Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

Oggetto: Presentazione progetto "La Felicità è Magia"

SCHEDA PROGETTUALE

Titolo del progetto

LA FELICITÀ È MAGIA

Anagrafica dell'Organizzazione/Associazione capofila *(N.B. Inserire oltre all'indirizzo completo dell'Ente anche una mail che viene presidiata , la PEC e i numeri di telefono fisso e/o cellulare del referente del progetto per contatti)*

Denominazione Ente: Fondazione della Felicità ETS
Natura dell'Ente: Fondazione
Codice Fiscale: 97879590012
Indirizzo: Via Rochemolles 6 – 10146 Torino

Legale rappresentante: Walter Rolfo
Tel.:
Cell.

Territori coinvolti nella realizzazione del progetto *(Indicare solo i Comuni (per i capoluogo di provincia che ne siano provvisti, anche le circoscrizioni) nei quali verranno **svolte fisicamente** le azioni previste dal progetto)*

Torino

Numero degli Enti componenti della partnership interassociativa per la realizzazione del progetto *(compilare solo in caso presenza di partner):*

Nessuno

Obiettivi generali (*barrare una o più caselle):*

- Porre fine ad ogni forma di povertà;

X Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti;

- Ridurre le ineguaglianze;

Obiettivi specifici

1. Sviluppo delle Soft Skill: Implementare attività specifiche all'interno del laboratorio di magia mirate allo sviluppo delle competenze trasversali, quali comunicazione efficace, collaborazione, leadership e gestione dello stress.
2. Promozione dell'Integrazione Sociale: Creare contesti interattivi all'interno del laboratorio che favoriscano l'inclusione sociale e l'interazione tra i partecipanti, promuovendo la coesione di gruppo e la creazione di legami significativi.
3. Incentivazione della Cittadinanza Attiva: Strutturare attività che favoriscano la consapevolezza civica e l'engagement attivo nella comunità, incoraggiando i partecipanti a contribuire al benessere collettivo attraverso progetti socialmente responsabili.

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

4. Potenziamento dell'Autostima e della Consapevolezza Personale: Utilizzare il laboratorio di magia come strumento per stimolare la fiducia in se stessi, l'autostima e la consapevolezza delle proprie abilità, incoraggiando i partecipanti a esplorare e superare le proprie sfide personali.
5. Diffusione delle Competenze Acquisite: Organizzare sessioni di condivisione e diffusione delle competenze acquisite attraverso il laboratorio, coinvolgendo la comunità e contribuendo a creare un impatto a più ampio raggio.

A - REQUISITI SOGGETTIVI (del capofila)

- **A1** - Legame con il territorio di sperimentazione (max 2.000 caratteri)

Si indichi sinteticamente le azioni già svolte nello specifico territorio, **con l'indicazione precisa degli anni di realizzazione.**

Il progetto "La Felicità è Magia" si pone come obiettivo quello di creare un legame quanto più saldo con il territorio di Torino, dove la Fondazione della Felicità ETS ha la sua sede. Nonostante sia stata fondata nell'aprile del 2022, la Fondazione si è impegnata attivamente nel creare una rete con gli enti locali al fine di promuovere il benessere psicologico e la crescita personale nella comunità. Un esempio tangibile di questo legame con il territorio viene dall'evento "Chi è Felice, Non Bulla, Non Sballa, e... Non Molla!" tenutosi il 18 aprile 2023 al Pala Ruffini - Pala Gianni Asti di Torino. Questo evento ha coinvolto attivamente la comunità locale, con due sessioni: una mattutina dedicata agli studenti delle scuole secondarie superiori e una serale aperta a genitori, studenti universitari, anziani, educatori e volontari. Entrambi gli eventi hanno avuto come obiettivo quello di ispirare al cambiamento, miglioramento e alla crescita continua attraverso scelte consapevoli e la gestione delle emozioni. L'evento serale, intitolato "Come scegliere di essere felici", ha coinvolto un vasto pubblico e presentato dai rappresentanti della Fondazione della Felicità, tra cui il presidente Walter Rolfo, insieme a mental coach, artisti, sportivi ed esperti di social network. Questo evento ha contribuito ad aumentare la consapevolezza delle proprie potenzialità e a creare strategie concrete per un futuro migliore, coinvolgendo attivamente la comunità locale nella ricerca della felicità e del benessere personale.
Inoltre, l'ampia partecipazione agli eventi, con 1702 persone presenti alla sessione mattutina e 3000 alla sessione serale, testimonia il forte interesse e coinvolgimento della comunità nel progetto della Fondazione della Felicità ETS, confermando così il suo legame profondo con il territorio di sperimentazione.

