

AVVISO PUBBLICO CONC.IM.O.

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

R.Acc.O.L.G.O Ramificare Accrescere Organizzare Le Giovani Opportunità

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ASSOCIAZIONE GRUCA
 INDIRIZZO SEDE: VIA F.LLI CIOCI 107 – 62100 MACERATA
 INDIRIZZO MAIL: info.gruca@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
ASSOCIAZIONE CULTURALE RICREATIVA OZ	PARTNER
ASSOCIAZIONE ALTER ECO	PARTNER
ASSOCIAZIONE LABS – LABORATORIO SOCIALE	PARTNER
LEGAMBIENTE MARCHE APS	PARTNER
UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MACERATA	COLLABORATORE

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto R.Acc.O.L.G.O nasce dalla necessità di sviluppare il protagonismo dei giovani nella costruzione attiva di un modello sociale ed economico basato sulla valorizzazione delle risorse del territorio, in un clima di condivisione e scambio creativo. Obiettivo delle attività perciò sarà quello di formare giovani operatori ma anche di individuare, proprio grazie alla creatività dei giovani partecipanti, soluzioni alternative e creative per promuovere il patrimonio culturale e naturale dei territori. Sarà attivato un **percorso formativo teorico-pratico sulla vocazione d'impresa in ambito culturale e di promozione del territorio**, con la finalità di far acquisire competenze utili ai giovani partecipanti volte allo sviluppo di un progetto di promozione culturale partendo dallo studio del patrimonio locale, e passando per la conoscenza delle "buone pratiche" già messe in atto dalle realtà locali.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

L'associazione GRUCA in collaborazione con l'Università degli Studi di Macerata, Dipartimento di Scienze della Formazione, dei Beni Culturali e del Turismo organizzerà una serie di seminari volti all'analisi delle risorse culturali e turistiche del territorio maceratese e le opportunità presenti sul territorio.

Al termine dei seminari i giovani saranno chiamati a partecipare attivamente ad esperienze effettive di affiancamento agli Stakeholders pubblici e privati che lavorano nel campo dei beni culturali e del patrimonio naturalistico del nostro territorio. In tale percorso si vogliono presentare strumenti innovativi per valorizzare i luoghi della cultura e le emergenze naturalistiche.

Al termine del percorso formativo i giovani in gruppo o singolarmente si occuperanno di redigere un'idea progettuale legata all'imprenditorialità ed al territorio affiancati dai tutor e dal partner con cui hanno realizzato le attività, scelti sulla base dell'ambito in cui si sviluppa l'idea. Il progetto dovrà essere originale e dovrà essere caratterizzato da una sostenibilità sociale, ecologica ed economica.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Comuni di Macerata, San Severino Marche, Belforte, Treia e Serrapetrona

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

Si prevede di coinvolgere almeno 50 giovani residenti nel territorio della Provincia di Macerata

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

Si prevede di operare in almeno 6 musei o centri di cultura, 5 centri legati alla valorizzazione del patrimonio naturalistico (rifugi, centri visita).

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

Il percorso formativo prevede la realizzazione di almeno 5 seminari teorici e 20 attività di affiancamento a realtà che operano nel campo della valorizzazione del patrimonio culturale o naturalistico

ABSTRACT PROGETTO**TITOLO DEL PROGETTO "VISIONI IN EVOLUZIONE"****SOGGETTO PROPONENTE**

NOMINATIVO: ACLI SEDE PROVINCIALE DI ASCOLI PICENO APS

INDIRIZZO SEDE: VIA 3 OTTOBRE N° 9 ASCOLI PICENO

INDIRIZZO MAIL: ascolipiceno@acll.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
ACLI Sede Prov. Ascoli Piceno APS	CAPOFILIA PROPONENTE
ONLUS Abilita società cooperativa sociale	PARTNER
Associazione culturale 7AP	PARTNER
Associazione giovanile montaltese MyClan	PARTNER
ODV Delta	PARTNER
APS CISI Centro per l'Integrazione e Studi Interculturali	PARTNER
A.S.D. APS Centro Iniziative Giovani	PARTNER
ETS Straripani	PARTNER
Circolo Ricreativo ACLI Le Conce	PARTNER
ASSOCIAZIONE BOTTEGA DEL TERZO SETTORE	COLLABORATORE
IISO MATTEI DI AMANDOLA	COLLABORATORE
IIS FERMI-SACCONI-CECI DI ASCOLI PICENO	COLLABORATORE
IIS FAZZINI-MERCANTINI DI GROTTAMMARE	COLLABORATORE

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto nasce dalla volontà comune ai partner di offrire percorsi integrati di apprendimento, ispirazione e sperimentazione in grado di abilitare i giovani nella costruzione consapevole e proattiva del proprio futuro. Le attività delineate e la metodologia individuata intendono contribuire a rispondere alle difficoltà tipiche dell'età giovanile, specialmente della transizione verso l'età adulta, nel definire il proprio sé come individui e soggetti parte integrante di un sistema socio-economico; difficoltà acute da un contesto, quello piceno, di crisi economica prolungata e di impatto socio-identitario del sisma. Il progetto è rivolto ai giovani di età 14-35 anni che vivono sul territorio regionale, con particolare attenzione all'area del Piceno, con l'obiettivo di offrire esperienze di contaminazione e stimolo nonché percorsi concreti di costruzione del proprio futuro, ridefinendo la narrazione del ruolo dei giovani con nuovi paradigmi, rendendoli protagonisti e creando insieme a loro spazi protetti in cui coltivare idee e progettare azioni.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Per rispondere agli obiettivi individuati dal bando con riferimento alla linea di azione 1), il progetto intende strutturare un'architettura di azioni differenziate e al contempo strettamente integrate tra loro. Nello specifico, si intende realizzare un percorso visionario e di ispirazione per i giovani "A1.CONCIMIAMO VISIONI" sui temi dell'imprenditorialità, imperniato attorno a due momenti-evento cardine: uno da realizzarsi nella fase iniziale di progetto e l'altro nella fase conclusiva, che vedranno il coinvolgimento di giovani testimonial del panorama regionale e nazionale per la condivisione peer-to-peer di esperienze positive e storie di vita e professionali portatrici di innovazione. In particolare, il primo potrà fungere da

ABSTRACT PROGETTO

stimolo e innesco di processi di attivazione partecipata e protagonismo giovanile, mentre il secondo potrà contribuire a creare uno spazio di riflessione in itinere e in ottica di follow up progettuale sul protagonismo giovanile generato dal progetto stesso, anche grazie ai percorsi di tutoring che saranno curati dai testimoni dell'evento iniziale. Il secondo evento sarà anche il luogo in cui i giovani partecipanti al progetto potranno condividere le azioni e le progettualità co-create nel corso dell'anno e presentarle agli ETS territoriali come eventuali proposte operative di collaborazione.

Per rafforzare il processo di attivazione dei giovani e supportarli concretamente nell'avvio di percorsi consapevoli e ragionati su come diventare protagonisti del proprio futuro e del proprio territorio, il progetto prevede la realizzazione di weekend generativi "A2.TRASFORMIAMO IL FUTURO". Realizzati attraverso una formula intensiva residenziale e la modalità laboratoriale, questi momenti consentiranno ai giovani partecipanti di sperimentare con particolare intensità il senso del cambiamento e della progettazione del proprio futuro, partendo dal presente. Grazie alla modalità laboratoriale ed esperienziale, nonché all'affiancamento di coach esperti, i weekend trasformativi consentiranno ai giovani di approfondire la conoscenza di sé stessi, di attitudini e potenzialità e di abilitarli a disegnare percorsi armoniosi di crescita personale e professionale. Altresì metteranno a disposizione l'opportunità di sperimentare modalità e metodologie di attivazione per trasformare visioni in progetti reali. L'azione si svilupperà attraverso 4 weekend che avranno luogo in altrettante località del territorio Marche Sud, al fine di massimizzare l'ingaggio dei giovani del territorio e agevolare la partecipazione anche dal punto di vista logistico.

Il progetto prevede altresì una terza azione interamente focalizzata sullo sviluppo delle competenze funzionali alla costruzione di professionalità richieste dal mondo dell'associazionismo e, più in generale, dal TS. L'azione "A3.COSTRUIAMO PROFESSIONALITA'" sarà innestata grazie al sistema di relazioni che i partner hanno maturato con gli Istituti scolastici territoriali e sviluppata, dunque, in stretta collaborazione con essi e con l'opportunità di integrarla nell'offerta di programmi di PCTO. Attraverso un doppio approccio teorico e laboratoriale, il percorso condurrà i giovani alla scoperta dei valori e della cultura propri del TS e del contributo sostanziale che è in grado di apportare nella costruzione di un welfare di comunità e di un benessere collettivo. Consentirà inoltre ai giovani di conoscere le opportunità offerte dal TS non solo come spazio in cui sperimentare attività di volontariato e impegno collettivo ma anche come vero e proprio mercato del lavoro in cui sviluppare percorsi professionali. Le attività di formazione e sperimentazione che compongono l'azione favoriranno, da un lato, l'acquisizione di soft skill e competenze tecniche utili allo sviluppo positivo e propositivo del proprio progetto di vita e di lavoro e, dall'altro, offriranno l'opportunità di sperimentarne la messa in campo nell'ambito del mondo non profit, mediante laboratori di idee, focus di orientamento, simulazioni progettuali di autoimprenditorialità e work experience (tirocini) presso realtà associative del territorio, in particolare dedite alla promozione culturale e alla valorizzazione territoriale. Le attività così concepite consentiranno di contribuire alla transizione dei più giovani dalla scuola al mondo del lavoro e di offrire a tutti i partecipanti la possibilità di diventare protagonisti del "fare" e agenti del cambiamento. Si affianca un'attività formativa trasversale appositamente focalizzata sulla valorizzazione del territorio in chiave turistica.

