come luoghi sicuri, permetteranno anche ai genitori di sentirsi più sicuri. È loro il compito infatti di allontanare i figli dai giochi virtuali e di stimolarli a giocare all'aperto, magari agli stessi giochi che facevano loro da piccoli.

La formazione iniziale permetterà ad operatori e volontari di diventare membri della comunità educante, e di valorizzare l'importante funzione sociale dell'oratorio nei quartieri e nelle città. Le attività culturali legate al cinema, all'ambiente e allo sport stimoleranno i ragazzi a comportamenti più consapevoli e responsabili nei confronti degli altri, della natura e della società civile. Gli interventi educativi contribuiranno al rafforzamento nei giovani e nei genitori di abilità per comprendere i fenomeni generazionali in corso e per difendersi dai pericoli della rete.

Gli oratori e i circoli, disseminati nelle regioni coinvolte, in virtù della loro importanza sociale, potranno (ri)diventare un punto di riferimento per i giovani e per le loro famiglie. Soprattutto in riferimento a fenomeni di intolleranza e violenza, gli oratori possono diventare contribuire a far emergere situazioni e fenomeni perché:

Sono differenti dalle scuole dove si subiscono la maggior parte delle violenze, e dalle istituzioni locali, anche legislativamente, deputate all'intervento e non al supporto o alla prevenzione. Gli oratori possono diventare il luogo



dell'ascolto dei giovani e anche dei genitori, sempre più spaventati da fenomeni che non comprendono e spesso privi delle risorse per interpretare i segnali dei ragazzi.

risultati concreti (quantificare i dati inerenti a ciascuna azione da un punto di vista quali-quantitativo);

I risultati dal punto di vista quali-quantitativo sono:

Costruzione di almeno una equipe di progetto

Creazione di almeno un database di mappatura di referenti regionali del progetto

Attivazione di almeno un protocollo interno per le comunicazioni di progetto

Definizione di almeno 2 strumenti metodologici per il monitoraggio in itinere

Creazione di almeno un kit "giochi di strada"

Distribuzione di almeno 400 copie del Kit "giochi di strada" in almeno 19 Regioni Italiane, presso oratori, circoli giovanili, parrocchie etc.

Creazione di almeno un comitato per la progettazione del cofanetto "Oratorio Green"

Realizzazione di almeno 20 eventi dedicati ai giochi di strada, almeno 1 in ogni Regione Italiana

Creazione di almeno un gioco (cofanetto didattico) "Oratorio Green"

Coinvolgimento almeno 50 oratori nella sperimentazione del gioco "Oratorio Green"

Formazione di almeno 50 tra operatori, volontari e giovani all'utilizzo didattico del gioco "Oratorio Green"

Realizzazione di almeno 40 eventi locali dell'azione "Gioco per tutti"

Realizzazione di almeno 4 eventi dedicati alla cultura cinematografica e al gioco

Realizzazione di almeno 2 eventi Regionali

Realizzazione di almeno 1 evento Nazionale

Realizzazione di almeno 20 eventi di sensibilizzazione sull'uso consapevole della rete e dei social

Aver incontrato e dialogato con almeno 5000 tra bambini, giovani, genitori, appartenenti alla comunità educante, volontari sui temi del Cyberbullismo e dell'utilizzo consapevole dei social;

Lanciato di almeno una campagna social "la Parola al Gioco"

Coinvolgimento di almeno 30 testimonial e/influencer nella promozione della campagna social

Coinvolgimento di almeno 200 tra operatori pastorali, volontari e responsabili enti del terzo settore in attività di formazione.

Realizzazione di almeno 20 incontri formativi rivolti operatori, volontari e responsabili di oratori, educatori.

Condivisione di esperienze e best practices con almeno 60 tra realtà del terzo e con Enti pubblici e privati.

Possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

Il progetto è riproducibile nel tempo perché i materiali e kit di gioco distribuiti negli oratori resteranno disponibili anche dopo il termine del progetto, diventando patrimonio della comunità.

È previsto l'acquisto di attrezzature che possono essere montate e smontate con facilità e che permetteranno ai volontari un agevole trasferimento delle attività in diverse città. Restando in dotazione alla ANSPI, tali attrezzature potranno alimentare progettualità ed eventi anche dopo la conclusione del progetto.

I format di gioco sperimentati nell'ambito del progetto saranno condivisi con enti del Terzo Settore, e saranno scaricabili gratuitamente dal sito di progetto e/o dell'ANSPI diventando strumenti educativi trasferibili nel contesto Nazionale.

L'elaborazione del gioco didattico per la raccolta differenziata permetterà di sperimentarne le potenzialità coprendo i costi più alti legati alla progettazione del cofanetto e alla produzione del manuale educativo (successivamente reso disponibile gratuitamente online). Il modello, esportabile sul territorio Nazionale, sarà condiviso con i comitati Regionali ANSPI delle Regioni del Sud e del Nord che potranno promuoverlo negli oratori affiliati sostenendo solo le spese per l'acquisto del cofanetto, comunque basse.

Gli eventi di gioco, sportivi e di socializzazione permetteranno di restituire alla cittadinanza piazze e aree urbane, soprattutto in quartieri e periferie disgregate, contribuendo a valorizzare il bene comune, ad aumentare il benessere sociale e la percezione della sicurezza negli spazi cittadini.

Le competenze apprese da volontari operatori e membri della comunità educante durante le attività (laboratori, eventi, percorsi formativi) sono risorse sia per la crescita personale che di comunità: potranno infatti arricchire il valore sociale di interventi promossi da APS, ODV ed Enti del Terzo settore, diventando patrimonio della comunità.

Esperienze, conoscenze e abilità sviluppate da giovani e volontari durante le attività di progetto costituiscono risorse spendibili nel mercato del lavoro perché rappresentano apprendimenti formali, non formali ed informali riconoscibili, validabili e certificabili all'interno di qualifiche e competenze su tutto il territorio, in virtù del decreto 30 giugno 2015 del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali.