- **A2** - Esperienza pregressa e specifica nell'ambito degli interventi proposti e presenza di volontari/personale con esperienza e/o specializzato (max 4.000 caratteri)

WALTER ROLFO - PRESIDENTE
Walter Rolfo, ingegnere e psicologo, coach ed esperto di processi percettivi. Coniuga creatività e innovazione, legate alle sue radici nel pensiero filosofico illusionistico, con la razionalità del pensiero costruttivo, derivante dalla sua formazione ingegneristica.
Docente all'Università di Torino e al Politecnico di Torino, è stato speaker al TEDx Trastevere e speaker al WIRED Next Fest.
Da 15 anni è consulente di grandi aziende, dove mette a disposizione la sua esperienza e le metodologie del pensiero illusionistico per supportare il raggiungimento dei loro obiettivi strategici.
IL TEAM DI PRODUZIONE E ILLUSIONISTI
Il team di lavoro e gli illusionisti che saranno coinvolti, fanno parte della squadra di Masters of Magic leader Mondiale nel settore della magia e degli eventi. Masters of Magic ha esperienza ventennale nel format proposto, ovvero un progetto educational abbinato all'arte magica. Da

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

sempre realizza laboratori e camp per ragazzi (su più giorni) dedicati all'Eco Magic School, per aziende private, per istituzioni, ma anche per associazioni.
In passato ha collaborato con FightTheStroke.org per la riabilitazione motoria dei bambini colpiti da ictus (Link articolo), attraverso la magia.
SEGRETERIA – FONDAZIONE DELLA FELICITÀ ETS
Manuela Salerno, psicologa di formazione, con competenze nel coordinamento di progetti sociali e nell'ambito della disabilità. Negli ultimi due anni, ha ricoperto il ruolo di project manager in progetti focalizzati sull'inclusione delle persone con disabilità, acquisendo capacità di pianificazione, organizzazione e gestione delle risorse per il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Nel 2022 ha completato con successo il corso universitario di Valutazione di Impatto Sociale erogato dall'Università di Torino, acquisendo competenze fondamentali per valutare l'efficacia delle azioni e migliorare continuamente le strategie progettuali.
TEAM MONDO SCUOLA
Il team di lavoro del mondo scuola organizza da anni con professionalità e passione attività di sensibilizzazione per le scuole coinvolgendo dapprima gli insegnanti tramite corsi di formazione ed attività esperienziali così da poter poi offrire agli alunni un percorso costruttivo ed arricchente.

B - CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Articolazione del progetto con particolare riferimento:

- **B1**- alla congruità, coerenza, completezza e rispondenza dello stesso rispetto agli obiettivi, alle aree prioritarie di intervento ed alle attività di interesse generale prescelte, con particolare descrizione delle modalità di azione e delle diverse fasi di attuazione (max 6.000 caratteri)

Il progetto "**La Felicità è Magia**" si propone di introdurre la **magia** come **strumento educativo** nelle scuole primarie e medie, con l'obiettivo di **promuovere il benessere psicologico** e **sviluppare competenze trasversali** nei giovani studenti.
La magia, intesa non solo come prestidigitazione, ma come strumento per acquisire competenze trasversali, diventa un veicolo per il raggiungimento della felicità. Attraverso il coinvolgimento di artisti professionisti e di un team esperto nel settore, il progetto si propone di insegnare otto abilità fondamentali: Impossibile, Sogno, Positività, Passione, Obiettivi, Perché, Resilienza e Felicità.
Il progetto coinvolgerà 1 istituto della scuola primaria di primo grado e 1 un istituto della scuola primaria di secondo grado, nelle **classi 3°, 4° e 5° elementare** e **1° e 2° media**, per un totale di **12 classi** (6 classi elementari e 6 medie) corrispondenti a **300 studenti**.
Il percorso didattico prevede: una formazione per i docenti che acquisiranno competenze nel campo della magia e delle arti performative, e un coinvolgimento degli studenti delle classi terze, quarte e quinte delle scuole primarie e delle prime due classi delle scuole medie.
Durante il percorso, gli studenti avranno l'opportunità di mettere in pratica le competenze acquisite attraverso la creazione e l'esecuzione di uno spettacolo di magia, con l'obiettivo di divenir loro stessi promotori di felicità. Gli spettacoli verranno organizzati in collaborazione con le Residenze Sanitarie Assistenziali (RSA) locali, con l'intento di diffondere gioia e benessere tra gli anziani ospiti.
Il progetto mira a promuovere il benessere psicologico e lo sviluppo delle soft skill nei giovani studenti attraverso l'insegnamento della magia e la creazione di spettacoli inclusivi e coinvolgenti.
Il percorso didattico si articola in diverse fasi:
1. Ricerca degli Istituti primari di primo e secondo grado piemontesi:
Mappatura, individuazione e analisi delle scuole interessate al progetto.