Il fil rouge che unisce le 3 azioni A1, A2 e A3 sopra descritte e ne costituisce il presupposto si basa sull'idea che i giovani che parteciperanno al progetto avranno acquisito una maggiore consapevolezza multilivello delle tre direttrici del "Concerto-Imprendo-Ottengo" e possano diventare anche ambasciatori ed esempio per altri giovani all'interno del proprio territorio, garantendo sostenibilità al progetto stesso.

Le azioni specifiche sopra descritte saranno supportate da azioni trasversali quali A4.Comunicazione e disseminazione in merito alle attività e ai risultati del progetto, attraverso modalità miste in presenza e online sfruttando anche i canali web e social, A5.Monitoraggio in itinere (al fine di verificare l'efficacia delle attività progettuali messe in campo, anche in ottica di apprendimento ed eventuali correttivi), A6.Gestione e coordinamento delle attività progettuali.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Ascoli Piceno
Amandola

ABSTRACT PROGETTO

Camerino
Monteprandone
Grottammare

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

1000 giovani complessivi

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

GiavArti - Centro di aggregazione giovanile per le arti di Monteprandone (per uno dei weekend generativi di "A2.TRASFORMIAMO IL FUTURO")

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

Ascoli Piceno, li 31/03/22

Cludio Belli

**ACLI SEDE PROVINCIALE
ASCOLI PICENO APS
Via 3 Ottobre n.9
63100 ASCOLI PICENO
C.F.:80003950443**

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

GROWTH: IMPRENDITORI DI DOMANI

SOGGETTO PROPONENTE ASS. PROM. SOC. OFFICINE

NOMINATIVO: ASS. PROM. SOC. OFFICINE MATTOLI

INDIRIZZO SEDE: VIA GALLERIA EUROPA, 16, 62029, TOLENTINO (MC)

INDIRIZZO MAIL: riccardopallotta91@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
ARCI MACERATA APS	PARTNER
LEGAMBIENTE MACERATA	PARTNER
FROLLA COOPERATIVA SOCIALE	PARTNER
STRADA SAN GERMANO APS	PARTNER
UNICAM - Università di Camerino	COLLABORATORE

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Growth è un progetto di educazione all'imprenditorialità e di avvicinamento al mondo del lavoro per le giovani generazioni con un focus verso l'acquisizione di abilità e competenze nell'ambito dell'impresa sociale, culturale e creativa. Si sviluppa su tre province An, Mc, Pu e 5 Comuni di riferimento. Growth ha come obiettivo generale la creazione di un ecosistema territoriale integrato in grado di promuovere percorsi esperienziali di apprendimento per lo sviluppo della vocazione d'impresa nelle giovani generazioni. Il progetto permetterà il potenziamento di competenze trasversali (autostima, adattabilità, creatività, pensiero critico, problem solving) e di abilità specifiche legate alla gestione d'impresa, utilizzando, tra i vari strumenti predisposti, il dispositivo innovativo dell'escape room applicabile alle diverse azioni progettuali.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Attività 0: Diffusione progetto e raccolta adesioni di giovani (19-35 anni) (Ob.Gen)

Azione di avvio progetto, a seguito di conferma della concessione del contributo. **Ruolo partner:** Arci Macerata: Associazione culturale APS, opera attraverso una rete di circoli e associazioni diffusi sul territorio di Macerata. Arci promuove da sempre iniziative, campagne e progetti in diversi settori giovanili, motivo per il quale rappresenta il partner di elezione nella diffusione del progetto. Sede: Macerata, Regione Marche.

Attività 1: L'orientamento creativo e soft skills: Escape Room e Teatro d'impresa (OB.1, R.A.1)

1.1 Escape Room orientativo: Utilizzo dell'Escape Room allestita a Camerino (MC), presso UNICAM, come dispositivo metodologico di orientamento professionale. Il gioco, di cui i giovani sono partecipanti e protagonisti, diventa occasione di osservazione e riconoscimento del rapporto tra personalità/ruoli in un gruppo, team work, il problem solving, gestione soggettiva dello stress, leadership. Al termine dell'esperienza viene redatta una scheda sul profilo personale di ciascun partecipante, la *Professional Profile Card*.

1.2: "Teatro D'impresa e Soft Skills": Orientarsi significa prendere consapevolezza di sé potenziando capacità relazionali e comportamentali, abilità cognitive e variabili della personalità. Attraverso tecniche

ABSTRACT PROGETTO

espressive teatrali sul modello del "Teatro d'impresa" verrà promosso l'empowerment delle soft skills dei destinatari, altamente riconosciute nel mondo professionale odierno, indispensabili per l'aumento della produttività e fondamentali nella digital transformation.

Attività 2: Percorso formativo trimestrale "GROWTH PLUS" (Ob.2, R.A.2) Il percorso formativo si caratterizza per la presenza di 3 moduli complessivi, n.1 trasversale rivolto a tutti, n.1 specifico e a scelta, tra settore creativo-culturale e sociale. Ogni partecipante svolgerà un tot. di 2 moduli. I moduli sono diffusi nel territorio in relazione ai partner promotori della formazione.

2.1 Modulo trasversale: "PIANIFICARE L'IMPRESA CREATIVA" contenuti formativi: pianificazione per l'avvio d'impresa, business plan, requisiti giuridico-amministrativi-finanziari; management e modelli gestionali start-up; team work.

2.2 Modulo a scelta: IMPRESA SOCIALE contenuti formativi: Cos'è l'imprenditoria sociale: esperienze e modelli; il Volontariato d'impresa: come progettare il volontariato aziendale nella propria impresa; Reti di imprese sostenibili; campagne di sensibilizzazione ambientale nella propria impresa.

2.3 Modulo a scelta: IMPRESA DI CULTURALE-CREATIVA contenuti formativi: tecniche narrative e linguaggi multimediali contemporanei, set cinematografico, fotografia, regia, sceneggiatura, post produzione, concept d'avanguardia.

Attività 3: "In vivo" Laboratori d'impresa (L.I.): esperienza reale nella gestione d'impresa (Ob.3, R.A.3)

I destinatari del progetto avvieranno un'esperienza reale nella gestione di impresa presso 3 partner selezionati, con la possibilità di apportare il loro contributo. I giovani saranno coinvolti nelle dinamiche lavorative partecipando a riunioni di coordinamento, gestione amministrativa, gestione RU, etc. **3.1 L.I. ESCAPE ROOM**, presso UNICAM: i ragazzi si cimenteranno nella pianificazione delle attività, comunicazione, gestione relazioni con il pubblico, RU/gruppo di lavoro, sicurezza, etc. **3.2 L.I. SOCIALE**: i destinatari entreranno all'interno di Frolla come membri "speciali" del CDA e svolgeranno esperienze nell'analisi del contesto, pianificazione delle attività, analisi piano finanziario, comunicazione, gestione RU/gruppo di lavoro, rapporto con l'utenza, relazioni con il pubblico, supporto gestione soggetti con disabilità. Ambito territoriale: Osimo (An). **3.3 L.I. IMPRESA COMUNICAZIONE**: l'azione prevede la simulazione di un'impresa di comunicazione coordinata da Officine Mattòli attraverso la creazione del piano comunicativo dell'intero progetto Growth, con contenuti di alta qualità Video-making.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

1. Comune di Tolentino (MC) - Officine Mattòli; 2. Comune di Macerata (MC) - Arci Macerata, Legambiente; 3. Comune di Camerino (MC) - UNICAM; 4. Comune di Tavullia (PU)- Strada San Germano APS; 5. Comune di Osimo (AN) - Cooperativa Sociale Frolla.

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

n. 50 giovani

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

8

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

8



AVVISO PUBBLICO CONC.IM.O.

ABSTRACT PROGETTO**TITOLO DEL PROGETTO**

LIMO

Linguaggi, Impresa, Opportunità

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO:

Ass. ZOE

INDIRIZZO SEDE:

Via Mazza 89 – 61121 Pesaro (PU)

INDIRIZZO MAIL:

info@zoemicrofestival.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Ass. ZOE	Capofila
Ass. STRAMONIO	Partner
Ass. SECONDA ERA	Partner
Ass. Terrae	Partner
Ass. GioGra	Partner
Ass. Tribaleggs	Partner
Ass. CRITICA POP ETS	Partner
Ass. Tavolo Studenti	Partner
Comune di Gradara	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto LIMO nasce a seguito dell'esperienza del progetto MERAKI realizzato sul territorio d'Ambito nel 2021 e finanziato dalla Regione Marche. Il progetto che vedeva protagoniste 5 associazioni iscritte al registro regionale delle associazioni giovanili si realizzava attraverso un percorso di co-progettazione sociale e promozione delle risorse. All'interno di MERAKI si è realizzato un doppio percorso finalizzato da una parte all'incontro dei giovani beneficiari con figure "importanti" di giovani che avevano trasformato le loro passioni in lavoro e dall'altra alla lettura dei bisogni e delle richieste delle associazioni giovanili. È dagli incontri di valutazione finale di MERAKI, che hanno visto protagonisti i referenti dei partner e i responsabili delle attività, che è nato il progetto LIMO.

LIMO è un progetto multisettoriale finalizzato a sviluppare e accompagnare la vocazione d'impresa e lo sviluppo di competenze che prevede azioni di formazione, accompagnamento e tutoraggio che coinvolge la rete delle associazioni partner, gruppi informali, scuole e istituzioni e proprio dalla rete delle associazioni giovanili trae linfa vitale ed ispirazione.