La creazione di una rete associativa così eterogenea permetterà inoltre di sviluppare nuovi modelli d'intervento e di evidenziare analogie e differenze tra le Regioni Italiane, evidenziando dati, correlazioni e fabbisogni in grado di guidare una migliore azione sociale.



5 – Attività (Massimo quattro pagine)

Indicare le attività da realizzare per il raggiungimento dei risultati attesi, specificando per ciascuna i contenuti, l'effettivo ambito territoriale, il collegamento con gli obiettivi specifici del progetto. Al fine di compilare il cronoprogramma di progetto è opportuno distinguere con un codice numerico ciascuna attività. In caso di partenariato, descrivere il ruolo di ciascun partner, l'esperienza maturata nel settore di riferimento e la relativa partecipazione alla realizzazione delle azioni programmate.

0) Management di progetto

Obiettivo: Creazione e sviluppo di una rete associativa tra i soggetti partner, gli enti che collaborano ed eventuali stakeholders. Definizione e rispetto delle procedure di gestione. Implementazione di strumenti e metodologie di interazione.

Contenuti: Sarà costituita un'equipe di progetto, composta da un referente di ognuno dei soggetti aderenti al partenariato che sarà coinvolto nelle attività di progetto, contribuendo alla loro definizione, secondo un processo di condivisione degli obiettivi e di co-progettazione degli interventi. Sono previste circa 4 riunioni in presenza e/o a distanza con cadenza da definirsi.

L'equipe di progetto si occuperà anche della definizione delle modalità di comunicazione e interazione, implementando gli strumenti e i canali di comunicazione interna. E' previsto l'utilizzo di skype, piattaforma Moodle, programma di project management condiviso tra i referenti del partner per l'organizzazione delle attività.

Il gruppo di progetto elaborerà una mappatura territoriale degli stakeholders creando un database dei riferimenti di tutti i referenti dei soggetti partner e degli enti che collaborano.

Dal punto di vista metodologico, l'equipe elaborerà i modelli e i materiali per il monitoraggio delle attività e la valutazione dei risultati e concorderà con il soggetto terzo delegato le modalità attuative della valutazione dell'impatto.

Il processo di monitoraggio e valutazione in itinere sarà realizzato con gli strumenti descritti in seguito e permetterà di riprogrammare in corso d'opera le metodologie e le attività in virtù di una maggiore efficacia.

Attivazione di strumenti di monitoraggio e valutazione dei risultati (questionari, interviste, report)

Ambito Territoriale: Le attività si svolgeranno nelle Regioni Lazio e Lombardia che ospitano le sedi del coordinamento dell'ANSPI e presso le sedi dei comitati regionali partner (Emilia Romagna, Liguria, Umbria, Toscana, Sicilia, Basilicata, Puglia) e presso la sede dell'associazione il Gabbiano (Campania)

1) Recupero e valorizzazione "Giochi di strada"

Obiettivo: Promuovere modelli di benessere legati all'incontro, al confronto, e al gioco all'aria aperta, anche attraverso la valorizzazione dei giochi tradizionali e dei giochi di strada; Offrire occasioni di gioco e socializzazione in luoghi protetti e sotto la supervisione di operatori e volontari.

Contenuti: Questa azione prevede la progettazione e distribuzione negli oratori e nei circoli giovanili di un cofanetto didattico contenente kit e manuale educativo per realizzare giochi di strada e tradizionali. Si tratta di giochi semplici, ma capaci di sviluppare capacità fisiche e psicologiche dei bambini, quali velocità, riflessi, precisione, coordinazione, visione tridimensionale, percezione di sé stessi nello spazio, senso del ritmo e del tempo.

L'azione può contare sull'importante contributo di "Ass. Famiglia Umaghesa" che ha già realizzato uno studio sui giochi di strada, e su "Avanguardia", società leader nella produzione di oggetti di design con materiali di recupero.

1.1 Progettazione Format

La progettazione del cofanetto sarà curata da un team di referenti, che, guidati principalmente dall'ANSPI nazionale si occuperanno di effettuare una ricerca comparativa dei giochi di strada più diffusi nelle varie Regioni Italiane e di coinvolgere giovani e volontari nella definizione di un cofanetto didattico secondo il format "kit giochi di strada".

1.2 Realizzazione e distribuzione kit

Il team si occuperà di predisporre l'acquisto di beni e servizi per la stampa e realizzazione del cofanetto, che sarà in capo all'ANSPI Nazionale e si avvarrà dei comitati regionali per distribuirlo in oltre 400 tra oratori e circoli giovanili in tutta Italia. L'ANSPI Nazionale curerà anche una serie di attività laboratoriali e formative per accompagnare operatori pastorali, volontari e giovani all'utilizzo del kit in ambito educativo.

1.3 Eventi e laboratori

Il kit resterà in dotazione agli oratori che li metteranno a disposizione della cittadinanza quotidianamente e nell'ambito di specifici eventi di gioco realizzati in collaborazione con i partner di progetto e con i numerosi soggetti che collaborano all'iniziativa. Sono previsti anche eventi di promozione e sensibilizzazione, laboratori di sperimentazione di giochi realizzati con materiali di recupero ed eventi aggregativi e di socializzazione nell'ambito di campi estivi, grest etc.

Il comitato Regionale ANSPI Emilia Romagna, organizzerà incontri formativi rivolti a giovani e volontari per la realizzazione di giochi di strada Green che saranno poi utilizzati per altre attività sul territorio.



Ambito Territoriale: ANSPI è una realtà associativa che copre l'intero territorio nazionale. Si prevede di distribuire il kit e realizzare eventi in tutte le Regioni Italiane.