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

2. Formazione iniziale:
La formazione iniziale è cruciale per preparare sia gli insegnanti che gli artisti coinvolti nel progetto. Gli insegnanti acquisiranno competenze per supportare attivamente i propri studenti lungo il percorso, promuovendo anche il pensiero critico e il problem solving. Gli artisti saranno formati per gestire gruppi classe in modo efficace, con particolare attenzione alle esigenze di studenti con disabilità o fragilità. In sintesi, la formazione iniziale mira a preparare entrambe le figure per il successo e il benessere degli studenti coinvolti.

3. Scuola di magia in classe:
L'attività è strutturata in quattro settimane, con quattro lezioni ciascuna. Durante la prima lezione, un mago professionista si recherà negli istituti per tenere un corso di magia in sessioni plenarie. Questo corso introdurrà agli studenti le caratteristiche e le dinamiche fondamentali della magia, offrendo loro una base solida per l'apprendimento. Nelle due settimane seguenti, i docenti avranno accesso a video tutorial appositamente preparati, che saranno messi a loro disposizione per poter affiancare i propri studenti durante il percorso di crescita. Questi tutorial forniranno ulteriori approfondimenti e indicazioni pratiche per consolidare e approfondire le conoscenze acquisite durante il corso.
Infine, durante la quarta e ultima lezione del mese, i ragazzi affronteranno una prova pratica che dimostrerà l'effettivo apprendimento delle conoscenze e delle competenze acquisite fino a quel momento. Questa prova sarà progettata per valutare la comprensione e l'applicazione delle abilità magiche apprese durante il corso, offrendo agli studenti l'opportunità di mettere in pratica ciò che hanno imparato e dimostrare il loro progresso.

4. Spettacolo esterno: rappresentazione finale presso una Residenza Sanitaria Assistenziale (RSA)
L'attività culminante del percorso educativo è lo spettacolo finale, che si svolgerà presso una Residenza Sanitaria Assistenziale (RSA), dove risiedono anziani che possono essere in situazioni di fragilità o isolamento sociale. Questo spettacolo non solo offre agli studenti l'opportunità di mettere in pratica le abilità magiche e le competenze trasversali acquisite durante il corso, ma ha anche un significato più profondo. L'obiettivo principale dello spettacolo esterno è quello di diffondere gioia e benessere tra gli anziani ospiti della RSA. Gli studenti avranno l'opportunità di condividere la loro felicità con gli anziani attraverso esibizioni coinvolgenti e interazioni amorevoli. Questa esperienza non solo porterà gioia agli anziani, ma darà anche agli studenti la possibilità di vedere l'impatto positivo che le loro azioni possono avere sulla vita degli altri. Inoltre, lo spettacolo esterno offre agli studenti un'occasione unica per applicare le loro abilità sociali e comunicative in un contesto reale e significativo. Imparando a interagire con gli anziani e a trasmettere gioia attraverso le loro esibizioni, gli studenti svilupperanno una maggiore empatia e comprensione verso gli altri, arricchendo così il loro bagaglio di competenze trasversali.
Lo spettacolo esterno presso la RSA non solo rappresenta il culmine del percorso educativo, ma sottolinea anche l'importanza del condividere la felicità e l'impatto positivo che gli studenti possono avere sulla comunità circostante, una volta acquisite determinate abilità e competenze trasversali.

5. Riconoscimenti:
Agli studenti sarà conferito un certificato di partecipazione che attesterà il loro impegno e la loro dedizione nel corso del programma e un manuale digitale, raccolta di tutte le conoscenze e le competenze acquisite durante il corso

6.Partecipazione Campionato del Mondo di Magia

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

A quegli studenti che avranno partecipato in maniera particolarmente proattiva al percorso e avranno realizzato uno spettacolo di magia di particolare impatto, verrà data l'opportunità di partecipare gratuitamente al Campionato del Mondo di Magia, organizzato da Masters of Magic, a luglio 2025.