Il progetto vede anche la collaborazione con l'Università di Urbino e del lab. Creatività pubblicitaria, Corso di laurea magistrale in Comunicazione e Pubblicità per le Organizzazioni, Scuola di Scienze della Comunicazione, Dipartimento di Scienze della Comunicazione Studi Umanistici e Internazionali (DISCUI).

ABSTRACT PROGETTO

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Attività e laboratori di formazione
- Attività di incontro con giovani imprenditori e professionisti
- Workshop e attività di mentoring e personal-branding
- Attività di rete, co-progettazione e crescita per le associazioni giovanili sui temi dell'impresa sociale
- 1 Attività di incubazione per le competenze di promozione e sviluppo del territorio
- Creazione di un database e gruppo social delle competenze e delle professionalità
- Attivazione di una **call** per giovani dai 20 ai 35 e sviluppo di **5** idee imprenditoriali selezionate

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Pesaro
Vallefoglia
Gradara
Urbino
Gabicce Mare
Tavullia
Mombaroccio

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

35 nelle attività di gestione, progettazione e accompagnamento
80 beneficiari delle attività di formazione
10 coinvolti nello sviluppo di impresa
30 dell'università di Urbino

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

7 luoghi distinti coinvolti nelle attività di cui:
3 sedi associazioni giovanili
4 spazi pubblici messi a disposizione dalle Amministrazioni che sostengono il progetto

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

20 (attività di formazione, workshop e laboratori)

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

Sibillini Summer School Lab - S³LAB

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: Cooperativa Sociale COOSS MARCHE ONLUS Soc. Coop. p.a.

INDIRIZZO SEDE: Via Saffi, n. 4 – 60121 Ancona (AN)

INDIRIZZO MAIL: info@cooss.marche.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Cooss Marche Onlus	Partner Capofila
Scacco Matto Onlus	Partner
APS Bosco di Mambrica	Partner
Circolo Arci "Radeche Fonne"	Partner
Unione Montana Monti Azzurri/ATS16	Collaboratore
Unione Montana Potenza Esino Musone/ATS17	Collaboratore
Unione Montana Marca di Camerino/ATS18	Collaboratore
Orto botanico "Carmela Cortini" - Università degli Studi di Camerino	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Sibillini Summer School_ Lab Edition (S3_Lab Edition) è un progetto che si inserisce negli ATS 16, 17 e 18 che comprendono tre Unioni Montane (Monti Azzurri, Potenza Esino Musone e Marca di Camerino) e 33 Comuni. La totalità del territorio dei tre ATS rientra nelle Aree Interne della Regione Marche ed è interamente compresa nel Cratere del Sisma 2016/2017.

Attraverso la realizzazione di tre laboratori, Sibillini Summer School S3_Lab mira a individuare nuove prospettive per il welfare di montagna e ad elaborare un modello di welfare generativo *site specific* in cui servizi, cultura e innovazione possano rappresentare la «nuova frontiera» dell'occupazione.

Il progetto è rivolto ai giovani tra i 14 e i 35 anni, studenti, professionisti e/o laureati residenti nel territorio della Regione Marche che, sul modello del *learning by doing*, già sperimentato durante la prima edizione della Sibillini Summer School, sono chiamati ad analizzare e approfondire il legame esistente tra popolazione e territorio individuando criticità e punti di forza al fine di progettare e sperimentare nuovi modelli di impresa sociale.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

S3_Lab Edition sarà strutturato su tre laboratori interconnessi in cui i giovani partecipanti alle tre équipes multidisciplinari saranno impegnati in lezioni frontali e attività laboratoriali con il supporto di docenti, esperti e professionisti che forniranno gli strumenti di analisi e le informazioni di contesto attraverso un approccio multidisciplinare.

In particolare, i beneficiari del progetto potranno valorizzare le proprie conoscenze e rafforzare le proprie competenze in relazione alla dimensione naturalistica (Outdoor), tecnologica (Indoor), integrandole con quella comunicativa e digitale al fine di elaborare strategie di promozione di un modello di welfare *place and people-based*.

Il primo laboratorio è quello OUTDOOR in cui i giovani studenti, professionisti e laureati sono chiamati ad analizzare, approfondire e valorizzare il legame tra ambiente naturale e benessere negli spazi montani (*forest bathing*, micoterapia, utilizzo delle piante officinali per la stimolazione della memoria olfattiva, nutraceutica, fitoterapici) in un'ottica di longevità attiva, invecchiamento sano e attivo della popolazione residente.

Il secondo laboratorio è quello INDOOR in cui i giovani partecipanti sono chiamati a sperimentare e ad investigare l'usabilità e le potenzialità *dual use* dei presidi e degli ausili di uso domestico comune (tablet, smartphone, smartwatch, intelligenze artificiali, domotica, etc.) al fine di adattarne e potenziarne le

ABSTRACT PROGETTO

funzioni allo scopo di garantire l'autonomia della popolazione silver e la permanenza presso il proprio domicilio.

A completare questi due laboratori, il terzo mira a produrre contenuti multimediali in formato digitale (es. podcast) che possano legare lo spazio *outdoor* con lo spazio *indoor* elaborati al fine di stimolare la memoria (storica, olfattiva e del paesaggio), ma anche di favorire l'esercizio fisico, il benessere alimentare, la relazione sociale e la sicurezza così da poter prevenirne la condizione di isolamento e garantire il benessere bio-psico-fisico e sociale.

L'insieme dei risultati ottenuti attraverso i tre laboratori produce un duplice output: da un lato, l'integrazione del capitale naturale del territorio con le nuove tecnologie permette di sperimentare nuovi modelli di cura e di welfare *site specific*, in cui il territorio con le sue dotazioni naturali si integra con le nuove tecnologie ; dall'altro, la tipologia dei contenuti elaborati si presta sia ad una azione di promozione del benessere bio-psico-sociale che di promozione turistico-culturale del territorio in cui l'individuazione di paesaggi cognitivi e sonori si profilano come un unicum per la specificità dell'identità territoriali così individuate.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

ATS 16, 17 e 18

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

30

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

3

ABSTRACT PROGETTO

<p>TITOLO DEL PROGETTO GRIT-ESCAPE4CHALLENGES: cittadini di oggi, protagonisti del futuro</p>															
<p>SOGGETTO PROPONENTE: ARCI MACERATA</p> <p>NOMINATIVO: ASS. ARCI MACERATA</p> <p>INDIRIZZO SEDE: VIA VERDI, 10/A, 62100 MACERATA (MC)</p> <p>INDIRIZZO MAIL: massimiliano.sport.bianchini@gmail.com</p>															
<p>GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">NOMINATIVO</th> <th style="width: 50%;">RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ASS. PROM. SOC. OFFICINE MATTOLI</td> <td>PARTNER</td> </tr> <tr> <td>LEGAMBIENTE MACERATA</td> <td>PARTNER</td> </tr> <tr> <td>COMITATO AVIS OSIMO</td> <td>PARTNER</td> </tr> <tr> <td>FROLA COOP. SOCIALE</td> <td>PARTNER</td> </tr> <tr> <td>APS STRADA SAN GERMANO</td> <td>PARTNER</td> </tr> <tr> <td>UNICAM – UNIVERSITA' DI CAMERINO</td> <td>COLLABORATORE</td> </tr> </tbody> </table>		NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)	ASS. PROM. SOC. OFFICINE MATTOLI	PARTNER	LEGAMBIENTE MACERATA	PARTNER	COMITATO AVIS OSIMO	PARTNER	FROLA COOP. SOCIALE	PARTNER	APS STRADA SAN GERMANO	PARTNER	UNICAM – UNIVERSITA' DI CAMERINO	COLLABORATORE
NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)														
ASS. PROM. SOC. OFFICINE MATTOLI	PARTNER														
LEGAMBIENTE MACERATA	PARTNER														
COMITATO AVIS OSIMO	PARTNER														
FROLA COOP. SOCIALE	PARTNER														
APS STRADA SAN GERMANO	PARTNER														
UNICAM – UNIVERSITA' DI CAMERINO	COLLABORATORE														
<p>DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO (max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)</p> <p>GRIT è un progetto di educazione alla cittadinanza attiva nato per aumentare la consapevolezza sociale e il coinvolgimento civico delle giovani generazioni. Il progetto vuole creare un circuito aggregativo di giovani tra i 14 e i 25 anni che svolgeranno il ruolo non solo di fruitori delle iniziative proposte, ma anche di ideatori e costruttori delle azioni progettuali. L'obiettivo generale del progetto è creare un ecosistema territoriale in grado di contrastare il disagio giovanile, il rischio di esclusione sociale e promuovere il benessere multidimensionale dei giovani tramite l'utilizzo di un metodo ludico-culturale. Grazie alla collaborazione di UNICAM, sarà allestita un'effettiva ESCAPE ROOM presso gli spazi messi a disposizione dall'Università, risultato del lavoro dei partecipanti e operatori della rete di partenariato. L'esperienza progettuale mira a: (Ob.1) sensibilizzare e formare i giovani destinatari su 4 temi di valore comunitario, sociale e civico; (Ob.2) realizzare esperienze gruppal per il potenziamento delle soft skills e la co-costruzione dei processi utile alla creazione di un dispositivo ludico sostenibile nel tempo; (OB.3) promuovere lo sviluppo di abilità digitali e di innovazione comunicativa</p>															
<p>DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ</p> <p>Attività 0: Diffusione progetto e raccolta adesioni di giovani (19-35 anni) (Ob.Gen) Azione di avvio progetto, a seguito di conferma della concessione del contributo.</p> <p>Attività 1 Percorso di Formazione "GRIT" su temi di valore sociale e civico Formazione attiva fornita dai partner di progetto presso le rispettive sedi, su varie tematiche di interesse sociale: 1. ACCOGLIENZA E INCLUSIONE, 2. SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, 3. PREVENZIONE E BENESSERE, 4. COMPETENZE CIVICHE E DEMOCRATICHE. Ciascun modulo prevede l'iscrizione di 20 giovani e si sviluppa sui seguenti temi:</p> <p>1.1 ACCOGLIENZA E INCLUSIONE contenuti formativi: valorizzazione delle diversità, disabilità, modelli assistenziali e sociali, tecniche educative e riabilitative con l'utenza disabile.</p> <p>1.2 SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE - Contenuti formativi: politiche ambientali, economia circolare, Green Deal, Linee guida europee e internazionali.</p> <p>1.3 PREVENZIONE E BENESSERE - contenuti formativi: la salute e le sue declinazioni, il benessere psico-fisico, salute psicologica, prevenzione socio-sanitaria, benessere individuale e benessere collettivo.</p>															