2) "Gioco per tutti": Eventi di aggregazione e inclusione sociale

Obiettivo: Stimolare l'aggregazione e crescita sociale attraverso eventi sportivi, di socializzazione e di inclusione sociali. Permettere ai giovani di riappropriarsi di habitat urbani e di vivere in sicurezza piazze e periferie.

Contenuti

L'ANSPI Nazionale e i partner di progetto realizzeranno iniziative e manifestazioni locali e regionali dedicate a famiglie, bambini, adolescenti e cittadini, e finalizzate a promuovere:

- l'attività fisica e lo sport
- inclusione sociale di bambini e giovani con disabilità, fisiche e psichiche, e con bisogni educativi speciali,
- l'aggregazione, l'incontro e il confronto tra giovani di tutta Italia
- lo sviluppo della cultura del Volontariato

Realizzati in diverse Regioni Italiane, negli oratori, nelle piazze e in aree urbane, anche di periferia, gli eventi saranno realizzati con il coinvolgimento di volontari sia nella fase organizzativa che nell'animazione e gestione delle attività.

Il gruppo di progetto potrà inoltre contare su oltre 45 soggetti (vedi punto 8) in diverse regioni italiane che si sono già resi disponibili a collaborare gratuitamente.

Le attività prevedono 3 format:

2.1 Eventi di socializzazione sui valori dello sport, con il coinvolgimento di giovani in manifestazioni locali nelle varie Regioni e residenziali nell'ambito delle eventi Regionali e di un evento Nazionale "Festa del Gioco libera Tutti".

2.2 Eventi di piazza che prevedono animazione per bambini e ragazzi, oltre che l'allestimento di spazi ed esperienze di gioco divertenti e insolite (es. calcio saponato, calcio balilla gigante, gonfiabili, tappeti elastici).

2.3 Eventi di inclusione e socializzazione legati al gioco e alla cultura cinematografica realizzati dall'ass.ne Il Gabbiano (soggetto partner) in collaborazione con il Comune di Giffoni Valle Piana, e con "Giffoni Experience", ente che si è reso disponibile a collaborare gratuitamente al progetto, creando una sinergia con il Giffoni Film Festival, il più importante festival cinematografico per ragazzi in Italia.

Ambito Territoriale: Si prevedono attività in: Abruzzo, Basilicata, Calabria, Campania, Emilia-Romagna, Lazio, Liguria, Lombardia, Marche, Puglia, Sicilia, Toscana, Umbria.

3) "La posta in gioco" Attività educative e di sensibilizzazione (Bullismo, Cyberbullismo etc.)

Obiettivo: Contrastare e prevenire Bullismo, Cyberbullismo (e altri rischi del web) attraverso azioni educative che utilizzano il linguaggio del gioco per coinvolgere giovani, genitori e membri della comunità educante. Promuovere il protagonismo dei giovani, quali ambasciatori contro il cyberbullismo.

Contenuti: L'azione prevede un modello d'intervento attivo che coinvolge, bambini, ragazzi, famiglie ed educatori in attività e laboratori finalizzati a:

- prevenire e contrastare bullismo e del cyberbullismo
- informare sui comportamenti pericolosi più diffusi online (sexting, blackout Challenge e giochi della morte).
- sensibilizzare sulle altre forme di odio online (es. hate speech)
- prevenire il gioco d'azzardo online e la ludopatia

Le attività saranno condivise e realizzate da tutti i soggetti partner che potranno contare sull'importante contributo di Open Maker Italy (associazione di esperti in divulgazione e formazione sulle tecnologie digitali) e soprattutto della "Fondazione Carolina" che riunisce i più importanti esperti al livello nazionale (è promotrice dell' International Cyberbullying Observatory, promosso da Scholas Occurrentes, fondazione pontificia nata su impulso del Santo Padre) e che si è già resa disponibile a collaborare gratuitamente alla definizione e realizzazione delle attività (come meglio descritto al punto 8).

Le attività prevedono 3 diverse metodologie:

3.1 laboratori, conferenze e incontri partecipati, animati da esperti, influencer e testimonial e finalizzati a co-costruire con giovani, genitori e membri della comunità educante, un quadro concettuale sui fenomeni, anche al fine di definire la sottile linea che divide lo scherzo dal bullismo, il gioco dall'azzardo, il coraggio dal pericolo. Gli incontri prevedranno metodologie attive, fondate sul "mettere in gioco" vissuti, emozioni, sensazioni ed esperienze personali con un approccio interattivo legato a modelli di edutainment (intrattenimento educativo). Sono previsti inoltre azioni all'interno di istituti scolastici (si vedano collaborazioni al punto 8).

3.2 Creazione rete Ambasciatori contro il bullismo: attività educative e formative rivolte a giovani e volontari e finalizzate a riattivare il loro protagonismo, affinché diventino ambasciatori locali contro il bullismo.

Il comitato Regionale dell'Emilia Romagna in collaborazione con i partner, sperimenterà la realizzazione di format gioco per prevenire bullismo e cyberbullismo formando giovani e volontari locali. Saranno successivamente organizzate delle serate in cui i ragazzi formati guideranno gli adolescenti all'utilizzo didattico del gioco.



3.3 Attività di sensibilizzazione online supportate da una campagna social dal titolo "Parola al Gioco" caratterizzata da una Call to Action rivolta a giovani, adulti, testimonial e influencer e finalizzata a raccogliere parole, frasi e pensieri legati alla parola "Gioco". Attraverso la campagna si vuole elaborare e pubblicare online (secondo una metodologia di scrittura condivisa, crown Written) un documento dedicato al gioco composto dai contributi raccolti.

Ambito Territoriale: Si prevedono attività in: Abruzzo, Basilicata, Calabria, Campania, Emilia-Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Lombardia, Marche, Puglia, Sardegna, Sicilia, Toscana, Umbria, Veneto.