SEGNETURA: 0391628|31/03/2022|R_MARCHE|GRM|ISP|A|520.30/2021/IPC/39

ABSTRACT PROGETTO

1.4 COMPETENZE CIVICHE E DEOMOCRATICHE - Contenuti formativi: Identità della democrazia contemporanea, valore civico del comportamento collettivo, regole comunitarie, elementi base del diritto civico, la costituzione italiana.

Attività 2 Laboratori Gruppali "ESCAPE TEAM"

Laboratori di cooperazione tematici sui temi affrontati (vedi 1.1., 1.2, 1.3.,1.4) gestiti dagli enti partner di cui sopra, con metodo euristico-partecipativo. I laboratori sono finalizzati alla progettazione di enigmi e processi ludico-competitivi per realizzare un'esperienza di ESCAPE ROOM. N.20 giovani per ciascun tema lavoreranno con gli enti partner nella fase di IDEAZIONE degli enigmi, REALIZZAZIONE dell'impianto di gioco e PARTECIPAZIONE reciproca all'ESCAPE ROOM. Pertanto sarà allestita l'ESCAPE ROOM presso uno spazio di 60 mq di UNICAM dedicata interamente alle attività di progetto, che resterà nella disponibilità del territorio anche dopo la conclusione del progetto.

Attività 3 DIGITAL REPORT del progetto

Un gruppo di 15 partecipanti scelti tra i destinatari del progetto provvede, parallelamente alle altre azioni, all' ideazione e alla realizzazione dello storytelling e storyboard digitale delle attività e dei risultati del progetto. Il prodotto finale sarà la realizzazione di un Cortometraggio, capace di comunicare e promuovere all'esterno lo spirito e l'andamento globale delle attività realizzate. L'attività si struttura attraverso una prima fase formativa di film-making, propedeutica all'esperienza di raccolta e produzione di materiale di backstage durante tutto il progetto, utile alla realizzazione del prodotto multimediale conclusivo. Ciò contribuirà allo sviluppo di hard skills mirate alla produzione di contenuti digitali di valore sociale.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

1. Comune di Tolentino (MC), sede di Officine Mattoli; 2. Comune di Macerata (MC), sede di Arci Macerata, Legambiente Macerata; 3. Comune di Camerino (MC), sede dell'UNICAM e luogo dell'ESCAPE ROOM; 4. Comune di Tavullia (PU), Strada San Germano APS; 5. Comune di Osimo (AN), Cooperativa Sociale Frolla, Avis Osimo;

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

90

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

9

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

9

Macerata, 31/03/2022

ARCI Macerata
 Via Verdi 107/a - 06200 Macerata
 macerata@arci.it - 0733/836788
 Il Legale Rappresentante

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

A.R(t).S. – Avvicinamenti Roventi tra Supermondi

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: **Associazione Teatrale e Culturale TiVittori (AG)**

INDIRIZZO SEDE: Via Fonte, 2 - 60030 Serra de'Conti (AN)

INDIRIZZO MAIL: : tivittori@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Associazione "T.Vittori" (AG)	Partner - Capofila
Associazione Circoplà	Partner
Associazione UICAN	Partner
Associazione Confluenze	Partner
Goretti srl	Collaboratore
Comune di Serra De' Conti	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

A.R(t).S. – Avvicinamenti Roventi tra Supermondi nasce dal fuoco come materia divina e inalterabile, di cui sono costituiti gli astri e le anime. Fatto di passione e forza rigeneratrice, il progetto mira a espandere l'ardore di desideri e dell'estro poetico insito nei giovani.

Il presente progetto mira a connettere in maniera solida e duratura le diverse realtà artistiche e aggregative dei territori interessati, facilitando l'interazione multidisciplinare delle associazioni partner e degli attori del progetto. L'obiettivo generale è di attrarre i giovani, sostenendo attività educative innovative e sociali mediante laboratori creativi, teatrali, artigianali e di comunicazione, al fine di prevenire il disagio giovanile e rispondere così in maniera attiva ai fenomeni di fragilità, insicurezza, marginalità, irrilevanza. Il progetto mira inoltre a promuovere un rapporto osmotico con la disabilità, favorendo l'inclusione con una serie di laboratori esperienziali. S'intende altresì promuovere percorsi di crescita personale nella fascia di età compresa tra 14 e 35 anni, toccando con mano l'insieme dei mestieri artistici, artigianali e creativi. Ci si propone di alimentare una coscienza civica, sociale, artistica e di reciproco aiuto abbracciando l'altro nel pieno rispetto di ogni forma di diversità.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Attività 1 "FUOCHI RIBELLI"

In questa attività si raccoglieranno i racconti ribelli, del territorio, di personalità e di eventi mo(n)struosi. Seguirà un laboratorio di narrazione coreografica con performer professionisti e giovani artisti del territorio. Esito del laboratorio sarà anche la costruzione di manufatti simbolo che verranno realizzati all'interno degli spazi dell'azienda Goretti S.r.l. di Serra de'Conti. L'attività, orientata allo sviluppo di competenze professionali per gli under 35 si inserisce nella programmazione del festival "L'altra Fedora" organizzato dall'associazione "T.Vittori" consolidando una collaborazione oramai pluriennale di ricerca e sviluppo creativo. (a cura di T.Vittori - sede dell'attività: Serra de'Conti)

Attività 2 "SEGNALI DI FUM(ett)O"

Diverse generazioni si racconteranno a modo loro trattando temi di identità fatte di non parole ma disegni. Si attiveranno due "call" per artisti visivi identificando mappe emotive legate al territorio e proiettando in esse il paese ideale. Si svilupperanno interventi pubblici con creazioni animate per una riqualificazione territoriale ed emotiva. (a cura di T.Vittori e Confluenze – sede dell'attività: Serra de'Conti e Senigallia).

Attività 3 "CIRCULARIS FOCUS"

In questa azione si attiveranno laboratori atti a sviluppare la creatività ed espressività corporea con percorsi di sviluppo, equilibrio e benessere personale. I laboratori, con esperti del settore, verteranno su

ABSTRACT PROGETTO

attività legate al gioco col fuoco e acrobatica aerea dalle prime nozioni fino a livelli intermedi/avanzati. (a cura di "Circoplà" - sede dell'attività: Serra de'Conti)

Attività 4 "ARTI.GIANATO"

Si svilupperanno dei laboratori artigianali creativi e innovativi puntando alla sostenibilità e riciclo dei beni ed altri, rivolti alla creazione di oggetti artigianali artistici. Inoltre si attiverà una call ed un laboratorio di rigenerazione tessile grazie al supporto di Estrolab/Goretti S.r.l. con scarti provenienti da aziende del territorio ed il centro storico come atelier. Incontri conviviali ed esiti laboratoriali si incontreranno nel centro storico di Serra de'Conti come ritrovo della socialità e di condivisione della collettività. (a cura di T.Vittori e UICAN - sede dell'attività: Serra de'Conti, Fabriano, Barbara).

Attività 5 "IN-FUOCATI"

Si offriranno laboratori esperienziali, all'interno di contesti sicuri, di condivisione, ascolto, gioco e riflessione. Si attiverà un laboratorio di danza volto al facilitare il processo di emersione dei propri bisogni ed un laboratorio teatrale che indagherà le passioni umane, tracciando la forma dell'emotività umana. I laboratori coinvolgeranno in modo inclusivo i giovani che analizzeranno il rapporto con la disabilità attraverso la scoperta delle arti performative. (a cura di T.Vittori e UICAN - sede dell'attività: Serra de'Conti, Ancona e Fabriano)

Attività 6 "ART-FOCUS"

Il fuoco traccia una luce, rende visibile l'invisibile immortalando nelle opere il sentire dell'artista. L'arte nasce dal fuoco e con questa attività si seguirà un percorso legato alla luce e percezione visiva. Si organizzeranno incontri a tema con esperti del settore all'interno delle esposizioni museali e si strutturerà un laboratorio per la costruzione di un percorso de-sensoriale dando vita ad una nuova fruizione. L'azione mira a sensibilizzare l'accessibilità degli spazi culturali e museali a favore dell'inclusione e ad una conoscenza multiforme dell'arte e alle sue potenzialità espressive. (a cura di T.Vittori e UICAN - sede dell'attività: Serra de'Conti e Arcevia)

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Comune di Serra De' Conti
 Comune di Barbara
 Comune di Arcevia
 Comune di Ancona
 Comune di Fabriano
 Comune di Senigallia