4) "Oratorio green"

Obiettivo: Promuovere la partecipazione e il protagonismo dei giovani nella costruzione di ambienti urbani e sociali solidali e sostenibili, coinvolgendoli in attività sperimentali legate alla tutela della natura e dell'ambiente.

Contenuti: L'oratorio, in quanto ambiente educativo, che coinvolge diverse dimensioni dell'esistenza personale e comunitaria, si presta ad essere valorizzato come luogo di crescita nella sensibilità ecologica; per questo il gruppo di progetto intende sperimentare l'utilizzo di un gioco didattico (cofanetto o gioco online) per promuovere il protagonismo dei giovani in per la tutela dell'ambiente e del bene comune.

L'intervento prevede 3 fasi:

4.1 co-progettazione: costituzione di un comitato di esperti delle diverse discipline scientifiche e teologico-pastorali, elaborazione dei contenuti didattici (in collegamento con il testo del "Luadato Sii"). Il team sarà supportato dalla collaborazione di "ToScienze" e "Wonderful life world organization" associazioni esperte nella divulgazione scientifica e di tutela dell'ambiente.

4.2 Distribuzione e sperimentazione in oltre 50 oratori delle Regioni del Centro Italia; formazione degli operatori pastorali e dei volontari e accompagnamento all'utilizzo pedagogico del cofanetto. Sperimentazione e utilizzo del gioco in percorsi educativi legati ai cicli della catechesi ed in attività ordinarie e straordinarie dell'oratorio.

4.3 Valutazione dei risultati in termini qualitativi (attraverso report dei referenti) e in termini quantitativi (attraverso questionari e griglie di presenza).

Ambito Territoriale: La sperimentazione sarà curata dall'ANSPI Nazionale in collaborazione con il Comitato Regionale ANSPI Umbria coinvolgendo principalmente le Regioni del Centro Italia: il gioco sarà distribuito e diffuso in circa 50 oratori tra Umbria, Toscana e Marche.

5) Sviluppo della Rete Associativa nella comunità educante

Obiettivi: Rafforzare competenze per lo sviluppo della cultura del volontariato e valorizzare il ruolo sociale degli oratori in azioni di welfare di comunità.

Contenuti: Implementazione di un programma formativo che aiuti gli Enti del Terzo Settore coinvolti a compiere meglio il loro ruolo nella società. L'azione agisce non solo sulle competenze degli individui, ma anche e soprattutto sui contesti organizzativi e sullo sviluppo delle reti associative in cui tali competenze possono esprimersi.

Le attività svilupperanno le competenze degli enti del terzo settore coinvolti (soggetti partner, soggetti che collaborano, stakeholders) in direzione di:

- Sviluppo della cultura del volontariato
- Implementazione di strumenti e interventi di people raising per l'incontro di nuovi volontari
- Creazione di reti associative e mappature territoriali di servizi presenti nei territori.
- Sviluppo delle risorse umane
- Maggiore conoscenza della normativa a contrasto a bullismo, cyberbullismo odio online, ludopatia
- Progettazione e sviluppo format di giochi, anche in ottica di accessibilità e inclusività di bambini con disabilità
- Interventi di Welfare comunitario e di Fundraising di comunità

Ambito territoriale: Le attività saranno coordinate dall'ANSPI in collaborazione con il comitato Regionale Emilia Romagna, con gli altri aderenti al partenariato e con un team di docenti, tutor e formatori qualificati (interni ed esterni). Le attività sono rivolte comunque anche agli altri enti del terzo settore che collaborano al progetto e altri stakeholders sull'intero territorio Nazionale.

6) Promozione, diffusione e disseminazione dei risultati

Obiettivi: promozione e diffusione dell'iniziativa durante tutto il progetto.

Contenuti: Prevedono attività di comunicazione trasversali a tutti le azioni e strumenti (descritti in seguito) in grado di coinvolgere testimonial del mondo dello sport, dello spettacolo, della cultura.

Le attività saranno curate da tutti i soggetti aderenti al partenariato con risorse interne ed esterne e con l'ausilio di Umbria Radio inBlu che collabora gratuitamente al progetto, e può creare una sinergia con un network di Radio Nazionali. Le attività di promozione, diffusione e disseminazione dei risultati saranno supportate dall'intervento di oltre 80 volontari coinvolti e dalla numerose, oltre 45, associazioni ed enti che collaborano gratuitamente al progetto.

Ambito territoriale: territorio Nazionale



6 - Cronogramma delle attività, redatto conformemente al modello seguente:

Attività di riferimento di cui al precedente paragrafo n. 7	Mesi (colorare le celle interessate)																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
0) Management di progetto																		
1.1 progettazione format "Giochi di strada"																		
1.2 distribuzione kit																		
1.3 eventi gioco																		
2. "Gioco per tutti"																		
3 "La posta in Gioco"																		
4.1 Progettazione gioco "oratorio Green"																		
4.2 Distribuzione e Sperimentazione																		
4.3 Valutazione dei risultati																		
5.1 Formazione operatori pastorali e volontari e stakeholders																		
att.6 Promozione, diffusione e disseminazione																		
Altro (specificare)																		
Altro (specificare)																		

7a - Risorse umane

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di risorse umane impiegate – esclusi i volontari - per la realizzazione del progetto

	Numero	Tipo attività che verrà svolta (e) (1)	Ente di appartenenza	Livello di Inquadramento professionale (2)	Forma contrattuale (3)	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	10	B	Anspi Nazionale e comitati regionali	B-C	collaboratore esterno	€ 1.200
2	10	B	Anspi Nazionale e comitati regionali	B-C	dipendente a tempo indeterminato	€ 62.150
3	3	C	Anspi Nazionale	B	collaboratore esterno	€ 39.000
4	20	D	Anspi Nazionale e comitati regionali	B-C	collaboratore esterno	€ 85.800
5	10	D	Anspi Nazionale e comitati regionali	C	dipendente a tempo indeterminato	€ 49.120

(1): "Attività svolta": Indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

(2) Livello di inquadramento professionale: specificare per gruppi uniformi le fasce di livello professionale così come previsto nella "Sez. B – Spese relative alle risorse umane" della Circ. 2/2009, applicandole per analogia anche riguardo al personale dipendente (vedi nota n° 3 sotto riportata).