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

Circa 110 giovani, tra operatori e destinatari delle azioni

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

C.A.G. ex-Frantoio di Serra De' Conti
 C.A.G. Biblioteca di Serra De' Conti
 Spazioplà a Serra De' Conti
 Centro polifunzionale Uican Ancona
 Centro polifunzionale Uican Fabriano
 Centro storico, piazze e giardini di Serra De' Conti
 Aree verdi, fiume Misa a Senigallia

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

15 laboratori tematici, con molteplici e variegati incontri distribuiti nell'arco di tutto il progetto

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

Be Your Hero - Il viaggio dell'eroe

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: Sineglossa

INDIRIZZO SEDE: Via Marconi 41, 60125 - Ancona

INDIRIZZO MAIL: info@sineglossa.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Centro Culturale Ricreativo Fonti San Lorenzo	Partner
Casa della Grancetta	Partner
Il Baule dei Sogni	Partner
Collettivo Delirio Creativo	Partner
Comune di Corinaldo	Collaboratore
Accademia56	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

Be Your Hero - Il viaggio dell'eroe si propone di promuovere il benessere dei e delle giovani attraverso il rafforzamento e la presa di coscienza delle competenze trasversali e relazionali - life skills - che contribuiscono a sostenere un percorso di crescita consapevole. In particolare, il progetto si rivolge a ragazze e ragazzi tra i 17 e i 22 anni, con l'obiettivo di favorirne l'autodeterminazione e la fiducia in sé attraverso un'esperienza di natura artistica accompagnata da una riflessione tra pari sulle skills esercitate nel corso dell'esperienza. Il punto di partenza del progetto è stata un'indagine condotta da Sineglossa tra il 2020 e il 2021 attraverso la diffusione di un questionario anonimo in cinque Istituti superiori marchigiani, al quale hanno risposto 421 adolescenti: l'analisi dei risultati ha reso evidente il bisogno condiviso di una socialità fisica e collaborativa con i propri coetanei e di strumenti mirati a riconoscere il proprio valore, al di là dei meriti e dei parametri di valutazione scolastici.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

La prima fase sarà dedicata alle azioni propedeutiche e all'avviamento delle Attività di management, valutazione e diffusione che attraversano l'intero progetto (1.Coordinamento, gestione e amministrazione; 2.Comunicazione e diffusione; 3.Monitoraggio e valutazione d'impatto; 4.Preparazione del percorso e dei materiali formativi). Il cuore del progetto sono le Attività dedicate alla formazione dei life skills tutor (5) e ai percorsi BYH - Il viaggio dell'eroe (6). I partecipanti ai percorsi formativi saranno guidati in una serie di esercizi visivi legati alle tappe del viaggio dell'eroe, al fine di produrre una rappresentazione grafica del proprio eroe interiore. Questo esercizio creativo di consapevolezza viene rafforzato dalla "conquista" delle life skills esercitate durante il percorso visivo, attraverso un confronto tra pari guidato dai trainer formati mediante l'Attività 5. Nel corso del progetto verranno promossi eventi interattivi di disseminazione (Attività 7) mirati al coinvolgimento del pubblico più ampio dei cittadini under35.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Ancona, Senigallia (AN), Corinaldo (AN), Recanati (MC), Mondavio (PU)

ABSTRACT PROGETTO

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

83

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

4

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

5

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO: AffrancARSi

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ANFFAS FERMANA ONLUS - ODV

INDIRIZZO SEDE: VIA TOCCHIARO 10 D, MONTEGIORGIO (FERMO)

INDIRIZZO MAIL: info@anffasfermana.org

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
ANFFAS FERMANA ONLUS (Montegiorgio e Falerone)	CAPOFILA
ANFFAS SIBILLINI (San Ginesio)	partner
G.LAB (San Ginesio)	Partner (ass.giovanile)
COMMON BUBBLE ODV (Monte Urano)	Partner
LAPSUS DIVERSA CREATIVITA' APS (Senigallia)	Partner (ass.giovanile)
Comune di Falerone, Montegiorgio, Monte Urano	P.A. interessata: Lettera di appoggio
ATS XIX	P.A. interessata: Lettera di appoggio

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Studi recenti hanno evidenziato la relazione intercorrente tra l'impoverimento del linguaggio e la minore capacità di esprimere emozioni e di formulare un pensiero critico, particolarmente nei giovani. L'incapacità di esprimere emozioni attraverso le parole, a sua volta, genera comportamenti aggressivi e violenti. Da queste considerazioni, aggravate dalla situazione legata al COVID-19, prende vita il progetto AffrancARSi, con l'idea di offrire ai giovani del territorio un percorso positivo di riappropriazione di una completa capacità espressiva al fine di poter riconoscere ed esprimere il proprio patrimonio emozionale e creativo in libertà e valorizzandone tutte le sfumature. Anffas Fermana Onlus e i partner intendono proporre un progetto per i giovani del proprio territorio e di quello dei partner che parta dalla **parola come strumento** per conoscersi, esprimersi, stringere relazioni positive e ritrovare un proprio posto attivo nella società. L'obiettivo del progetto è quello di ricreare momenti di incontro in cui i giovani, con particolare attenzione agli adolescenti, possano riappropriarsi della propria voce, anche attraverso momenti di progettazione partecipata che consentano loro di essere protagonisti rispetto alla strutturazione delle attività proposte e alla definizione di una parte dei contenuti.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Le attività di progetto intendono incentivare i giovani a riappropriarsi di linguaggi funzionali alla loro espressività: letture, approfondimenti, scrittura creativa, ma anche altre tipologie di linguaggio, perché se le parole aiutano a descrivere il proprio stato emotivo, a stringere relazioni positive e a nutrire un pensiero critico, questo stesso pensiero può trovare espressione anche attraverso la pittura, il cinema, il teatro, la fotografia e altre forme artistiche. I laboratori organizzati si focalizzeranno sulle varie modalità espressive con l'intento di facilitare la socializzazione tra i giovani, migliorare la loro consapevolezza in materia di emozioni e la loro capacità di esprimerle e stimolare il loro pensiero creativo. Laboratori espressivi ed artistici accompagneranno lo svolgersi del progetto in un percorso teso a mettere in gioco tutti i partecipanti e a raccogliere i loro elaborati.

ABSTRACT PROGETTO

La parola sarà il filo conduttore di tutti i laboratori, come nutrimento essenziale del pensiero, ma in un viaggio ideale nelle varie forme espressive, la parola si farà immagine, movimento e suono. Ogni espressione sarà valorizzata in un video finale.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Montegiorgio, Falerone, Monte Urano, San Ginesio, Senigallia.

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

85

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

5: uno per ogni comune

NUMERO DEI LABORATORI REALIZZATI

5 (per un totale di 100 incontri)



Fortunato Cutini

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

D.EM.E.T.R.A - DIDATTICA per l'Empowerment ecologico, tecnologico, resiliente, aziendale

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ASSOCIAZIONE CULTURALE NEXT
 INDIRIZZO SEDE: VIA VENEZIA 33A, 60019 SENIGALLIA
 INDIRIZZO MAIL: info@fosforoscienza.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
UNDICESIMAORA SOC COOP SOCIALE ONLUS	PARTNER
FONDAZIONE CARITAS SENIGALLIA ONLUS	PARTNER
IL SEME - ODV	PARTNER
UNIVERSITA' POLITECNICA DELLE MARCHE	COLLABORATORE
COMUNE SENIGALLIA	DICHIARAZIONE PUBB. AMMINISTRAZIONE

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Un laboratorio esperienziale dedicato agli adolescenti (14-19) per innestare le radici dell'intraprendenza. D.EM.E.T.R.A. è un percorso di formazione per stimolare la curiosità, la creatività, la passione dei più giovani, per la loro crescita personale e professionale. L'obiettivo è sviluppare in essi un mindset imprenditoriale, la cultura dell'innovazione, così come una mentalità proattiva e propositiva di fronte alla complessità e alle sfide della realtà.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Ragazze e ragazzi degli istituti scolastici del territorio incontreranno giovani professionisti dei settori più diversi e rappresentanti del mondo dell'imprenditoria in un percorso articolato in tre fasi:

1. Moduli formativi per esplorare e approfondire il mondo dell'imprenditoria, con particolare attenzione alla dimensione sostenibile, etica, ecologica e tecnologica; attività formative per lo sviluppo di soft skills multidisciplinari che forniranno strumenti utili e concreti per costruire il proprio futuro.
2. Percorsi con relatori-giovani imprenditori e startupper grazie ai quali i partecipanti interagiranno con i professionisti del territorio, sia in aula sia in esterna grazie a visite nelle aziende del territorio. Un confronto con esempi reali per stimolare ragazze e ragazzi e incoraggiarli a valorizzare le proprie doti.
3. Un sfida finale metterà alla prova i partecipanti in una challenge imprenditoriale che premierà i progetti migliori. L'idea è sfruttare la metodologia del CBL - challenge based learning per rendere i giovani protagonisti e sperimentare una sfida concreta. I vincitori proseguiranno in un'esperienza finale.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Senigallia , Chiaravalle, Ancona, Rosora, Arcevia, Trecastelli

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

300

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

ABSTRACT PROGETTO

piattaforma virtuale di condivisione materiali ed esperienze

NUMERO DEI LABORATORI REALIZZATI

3 moduli formativi per un totale di 31 incontri e 62 ore su due poli

5 visite presso aziende del territorio

2 mesi di project work con mentorship per la challenge finale

1 esperienza finale per i vincitori della sfida

GNUCCI ALESS.
2022.04.01 15:13:24

Signer:

CN=GNUCCI ALESSANDRO
C=IT
2.5.4.4=GNUCCI/
2.5.4.42=ALESSANDRO

Public key:

RSA/2048 bits

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

SMM: Self-Made Man. Le parole per dirlo, l'esempio per farlo.