(3): "Forma contrattuale": specificare "Dipendente" se assunto a tempo indeterminato o determinato; "Collaboratore esterno" nel caso di contratti professionali, contratto occasionale ecc.

7b. Volontari

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di volontari coinvolti nella realizzazione del progetto

	Numero	Tipo attività che verrà svolta (e) (1)	Ente di appartenenza	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	20	B-D	Anspi Nazionale	€ 30.300 (D6 – D8)
2	10	B-D	Anspi Liguria	
3	10	B-D	Anspi Umbria	
4	10	B-D	Anspi Sicilia	
5	10	B-D	Anspi Toscana	
6	10	B-D	Anspi Basilicata	
7	10	B-D	Anspi Puglia	
8	10	B-D	Anspi Emilia	
9	5	B-D	Il Gabbiano	
10	40	B-D	collaborazioni	

(1): "Attività svolta": Indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

8 – Collaborazioni

Descrivere eventuali collaborazioni con soggetti pubblici o privati operanti (cfr. paragrafo 6 dell'Avviso 1/2018), le modalità di collaborazione e le attività che verranno svolte in collaborazione nonché le finalità delle collaborazioni stesse. In caso di collaborazioni, dovrà essere allegata al presente modello la documentazione prevista al paragrafo 6 dell'Avviso.

L'attività di progettazione si è basata sulla condivisione di obiettivi, attività e metodologie con diverse realtà pubbliche e private. Di seguito uno schema riepilogativo degli enti che hanno scelto di collaborare gratuitamente all'iniziativa con una breve descrizione del valore aggiunto che portano al progetto:

Comitati Regionali, zonali e parrocchie

Collaborano concretamente alla realizzazione delle azioni nelle diverse Regioni, secondo lo schema seguente

ANSPI Comitato Regionale MARCHE – Ancona	Promuovono l'iniziativa ed informa attraverso i propri canali; accolgono le iniziative nei propri territori; mettono a disposizione spazi oratoriali e parrocchiali per la realizzazione delle attività, coinvolgono i propri associati e utenti come destinatari delle azioni con particolare riferimento alla formazione e prevenzione di bullismo e cyberbullismo ; coinvolgono operatori pastorali e volontari in interventi di rafforzamento delle competenze in funzione di una più efficace auto-organizzazione interna e per rispondere ai fabbisogni del territorio (capacity building); diffondono i risultati dell'iniziativa.
ANSPI Comitato Regionale Calabria – Castrolibero (CS)	
Arcidiocesi di Perugia e Città della Pieve – Perugia (PG)	
Oratorio "Come l'Aurora" Circolo ANSPI- Rota Greca (CS)	
Oratorio Don Bosco Circolo ANSPI – Codigoro (FE)*	
Parrocchia Beata Vergine del Rosario – Codigoro (FE)*	
Caritas Parrocchiale S. Antonio – Pisticci (MT)	
Parrocchia San Lorenzo Martire – Giffoni Valle Piana (SA)	
Parrocchia SS. Annunziata e S. Giorgio – Giffoni Valle Piana (SA)	
Parrocchia di San Biagio V.M. Maranello (MO)	
EVAN – Ente Volontariato ANSPI Nazionale	Promuove l'iniziativa ed informa attraverso i propri canali
ANSPI Comitato Zonale di Pescara - Pescara	

Enti Istituzionali e Patrocinatori

Permettono collaborano alla realizzazione di azioni a azioni, secondo lo schema seguente

Regione Umbria	Collaborano concretamente alla realizzazione della attività; promuovono l'iniziativa ed informano i cittadini attraverso i propri canali istituzionali; mettono a disposizione spazi pubblici per la realizzazione degli eventi in piazza e delle azioni di sensibilizzazione;
Provincia di Perugia	
Comune di Perugia	
Comune di Stigliano (MT)	
Comune di Giffoni Valle Piana (SA)	
Comune di Corciano (PG)	Collabora concretamente alla realizzazione della attività; promuove e diffonde l'iniziativa ed informano i cittadini attraverso i propri canali.



Istituti scolastici e di ricerca

Permettono la sperimentazione del gioco come strumento didattico, secondo lo schema seguente

Polo Didattico San Giuseppe srls – S. Agata Militello (ME)	Collaborano concretamente alla sperimentazione del gioco come strumento educativo; coinvolgono i propri studenti come destinatari degli interventi in ottica di inclusione sociale e di prevenzione di bullismo e cyberbullismo; mettono a disposizione i propri spazi per la realizzazione delle attività; Promuovono l'iniziativa ed informa attraverso i propri canali; diffondono i risultati dell'iniziativa.
Istituto scolastico SSML San Michele – S. Agata Militello (ME)	
Istituto Comprensivo R. Montano – Matera	
Istituto Comprensivo Statale Fratelli Linguiti – Giffoni Valle Piana (SA)	
Liceo Scientifico Glorioso – Montecorvino Rovella (SA)	
Scuola Materna Paritaria San Domenico Savio – Codigoro (FE) *	

Esperti prevenzione Cyberbullismo

Fondazione Carolina: La Fondazione raccoglie la sfida di Paolo Picchio, il papà di "Carolina" la prima vittima in Italia di Cyberbullismo, offre supporto alle famiglie e alla comunità, per garantire ai genitori, agli educatori e tutti i coloro che hanno responsabilità educative, il diritto alla cura, al recupero e all'armonia alle nuove generazioni. Perché anche la dimensione digitale delle relazioni deve ritrovare una sana autenticità. La Fondazione si propone come motore del progetto di Cura di prossimità all'interno di una rete nazionale composta da diversi poli regionali. È promotrice dell' International Cyberbullying Observatory, promosso da Scholas Occurrentes, fondazione pontificia nata su impulso del Santo Padre.