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: Vicolocorto

INDIRIZZO SEDE: Via Paoli, 39 - Pesaro (PU)

INDIRIZZO MAIL: info@vicolocorto.org

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Vicolocorto	Proponente
Stay Human	Partner
ETS Gulliver Onlus	Partner
Amici della prosa	Partner
Merope	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto SMM si pone l'obiettivo generale di dare ai giovani l'opportunità di scoprire il territorio sotto il punto di vista imprenditoriale e connetterlo alla loro voglia di creare impresa, creare lavoro e innovazione. A seguito di due anni trascorsi in pandemia, con limitate libertà non solo fisiche ma anche di sviluppo del futuro dei giovani del territorio, si è evidenziata in maniera prepotente la necessità di riconnettere l'imprenditorialità giovanile, ormai sempre più digitalizzata, alle buone pratiche del territorio. Per questo motivo, attraverso strumenti utili e un percorso con imprenditori locali, il progetto vuole rinnovare la fiducia nei giovani per creare impresa ed essere più sicuri verso il nostro mercato del lavoro attraverso l'uso di metodologie di educazione alla pari e creazione di prodotti utili per conoscere meglio sia l'imprenditoria a livello locale, sia stimolare la capacità di innovare in ognuno di loro.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Il progetto si divide in 5 attività principali, che si svolgeranno durante i 12 mesi di durata. *"Formazione dei giovani tutor"* in cui preparare dei giovani con più esperienza e voglia di mettersi in gioco per supportare i propri coetanei in un percorso di apprendimento e conoscenza delle opportunità nel mercato del lavoro e nell'impresa. *"Creazione dei materiali per il lavoro e l'impresa giovanile"* in cui verranno creati diversi materiali per supportare i giovani nel conoscere il mercato dell'imprenditorialità e il lavoro (un manuale, delle video-pillole, un sito dedicato). *"Conversazioni di Business"* attività non formali in gruppi di giovani per parlare delle tematiche del progetto in lingua inglese ed allenare la competenza linguistica. *"Incontri con gli imprenditori locali"* vedrà i giovani conoscere e sperimentare con propria mano quella che è l'esperienza dell'imprenditore e la particolarità di un determinato settore. Infine, un *"Incontro di restituzione finale"* in cui i giovani restituiranno il lavoro svolto ad altri giovani e ad attori locali.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

ABSTRACT PROGETTO
5 città/aree dislocate su 3 province: Pesaro, Frontino (Area Montefeltro), Urbino, Ascoli Piceno, Jesi (Mc).
NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI 190
NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI
NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO ASCODEPT 3.0

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: DELTA - ODV

INDIRIZZO SEDE: VIA URBISAGLIA 3/A 63100 ASCOLI PICENO (AP)

INDIRIZZO MAIL: advdelta@cooperativemarche.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
A.S.D. A.P.S. CLUB SCACCHI OFFIDA	PARTNER
ASD APS ASSOCIAZIONE GIOVANILE PICENA	PARTNER
ASSOCIAZIONE LE MARCHE EXPERIENCE	PARTNER
A.S.D. APS CENTRO INIZIATIVE GIOVANI	PARTNER
MUSIC ACADEMY ASCOLI APS	PARTNER
EC STUDIOS PRODUCTIONS ASD	PARTNER
AVIS COMUNALE MONTEPRANDONE	PARTNER
3SICC APS	PARTNER
LA CASA DI ASTERIONE APS	PARTNER
ASSOCIAZIONE COSE DI QUESTO MONDO APS	PARTNER
A.C.C.I.	COLLABORATORE

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Vogliamo incrementare percorsi di approccio innovativo ampio e trasversale, tramite l'organizzazione di laboratori che consentano di rispondere in maniera attiva e proattiva a fenomeni di fragilità e marginalità, valorizzando la creatività e lo spirito di iniziativa dei giovani in vari ambiti: culturale, ricreativo, sportivo, sociale, formativo, finalizzando le azioni a sviluppare il protagonismo dei ragazzi favorendone lo sviluppo/potenziamento di quelle life skills che li accompagneranno nella crescita e nella vita adulta. Occorre intervenire con una serie di attività gratuite a favore dei giovani perché la povertà delle famiglie (dovuta alla crisi economica, al sisma degli anni 2016/2017 ed al Covid19) ha un'altra conseguenza, quella di non garantire la possibilità di accesso a quelle iniziative a pagamento che i rispettivi territori offrono (corsi di teatro, corsi musicali, attività sportive, etc).

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Le attività previste dalla nostra proposta progettuale sono tra loro coordinate, si realizzano in comuni diversi ma fanno parte di un unico contenitore finalizzato a realizzare iniziative di innovazione sociale finalizzate a prevenire e contrastare il disagio giovanile e il rischio di esclusione sociale, ed a promuovere il benessere multidimensionale dei giovani. Iniziative durante cui i giovani possono riconoscere ed esprimere le proprie potenzialità e soddisfare i loro bisogni di costruzione personale e relazionali.

Attività 1 LABORATORI ARTISTICI

Composti da:

Azioni di laboratorio teatrale, di dizione ed espressività vocale:

ABSTRACT PROGETTO

Azioni per giovani artisti:
Azioni di laboratori musicali

Attività 2 LABORATORIO DI EDUCAZIONE SOCIALE

ATTIVITA' 3 LABORATORIO DEGLI INCONTRI

Composto da:

Azione Caffè Filosofico

Azione "Incontri"

Azione "Aperitivo tematico"

ATTIVITA' 4 LABORATORI DI BENESSERE DEL CORPO E DELLA MENTE DEI GIOVANI

Composto da:

Laboratori esperienziali di trekking sportivo

Laboratorio di gioco degli scacchi

Laboratori sportivi di autodifesa ed attività motoria anche in chiave antibullismo

Laboratori sportivi di autodifesa

Laboratori sportivi di parkour e skate

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Il territorio di riferimento del progetto riguarda quello dei comuni di: **Ascoli Piceno, Venarotta, Monteprandone, Grottammare, San Benedetto del Tronto, Maltignano, Spinetoli, Folignano, Castorano ed Offida.**

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

100 (di cui sarà possibile acquisire i dati anagrafici e recapiti telefonici) ma almeno 400 quelli che parteciperanno ai vari eventi organizzati e di cui non si riuscirà a raccogliere i dati anagrafici ed i recapiti telefonici in quanto la loro partecipazione sarà sporadica e/o occasionale.

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

10 più 2 spazi all'aperto.

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

4 laboratori di carattere generale

Composti da 12 azioni progettuali anch'esse sotto forma di laboratorio

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

OFFICINA GIOVANI - Intervento n.1

SOGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: La Macina Terre Alte Coop. Soc. di Comunità tipo A+B Onlus

INDIRIZZO SEDE: Via Pianacce 1, 61041 Acqualagna (PU)

INDIRIZZO MAIL: valerio@lamacina.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Labirinto Coop. Soc. A P.A. ONLUS	Partner
La Grande Calamita AG	Partner
La Carovana ODV	Partner
Idea Società. Coop. Soc. AR.L.	Partner
Cerpolini Alice impresa individuale	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

I destinatari sono giovani dai 14 ai 35 anni, in particolare quelli che risiedono nell'Ambito Territoriale Sociale n.3 e n.5. Il territorio è per il 60% della superficie montano, con bisogni quali: progressivo invecchiamento, spopolamento, crisi dei settori imprenditoriali tradizionali, perdita dei saperi locali e antichi mestieri, carente offerta servizi turistici, povertà educativa e disagio sociale.

Il progetto intende promuovere e sviluppare nei giovani la vocazione d'impresa attraverso la valorizzazione del territorio e della sostenibilità socio ambientale(Intervento n.1), coniugando tradizione e innovazione, aumentando la conoscenza delle proprie potenzialità; incrementando l'apprendimento di specifiche competenze che coniughino mestieri tradizionali con nuove tecnologie; connettendo giovani, scuola, imprenditoria, territorio, per il benessere dell'intera comunità, favorendo l'inclusione anche dei soggetti più fragili; lavorando sullo sviluppo sostenibile e la salvaguardia del territorio.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Azione 1: **percorso di formazione/ informazione** coordinato da un team di specialisti del settore educativo, artistico, culturale e creativo, i giovani si confronteranno con professionisti protagonisti di percorsi professionali per lo sviluppo di servizi sostenibili, di salvaguardia dei valori eco-socio sistemici del territorio.

Azione 2: **riappropriazione di luoghi**, con le idee dei giovani coinvolti per valorizzarne la memoria storica e affettiva, riattualizzandone l'uso e la modalità di gestione, attraverso patti di collaborazione con le PA

Azione 3: **giovani animatori/ divulgatori** del territorio nei suoi aspetti ambientale/naturale/paesaggistico, turistico, enogastronomico, artigianale, culturale/artistico, sociale, sportivo, digitale, per gli alunni degli istituti scolastici di tutta la Regione.

Azione 4: **Festival dei giovani** costruzione di eventi culturali innovativi, dove il territorio e le sue peculiarità diventano elementi di riflessione culturale ma anche momenti educativi

Azione 5: **attività di inclusione sociale** costruire relazioni inclusive con l'intera comunità, sia con persone con bisogni speciali sia costruendo relazioni intergenerazionali. Di fondamentale importanza è il contatto con i due Ambiti Territoriali Sociali per l'individuazione di destinatari ad hoc, intervenendo coerentemente con i progetti educativi già attivi con la persona.