Collabora alla realizzazione delle azioni di prevenzione di bullismo e cyberbullismo in virtù di competenze per:

Analizzare nuovi fenomeni ed effettuare studi cross culturale delle casistiche emergenti in diversi Paesi

Strutturare protocolli integrati, dalla sensibilizzazione alla cura delle vittime, e al recupero dei responsabili.

Produrre materiali e percorsi utili al raggiungimento degli obiettivi rispetto ai target individuati.

Organizzare eventi, manifestazioni, performance, show formativi, conferenze, convegni a finalità sociale, culturale e scientifica.

Attivare strumenti multicanali adeguati ai vari target, per intercettare le problematiche e agevolare il dialogo intergenerazionale sui temi individuati, con particolare riferimento alla dimensione digitale.

Attivare modalità di fundraising per il sostegno delle iniziative proposte.

Favorire attività di cura delle vittime e di recupero dei bulli attraverso percorsi multidisciplinari elaborati sulla base dei diversi contesti e delle vocazioni locali.

Si rende inoltre disponibile ad accogliere iniziative nei propri territori; mettere a disposizione spazi per la realizzazione delle attività, coinvolgere associati e utenti come destinatari delle azioni con particolare riferimento alla formazione e prevenzione di bullismo e cyberbullismo ; diffondere i risultati dell'iniziativa.

Esperti Aggregazione giovanile e cultura Cinematografica

Giffoni Experience: Il Giffoni Film Festival (dal 2009 Giffoni Experience) è un festival cinematografico per bambini e ragazzi che si svolge ogni anno, tra Luglio e Agosto, per la durata di circa dieci giorni, nella città di Giffoni Valle Piana, in provincia di Salerno.

Il Giffoni Film Festival (GFF) è il più importante festival per ragazzi in Italia e in Europa. Nato 1971 da un'idea di Claudio Gubitosi, ogni anno promuovere e fa conoscere il cinema per ragazzi.

I ragazzi tra 13 e 18 anni sono protagonisti e compongono le giurie 6 sezioni di concorso ufficiale, a cui va aggiunta una sezione speciale dedicate alle lezioni di cinema Masterclass.

Nel corso di questi 40 anni di attività il festival ha ospitato gli autori e gli attori più importanti del cinema italiano e internazionale. Giffoni Experience non è solo festival. Ben 250 giorni di attività all'anno. Un esempio: oltre 350.000 studenti arrivati a Giffoni in 15 anni per il progetto Movie Days. Più tutte le attività sociali e "speciali". Da più di 15 anni Giffoni Experience si è andato affermando non solo come un evento rinomato internazionalmente e come sinonimo di qualità, ma soprattutto come luogo di socializzazione e inclusione sociale con eventi organizzati tutto l'anno.

Collabora al progetto, in sinergia con il soggetto Partner "Ass. Il Gabbiano" partecipa alla realizzazione di venti di gioco e socializzazione legati alla cultura cinematografica.

Si rende inoltre disponibile ad accogliere iniziative nei propri territori; mettere a disposizione spazi per la realizzazione delle attività, coinvolgere associati e utenti come destinatari delle azioni con particolare riferimento alla formazione e prevenzione di bullismo e cyberbullismo ; diffondere i risultati dell'iniziativa.



Esperti valorizzazione Giochi di strada

Associazione "Famiglia Umaghesa": Fondata nel 1959 a Trieste la "Famiglia Umaghesa" è nata per dare sostegno morale e materiale ai tanti esuli che, esercitando una scelta di libertà, avevano abbandonato in quegli anni il territorio del Comune di Umago d'Istria.

Nell'arco di cinquant'anni le attività sono state molteplici, sempre indirizzate a dare continuità, in Italia e in tutto il mondo, a una comunità dispersa, priva ormai della propria terra e delle proprie case, ma sempre forte della propria storia e delle proprie tradizioni.

Collabora alla promozione e diffusione del progetto attraverso il periodico "*Umago Viva*", e mette a disposizione le proprie conoscenze e la propria esperienza con particolare riferimento ai giochi della tradizione e ai giochi di strada, in virtù di iniziativa di valorizzazione dei giochi tradizionali "Umaghesi" già svolte.

Si rende inoltre disponibile ad accogliere iniziative nei propri territori; mettere a disposizione spazi per la realizzazione delle attività, coinvolgere associati e utenti come destinatari delle azioni con particolare riferimento alla formazione e prevenzione di bullismo e cyberbullismo; diffondere i risultati dell'iniziativa.

AVANGUARDIA – Verona (VR): Azienda leader nella produzione di allestimenti e prodotti di design con materiali di recupero (bancali, cartone etc), collabora alla realizzazione di eventi e attività di valorizzazione dei giochi di strada ed alla sperimentazione di giochi realizzati con materiali di recupero.

Si rende inoltre disponibile ad accogliere iniziative nei propri territori; coinvolgere associati e utenti come destinatari delle azioni con particolare riferimento alla formazione e prevenzione di bullismo e cyberbullismo; promuovere il progetto e diffondere i risultati dell'iniziativa nella propria Regione.

Esperti Tecnologie digitali

Open Makers Italy: Open Makers Italy è un'associazione di promozione sociale, senza fini di lucro, formata da professionisti, tecnici ed appassionati, accomunati da una grande, unica passione: la tecnologia.

Collabora alla realizzazione delle attività formative legate all'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie digitali in virtù di esperienze professionali in divulgazione, formazione, organizzazione eventi, sperimentazione soluzioni tecnologiche.

Si rende inoltre disponibile ad accogliere iniziative nei propri territori; coinvolgere associati e utenti come destinatari delle azioni con particolare riferimento alla formazione e prevenzione di bullismo e cyberbullismo; diffondere i risultati dell'iniziativa.

Esperti Divulgazione scientifica

ToScience: associazione piemontese dedicata alla promozione della cultura scientifica. Agisce grazie alla collaborazione di giornalisti, divulgatori scientifici, docenti universitari e insegnanti di scienze. La loro azione si divide tra laboratori nelle scuole, conferenze, scrittura di testi per l'editoria, gestione di centri estivi, organizzazione di mostre, eventi di piazza e spettacoli, progettazione di exhibit e giochi interattivi, formazione di explainer e docenti. Collabora con il Festival della Scienza di Genova, il Festival dell'Energia, la Notte dei Ricercatori e le Settimane della Cultura Scientifica.

Collabora al progetto con particolare riferimento alla progettazione del cofanetto "Oratorio Green" e alle attività di promozione e divulgazione collegate.

Si rende inoltre disponibile ad accogliere iniziative nei propri territori; coinvolgere associati e utenti come destinatari delle azioni con particolare riferimento alla formazione e prevenzione di bullismo e Cyberbullismo; diffondere i risultati dell'iniziativa.

Wonderful Life World Organization: associazione dedicata alla promozione e divulgazione della cultura scientifica.

Collabora al progetto con particolare riferimento alla progettazione del cofanetto "oratorio Green" e alle attività di promozione e divulgazione collegate.

Si rende inoltre disponibile ad accogliere iniziative nei propri territori; coinvolgere associati e utenti come destinatari delle azioni con particolare riferimento alla formazione e prevenzione di bullismo e cyberbullismo; diffondere i risultati dell'iniziativa.

Esperti in comunicazione Multimediale

Umbria Radio inBlu*: emittente radiofonica Umbra collegata al network radiofonico Nazionale "inblu".

SI rende disponibile a collaborare alla comunicazione del progetto ed alla diffusione dei risultati.



Associazioni ed Enti del Terzo settore promotori sul Territorio

Collaborano alle attività di progetto e partecipano alle attività formative secondo lo schema seguente:

	Promuovere iniziative	Accogliere iniziative di progetto	Mettere a disposizione spazi	Coinvolgere giovani in azioni di prevenzione bullismo e cyberbullismo	Rafforzare competenze di operatori e volontari	Mettere a disposizione e risorse umane e strumentali per realizzazione attività	Diffondere risultati
Coop. Soleluna – Bitritto (BA)*	x			x	x	x	x
Francesco's Way – Perugia (PG)	x			x	x	x	x
C.R.A.S.S. – Augusta (SR)	x			x	x	x	x
Cooperativa Servizi Sociali – Capo d'Orlando (ME)	x						
Società Operaia di Caronia - Caronia (ME)	x	x	x	x	x		x
ASD VOLLEY Palermo (PA)	x	x	x	x	x		x
ApertaMente – Capri Leone (ME)	x			x	x		x
Ass. Servizi per le imprese sociali e del terzo settore – Genova (GE)	x						
UILDM Genova Onlus (GE)	x			x	x		x
Movimento per la Vita Perugia (PG)	x				x		x
Meraba Aps – Potenza (PZ)	x		x	x	x		x
Volere Volare – Valenzano (BA)	x		x				
Pontificio Seminario Regionale Pugliese – Molfetta (BA)				x	x		x
Ass. Pinna Fortunata – Toritto (BA)*	x	x		x	x		x
Ass. Materiali Vari – Siracusa (SR)	x	x	x	x	x		x
Ass. culturale Andromeda – Modugno (BA)							
Ass. Iklos – Santantioco (CI)	x	x	x	x	x		x
Forum Terzo Settore Liguria	x						

* Documenti firmati digitalmente: la firma valida; il documento non è stato modificato dopo l'apposizione della firma; il certificato del firmatario risulta valido e non revocato.



9 - Affidamento di specifiche attività a soggetti terzi (delegati).

Specificare quali attività come descritte al punto 3 devono essere affidate in tutto o in parte a soggetti terzi delegati (definiti come al punto 4.2 della citata Circ. 2/2009), evidenziando le caratteristiche del delegato. Non sono affidabili a delegati le attività di direzione, coordinamento e gestione (segreteria organizzativa). E' necessario esplicitare adeguatamente i contenuti delle deleghe con riferimento alle specifiche attività o fasi.

Sono affidate a soggetti terzi delegati, in possesso dei requisiti indicati, le seguenti attività:

PROGETTAZIONE

L'attività di formazione è stata affidata a FORMA.Azione srl – Società di formazione e consulenza aziendale che da oltre 20 anni ricerca e gestisce progetti finanziati a valere su Bandi pubblici. Per i suoi progetti e come fornitore di Terzi, svolge attività di comunicazione, soprattutto in rete delle iniziative di cui sopra. La struttura ha collaborato alla progettazione dell'intervento e proseguirà tale attività per la progettazione esecutiva delle attività. [Affidamento diretto in quanto sottosoglia]

ALTRO

Social media management per la Campagna social "La Parola al Gioco"

Giove In Formatica srl una società di formazione accreditata dalla Regione Umbria, che si occupa anche di progettazione, comunicazione e social media. In particolare, vanta esperienza in social media management. Elaborerà strategie e svilupperà contenuti per il lancio e della gestione della campagna social "Parola al Gioco" supportando i partner nel coinvolgimento di testimonial e influencer a livello regionale e nazionale. [Affidamento diretto in quanto sottosoglia].