ABSTRACT PROGETTO

Azione 6: **disseminazione del progetto** tre eventi per condividere e disseminare i risultati del progetto col territorio

Comunicazione del progetto: comunicazione istituzionale, sito web, canali social, ufficio stampa, totem visibilità del progetto per la comunità, riconoscimento dei giovani nel progetto.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

L' Ambito Territoriale Sociale ATS n. 3 Catria e Nerone, comprende i comuni di Acqualagna, Apecchio, Cagli, Cantiano, Piobbico, Frontone e Serra S. Abbondio.

L'Ambito Territoriale Sociale ATS n.5 Unione Montana Montefeltro, comprende i comuni di Belforte all'Isauro, Carpegna, Frontino, Lunano, Macerata Feltria, Mercatino Conca, Monte Cerignone, Monte Grimano Terme, Pietrarubbia, Sassocorvaro Auditore e Tavoleto.

Totale comuni coinvolti: 18

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

Totale giovani coinvolti: n.50

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

Cri.S.M.A. Giovani

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: Croce Rossa Italiana – Comitato locale di Senigallia ODV

INDIRIZZO SEDE: Via Narente 6 – 60019 Senigallia (An)

INDIRIZZO MAIL: senigallia@cri.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Associazione Culturale Next - Senigallia	Partner
Croce Rossa Italiana – Comitato locale di Loreto ODV	Partner
Croce Rossa Italiana – Comitato locale di Ascoli Piceno ODV	Partner
Istituto Istruzione Superiore Einstein-Nebbia - Loreto	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO (max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il contesto di partenza è dato dai territori dai quali saranno coinvolti i destinatari, giovani afferenti agli sportelli sociali dei comitati locali di CRI coinvolti – Senigallia, Loreto, Ascoli Piceno, dai giovani volontari CRI qui in servizio, ma anche dai ragazzi abitanti delle municipalità di pertinenza. Sono inoltre interessate alcune scolaresche problematiche dell’IIS Einstein-Nebbia di Loreto e una rappresentanza di ragazzi residenti nelle Strutture Abitative di Emergenza di Arquata del Tronto.

L’Obiettivo è contrastare l’attuale disagio psico-sociale giovanile generando nelle comunità un libero accesso all’inedito Spazio Giovani di Prossimità di Comitato e a servizi di supporto psico-sociale, attività formativo-espressive ed aggregative. La finalità è di promuovere – secondo i principi e valori CRI - l’inclusione sociale giovanile stimolandone l’auto-affermazione personale e gruppale. Il progetto si armonizza con le politiche sociali e giovanili delle municipalità coinvolte.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Attività 1 Formazione Multimediale “Next”

Attivazione negli studios dell’Associazione Next di Laboratori multimediali formativi propedeutici alla costruzione del Web-Magazine/testata giornalistica “Prisma”. L’associazione svolge una supervisione tecnica per tutta la durata del Magazine on-line (OB.2).

Attività 2 Attivazione sperimentale “spazio giovani di prossimità” Senigallia [SGP].

Attivazione del SGP negli spazi del comitato CRI senigalliese e, estensivamente solo per attività web-Magazine, in quelli della sede CRI distaccata nel Comune di Castelleone di Suasa. Lo spazio sarà usato per le seguenti attività.

2.1 Intercettazione dei giovani e luogo di attivazione dei Laboratori foto-giornalistici per la creazione del web-magazine “Prisma”. L’azione prevede la creazione di una redazione di almeno 20 giovani. Sarà la redazione dei giovani così formata a determinare la propria linea redazionale. Tale strumento, partendo dai tipici valori della federazione internazionale CRI, parlerà del mondo associativo locale, dei giovani del territorio e darà altresì voce alle azioni progettuali svolte dei comitati Cri Loreto ed Ascoli, rappresentando il file rouge in grado di legare tutto il progetto sia operativamente che sul piano della comunicazione. Prisma permetterà ai giovani della redazione di ricevere una formazione pratica, di co-progettare gruppalmente il piano redazionale, di auto-affermare collettivamente e con un linguaggio multimediale le proprie inclinazioni e desideri.

2.2 Esperienze strutturate di Circle time connesse alle tematiche sociali affrontate dal Magazine. Il circle time è un momento di formazione e confronto gestito da un esperto psicologo CRI.

ABSTRACT PROGETTO

Attività 3 Attivazione sperimentale “spazio giovani di prossimità” CRI Loreto [SGP].

Attivazione del SGP funzionale all’intercettazione dei giovani e sede delle attività artistico espressive.

Lo spazio sarà usato per le seguenti attività:

2.1 Laboratorio Espressivo-artistici (40h); Passeggiate emotive (10h); Circle Time gestito da uno Psicologo 20h (in 5 tempi da 4h).

Queste attività sono rivolte ai giovani delle famiglie indigenti seguite dallo sportello sociale di Comitato ma anche, in un’ottica inclusiva, ai giovani CRI volontari. Tali attività di sostegno e formazione mirano a promuovere il benessere psico-fisico e l’auto-affermatività.

2.2 IIS Einstain-Nebbia di Loreto: presso tale istituto si attiveranno i **Laboratori** espressivo-creativi di Pittura (10h), di Musica (10h) e focus group (10h) su tematiche sensibili e individuate dagli stessi studenti dell’Istituto per un totale di 30h; i laboratori, che avranno luogo durante le ore di educazione civica, mirano ad offrire a una serie di classi con problematiche conflittuali, gruppalì e emotive - segnalate dal dirigente scolastico e dal consiglio dei docenti, l’opportunità di ricevere una psico-educazione ed esprimere e superare, con linguaggi creativi, il proprio disagio.

Attività 4 Attivazione sperimentale “spazio giovani di prossimità” Cri Ascoli Piceno.

Apertura dello SGP, nucleo principale a cui afferiscono le seguenti azioni aggregative (Rif. OB.1, OB.4):

4.1 laboratori artistico-espressivi (40h), Circle Time (20h).

Tali azioni si rivolgono ai giovani delle famiglie indigenti seguite dallo sportello sociale di comitato ma anche, in un’ottica inclusiva, ai giovani CRI volontari. Queste attività di sostegno e formazione mirano a promuovere il benessere psico-fisico e l’auto-affermatività.

4.2 presso la SAE – soluzioni abitative di emergenza - nel Comune di Arquata del Tronto, CRI Ascoli attiverà i laboratori artistico-espressivi (20h) per una rappresentanza dei ragazzi ivi residenti e **focus group** di (10h), di preparazione all’accoglienza di nuove persone e famiglie in arrivo per l’emergenza Ucraina.

Partner: CRI Comitato di Ascoli, svolge da 10 anni progetti sulle aree terremotate.

Il Capofila svolge la funzione di governance, valutazione, monitoraggio e rendicontazione per tutta la durata del progetto.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali: 5 Municipalità

Comune di Senigallia, Castelleone di Suasa, Loreto, Ascoli Piceno, Arquata del Tronto.

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

Le **123** giovani saranno coinvolti direttamente di cui **100** unità tra **14 e 26** anni (utenza diretta) e **28** unità tra **18 e 33** anni (i giovani CRI dei comitati coinvolti).

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

In totale sono attivati **n.5 centri/forme aggregative giovanili.**

- 3 Spazi Giovani di Prossimità – SPG (Comitato CRI di Senigallia, Loreto e Ascoli Piceno): laboratori, formazioni, web-Magazine, Circle-Time, Focus group;
- 1 Attività presso il Borgo 1 delle Soluzioni Abitative di Emergenza – SAE – di Arquata del Tronto;
- 1 Attività presso l’IIS Einstein-Nebbia;

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

Saranno attivati in totale n.12 laboratori:

- n.1 Lab. Formativo Multimediale WebMagazine Prisma – Ass. Next Senigallia;
- n.1 Lab. Fotogiornalistico WebMagazine Prisma – CRI Senigallia;
- n.3 Lab. Circle-Time – CRI Senigallia, CRI Loreto, CRI Ascoli Piceno;
- n.2 Lab Focus-Group – IIS Einstein-Nebbia, SAE di Arquata del Tronto;
- n.1 Lab. Pittura - IIS Einstein-Nebbia

AVVISO PUBBLICO CONC.IM.O.

ABSTRACT PROGETTO

n.1 Lab. Musica - IIS Einstein-Nebbia;

n.3 Lab. Espressivo-artistico – CRI Loreto; CRI Ascoli Piceno; SAE di Arquata del Tronto.

IL PRESIDENTE
Andrea Marconi



ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

GEMMA: Gioventù E Modelli di Micro Accoglienza

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: G-Lab Laboratorio di Idee

INDIRIZZO SEDE: San Ginesio, C/da Cesa Cappuccini 5/A

INDIRIZZO MAIL: glabsanginesio@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
COOPERATIVA SOCIALE P.A.R.S. "Pio Carosi" Onlus	PARTNER
ANFFAS SIBILLINI ODV	PARTNER
ANFFAS ONLUS FERMANA	PARTNER
CLUB PER L'UNESCO DI TOLENTINO E DELLE TERRE MACERATESI ODV	PARTNER
Apicoltura Giancarlo Rossi	COLLABORATORE
Società agricola Scagnetti	COLLABORATORE
Terre di San Ginesio	COLLABORATORE
LAB di Luigi Bellesi	COLLABORATORE
Fidoka SRL	COLLABORATORE

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

GEMMA opererà in un gruppo di comuni nelle province di Macerata e Fermo, in un contesto marcato da una strutturale dinamica di de-antropizzazione. Il declino demografico ed economico delle aree bersaglio costituisce un processo di lunga durata profondamente aggravato dagli eventi sismici dell'Ottobre 2016. I giovani del territorio rappresentano una categoria particolarmente vulnerabile ed esposta al ridimensionamento delle opportunità economiche e lavorative: la mobilità interna, nazionale ed internazionale ha rappresentato una risposta diffusa al perdurare di tali situazioni critiche. Il territorio stesso non risulta pienamente in grado di rispondere alle prospettive di innovazione economica e di coesione sociale, in particolare rispetto al tema della ricettività turistica e delle forme di accoglienza diffusa. GEMMA fornirà percorsi integrati di formazione inquadrati nell'obiettivo specifico dello sviluppo della vocazione d'impresa e dell'inclusione economica dei più giovani, promuovendo la partecipazione di categorie vulnerabili quali disabili, prospettando loro un modello di profilazione e gestione di attività di accoglienza turistica relazionale basate sulle risorse culturali, ambientali e sociali del proprio territorio.