Valutazione dell'impatto

È previsto inoltre la valutazione dell'impatto, affidata, come prescritto da Bando, ad un soggetto terzo esterno i possesso di requisiti. La valutazione dell'impatto sarà delegata al Università Degli Studi Di Perugia, Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione, in possesso di comprovata esperienza di ricerca in ambito accademico. La dimensione del cambiamento sarà misurata utilizzando indicatori di tipo smart (Specifici, Misurabili, Accessibili, Rilevanti, Temporal), indagando la relazione tra input-attività-output e sull'efficacia e output-outcome-impatto. [Affidamento diretto in quanto sottosoglia].

10. Sistemi di valutazione

(Indicare, se previsti, gli strumenti di valutazione eventualmente applicati con riferimento a ciascuna attività/risultato/obiettivo del progetto)

Obiettivo specifico	Attività	Tipologia strumenti
Promuovere modelli di benessere legati all'incontro, al confronto, anche attraverso il recupero e la valorizzazione dei giochi tradizionali e dei giochi di strada	Att.1 Recupero e valorizzazione "Giochi di strada" Distribuzione e introduzione del kit "gioco di strada"	Fogli firma e/o Report referenti di progetto.
Promuovere modelli di benessere legati all'incontro, al confronto, anche attraverso il recupero e la valorizzazione dei giochi tradizionali e dei giochi di strada	Att.1 Recupero e valorizzazione "Giochi di strada" Realizzazione eventi e laboratori con kit "Giochi di strada"	Diari di Bordo; Report referenti di progetto
Stimolare l'aggregazione e crescita sociale attraverso eventi di socializzazione e di inclusione sociali legati al gioco e allo sport, alla cultura	Att.2 "Gioco per tutti" Eventi di socializzazione sui valori dello sport	Diari di Bordo; Report referenti di progetto
Stimolare l'aggregazione e crescita sociale attraverso eventi di socializzazione e di inclusione sociali legati al gioco e allo sport, alla cultura	Att.2 "Gioco per tutti" Eventi di socializzazione legati alla cultura cinematografica	Diari di Bordo Report referenti di progetto
Promuovere la partecipazione e il protagonismo dei giovani nella costruzione di ambienti sociali solidali, sicuri e sostenibili, ad esempio coinvolgendoli in attività legate alla raccolta differenziata	Att. 4 "Oratorio Green" Distribuzione e accompagnamento all'utilizzo del gioco "oratorio Green"	Fogli firma e/o Report referenti di progetto.
Contrastare e prevenire Bullismo, Cyberbullismo e altri rischi del web attraverso azioni di sensibilizzazione che	Att. 3 "La posta in gioco" Incontri, convegni e/o laboratori sui temi del cyberbullismo ,	Fogli firma e/o Report referenti di progetto.



coinvolgano giovani, genitori e comunità educante	dell'odio online, del gioco d'azzardo e dei rischi della rete.	
Contrastare e prevenire Bullismo, Cyberbullismo e altri rischi del web attraverso azioni di sensibilizzazione che coinvolgano giovani, genitori e comunità educante	Att. 3 "La posta in gioco" Realizzazione campagna "La Parola al Gioco"	Contatore on line: N. di visualizzazione materiali on line.
Valorizzare il ruolo sociale degli oratori per la creazione di una comunità educante e auto educante.	att.5 Realizzazione laboratori formativi	Report delle riunioni, schede descrittive delle attività. Griglie di rilevazione, questionari di qualità percepita

11. Attività di comunicazione

(Indicare, se previste, le attività di comunicazione del progetto)

Descrizione dell'attività	Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti	Risultati attesi	Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia
<i>Materiali multimediali</i> <i>Post su siti web per promuovere e raccontare il progetto e le sue iniziative</i>	Sito internet e pagina face book dei soggetti partner. Eventuale sito internet dedicato. Profilo Youtube.	<i>Ampla divulgazione degli output e disseminazione dei risultati.</i> 1 post al mese +1000 visite al sito nell'arco del progetto rispetto alle visite pre avvio	<i>Si.</i> <i>Verifica del numero di visualizzazioni e di like.</i> <i>Relazione report condivisi.</i>
Elaborazione della strategia digitale	Piattaforma digitali: Facebook e Instagram + piano editoriale	Documento digital Strategy	<i>Si.</i> <i>Relazione report condivisi.</i>
Conferenza Stampa	Canali Offline - stampa	nr. 1 conferenza stampa all'avvio dell'attività nr 3 eventi per presentare output e risultati di progetto	<i>Si.</i> Verifica numero di destinatari in base agli specifici target
Campagne social	Facebook, Instagram e/o Youtube	2 post al mese su pagina FB Apertura profilo Instagram con pubblicazione post e Stories live delle attività di progetto. +1000 nuovi Follower sulla pagina Facebook 1000 Follower pagina Instagram 2 ADV Fb + Instagram	<i>Si.</i> <i>Verifica del numero di visualizzazioni e di like.</i> <i>Relazione report condivisi.</i>
Immagine Coordinata di progetto	Sito internet e pagina face book. Eventuale sito internet dedicato.	1 Logo + Immagine coordinata e sue declinazioni	<i>Si.</i> <i>Relazione report</i>

<i>Eventi di lancio nazionale e regionali</i>	Mailing agli stakeholders (pubblici e privati) degli enti del terzo settore. Materiale informativo cartaceo. News letter/Sito Internet dei soggetti partner.	<i>Pubblicizzazione attività; coinvolgimento di altri enti del terzo settore ed Enti Locali.</i>	<i>condivisi.</i> SI. Verifica numero di ulteriori collaborazioni.
Campagne di Comunicazione	Mailing agli stakeholders (pubblici e privati) degli enti del terzo settore. Materiale informativo cartaceo. News letter/Sito Internet di tutti i soggetti partner.	<i>Massimo coinvolgimento dei destinatari nelle attività locali, regionali e nazionali</i>	SI. Verifica numero di destinatari in base agli specifici target

Allegati: n° 50..... relativi alle collaborazioni (punto 8).

BRESCIA 05/12/2014
(Luogo e data)