ABSTRACT PROGETTO

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Le attività coprono un ampio spettro di tematiche ed approcci integrati attorno alla conoscenza teorica ed alla sperimentazione pratica della micro accoglienza, intesa come attività economico-imprenditoriale e piattaforma di attivazione socio-culturale delle comunità. Le attività consistono in percorsi formativi che trasmettono 1) conoscenze e saperi pratici legati al patrimonio storico-culturale, enogastronomico e naturalistico 2) conoscenze e competenze a fondamento di attività imprenditoriali individuali e collettive 3) strumenti teorico-pratici di inclusione socio-economica di soggetti vulnerabili.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Comuni di San Ginesio, Ripe San Ginesio, Caldarola, Corridonia e Tolentino nella provincia di Macerata.
Comuni di Montegiorgio, Montegranaro e Fermo nella provincia di Fermo.

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

105 beneficiari. 20/30 volontari coinvolti nell'organizzazione e coordinamento delle azioni progettuali.

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

10 azioni progettuali. Le sedi dell'Associazione G-Lab Laboratorio di Idee in San Ginesio, dell'ANFFAS Sibillini in San Ginesio e dell'ANFFAS Fermana costituiranno punti di riferimento per l'organizzazione e la realizzazione delle azioni.

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

ABSTRACT PROGETTO

<p>TITOLO DEL PROGETTO <u>YOUTH INNOVATION HUB: ACCELERATORE DI ABILITA'</u></p>																											
<p>SOGGETTO PROPONENTE NOMINATIVO: ASSOCIAZIONE GIOVANILE "GIOVANI, TERRITORIO E CULTURA" ODV</p> <p>INDIRIZZO SEDE: VIA TORNABUONI, 27 63848 PETRITOLI (FM)</p> <p>INDIRIZZO MAIL: ass.gtc@gmail.com</p>																											
<p>GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI</p>																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">NOMINATIVO</th> <th style="width: 50%;">RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Associazione Giovani, Territorio e Cultura</td> <td>Proponente</td> </tr> <tr> <td>CIRCOLO LEGAMBIENTE FERMANO TERRAMARE</td> <td>Partner</td> </tr> <tr> <td>Associazione giovanile Li Mazzamurelli dei Sibillini</td> <td>Partner</td> </tr> <tr> <td>Associazione giovanile Il cielo sopra Berlino</td> <td>Partner</td> </tr> <tr> <td>Associazione di Promozione Sociale ACLI SEDE PROVINCIALE DI FERMO</td> <td>Partner</td> </tr> <tr> <td>Associazione CDS Monti Sibillini</td> <td>Partner</td> </tr> <tr> <td>Associazione La Liberata</td> <td>Partner</td> </tr> <tr> <td>COMUNE DI FERMO</td> <td>Collaboratore</td> </tr> <tr> <td>Comune di Ripatransone</td> <td>Collaboratore</td> </tr> <tr> <td>Associazione Ecomuseo della Valle dell'aso</td> <td>Collaboratore</td> </tr> <tr> <td>Ambito Territoriale Sociale XIX</td> <td>Collaboratore</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)	Associazione Giovani, Territorio e Cultura	Proponente	CIRCOLO LEGAMBIENTE FERMANO TERRAMARE	Partner	Associazione giovanile Li Mazzamurelli dei Sibillini	Partner	Associazione giovanile Il cielo sopra Berlino	Partner	Associazione di Promozione Sociale ACLI SEDE PROVINCIALE DI FERMO	Partner	Associazione CDS Monti Sibillini	Partner	Associazione La Liberata	Partner	COMUNE DI FERMO	Collaboratore	Comune di Ripatransone	Collaboratore	Associazione Ecomuseo della Valle dell'aso	Collaboratore	Ambito Territoriale Sociale XIX	Collaboratore		
NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)																										
Associazione Giovani, Territorio e Cultura	Proponente																										
CIRCOLO LEGAMBIENTE FERMANO TERRAMARE	Partner																										
Associazione giovanile Li Mazzamurelli dei Sibillini	Partner																										
Associazione giovanile Il cielo sopra Berlino	Partner																										
Associazione di Promozione Sociale ACLI SEDE PROVINCIALE DI FERMO	Partner																										
Associazione CDS Monti Sibillini	Partner																										
Associazione La Liberata	Partner																										
COMUNE DI FERMO	Collaboratore																										
Comune di Ripatransone	Collaboratore																										
Associazione Ecomuseo della Valle dell'aso	Collaboratore																										
Ambito Territoriale Sociale XIX	Collaboratore																										
<p>DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO (max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)</p> <p>Il contesto territoriale di riferimento del progetto è quello della provincia di Fermo con il coinvolgimento di alcuni Comuni della vicina provincia di Ascoli, che è stato caratterizzato negli ultimi anni da grandi trasformazioni sul piano economico e sociale, che coinvolgono in particolare i giovani, dalla crisi del calzaturiero allo sviluppo di nuovi talenti negli ambiti dell'arte, cultura e del turismo. Particolare attenzione verrà assicurata alla zona colpita dal terremoto del 2016 e alle aree interne e più periferiche (vallate). Un territorio che, attraverso il capoluogo vuole tornare ad essere un punto di riferimento per il Sud delle Marche. I destinatari entrano ampiamente nella fascia d'età prevista dal bando, con le attività proposte (di grande interesse per tale fascia d'età), prevediamo sia l'introduzione nel mondo dell'autoimprenditorialità dei "giovannissimi", sia favorire delle opportunità di "riscatto sociale" ai ragazzi che desiderano "rinventarsi", mettendosi in gioco, nei settori della creatività, arte, cultura e comunicazione, anche digitale; un settore in grande sviluppo e fermento nei periodi post COVID-19</p>																											
<p>DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ</p>																											

Attività 1) Avvio gruppo di lavoro (creazione gruppo, cronogramma, etc).

Attività 2) Promozione, comunicazione e disseminazione

Attività 3) Sviluppo Web Radio (Social radio) e redazione "Senior" (Animatori + Tutor)

Attività 3.1) Sviluppo piano editoriale - Informa-giovani digit@l

Attività 3.2) Individuazione e coinvolgimento "Role Models"

Attività 4) Organizzazione laboratori "Talent-L@B"

Sono previsti 18 laboratori specifici nel campo dell'innovazione della comunicazione digitale, in tre macro categorie di attività, denominati "A Scuola di Comunicazione", grazie ai collaboratori, favoriremo una disseminazione delle attività nel territorio Fermo/Ascoli, con una centralità e punto di riferimento nella strategica città Capoluogo di Fermo, anche all'interno di aule scolastiche multimediali.

I seminari, diventano dei momenti per lo sviluppo di "digital skills" nel settore della comunicazione, digitale, cultura e creatività, utili ai ragazzi che vogliono guardare ed avvicinarsi al mondo del lavoro – ma soprattutto all'autoimprenditorialità:

-Workshop di dizione, fonetica e podcasting.

-"Fundamentals of Graphic Design" e accessibilità digitale per sviluppatori web:

-Workshop di Fotografia digitale ed editing:

Attività 5) Partecipazione ad eventi organizzati da giovani del territorio (settore cultura, enogastronomia, sport, musica, fotografia, etc) – Web radio on tour: il gruppo dei ragazzi coinvolti nella web radio, individuerà e parteciperà con la struttura della Web Radio, ad eventi di interesse giovanile, organizzati nel territorio di riferimento da associazioni giovanili, culturali o Amministrazioni Locali.

Attività 6) Organizzazione "Orient-L@B" e autoimprenditorialità

AZIONE 7) Gestione amministrativa e monitoraggio

AZIONE 8) Valutazione e rendicontazione

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Grazie all'ampio partenariato, si garantiranno le attività nei territori delle province di Fermo ed Ascoli Piceno (Marche Sud)

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

Considerando i partner, i collaboratori ed il grande territorio di riferimento al quale il progetto si rivolge, prevediamo il coinvolgimento di almeno 50 ragazzi della fascia di età 16-35 anni.

NUMERO DEI CENTRI E DELLE FORME DI AGGREGAZIONE GIOVANILE ATTIVATI

Attraverso le azioni di "Talent L@b" ed "Orient L@b", prevediamo l'attivazione di n.4 diverse attività laboratoriali, oltre alla continuità dei momenti di aggregazione che la Web radio garantirà per l'intera durata del progetto. Grazie alla collaborazione con il Capoluogo di Provincia e con l'ATS XIX, si prevede la sostenibilità di una parte di attività come la Web Radio (informagiovani digitale, interviste e Role Models) che offrirà un servizio di pubblica utilità a livello quantomeno provinciale.

NUMERO DEI LABORATORI ARTISTICI/MUSICALI ATTIVATI/REALIZZATI

22 laboratori ad appuntamento (in presenza ed online), l'avvio della Web Radio, come strumento che garantirà la promozione, sostenibilità e vitalità dell'aggregazione nel lungo termine.