- **B2** - ai luoghi/sedi di realizzazione delle attività - numero dei Comuni coinvolti che beneficeranno nel loro territorio delle attività progettuali (*nel caso di Comuni che siano articolati in circoscrizioni, indicare il numero delle stesse*) (max 2.000 caratteri)

*Qualora, al di là del numero dei comuni coinvolti, le attività progettuali interessino un numero significativo (almeno il 20%) di utenti provenienti da altre zone del territorio regionale, specificare **tali zone ed indicare la percentuale di utenza esterna**. Senza tali dati non sarà possibile assegnare il punteggio così come indicato nell'allegato A, art. 6, criterio B2.*

La premiazione rappresenta un momento significativo e gratificante per gli studenti che hanno partecipato al percorso educativo. Durante questo evento, agli studenti verrà conferito un **certificato di partecipazione** che attesterà il loro impegno e la loro dedizione nel corso del programma. Questo certificato non solo riconosce il lavoro svolto dagli studenti, ma sottolinea anche l'importanza del loro contributo al successo complessivo del progetto. Inoltre, agli studenti sarà fornito un **manuale digitale** che raccoglie e sintetizza tutte le conoscenze e le competenze acquisite durante il corso. Questo manuale rappresenta una risorsa preziosa per gli studenti, poiché offre loro la possibilità di rivedere e consolidare quanto appreso nel corso del percorso. Attraverso il manuale, gli studenti potranno approfondire le abilità magiche e le competenze trasversali acquisite, utilizzandole come risorse per il loro sviluppo personale e professionale futuri. La premiazione non è solo un momento di celebrazione e riconoscimento, ma anche un'opportunità per gli studenti di riflettere sul loro percorso di apprendimento e di prendere consapevolezza dei progressi compiuti.

- B3 - alle sinergie e alle collaborazioni con Partner (se presenti) e Collaboratori (max 5 000 caratteri)

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

B4 - Descrizione delle caratteristiche di innovazione sociale del progetto, correlate alla tipologia ed al numero dei beneficiari diretti ed indiretti (N.B. inserire una tabella riassuntiva dei numeri per categoria beneficiari a fine paragrafo). Illustrare anche l'eventuale esistenza di un legame sinergico con le azioni già messe in campo da Comuni o organismi sovra zonali quali ASL, Enti gestori delle funzioni socioassistenziali, ecc. (*massimo 6.000 caratteri*)

Il progetto "La Felicità è Magia" proposto dalla Fondazione della Felicità ETS si distingue per la sua forte impronta di innovazione sociale, che si manifesta attraverso diverse caratteristiche e obiettivi. In primo luogo, il progetto si propone di coinvolgere attivamente 300 studenti e studentesse delle scuole elementari e medie. Questi beneficiari diretti avranno l'opportunità di partecipare a un percorso educativo innovativo, che non solo promuove il benessere psicologico individuale, ma anche lo sviluppo di competenze trasversali cruciali per il successo personale e sociale. Tuttavia, l'innovazione sociale del progetto si estende oltre i suoi beneficiari diretti. Seguendo il principio della "felicità moltiplicata", ogni studente coinvolto nel progetto è invitato a condividere la felicità e le competenze acquisite con almeno due anziani. In questo modo, i beneficiari indiretti del progetto ammontano a circa 600 anziani residenti in varie strutture assistenziali. Questa strategia non solo amplifica l'impatto positivo del progetto, ma promuove anche una cultura di condivisione e altruismo tra le generazioni. Il progetto proposto si estende oltre i suoi beneficiari diretti ed indiretti, coinvolgendo anche i caregiver delle persone anziane come beneficiari indiretti di secondo livello. Considerando che ogni anziano coinvolto nel progetto potrebbe avere almeno un caregiver di riferimento, sia esso un familiare o un caregiver esterno, il miglioramento del benessere e della serenità dell'anziano può portare benefici anche al caregiver. Quando gli anziani sono più felici e sereni grazie alla partecipazione al progetto, il caregiver potrebbe sperimentare un impatto positivo sul proprio benessere psicologico. Una maggiore felicità e serenità degli anziani può tradursi in un ambiente domestico più armonioso e in una minore pressione emotiva per i caregiver, consentendo loro di svolgere il proprio ruolo con maggiore tranquillità e soddisfazione. Pertanto, includere i caregiver come beneficiari indiretti di secondo livello del progetto riflette l'impegno della Fondazione nella promozione del benessere collettivo, riconoscendo l'importanza di considerare l'ecosistema sociale circostante per massimizzare l'impatto positivo delle sue iniziative.
La Fondazione della Felicità ETS si distingue per la sua competenza nella gestione e realizzazione di progetti sociali innovativi. Attraverso attività di formazione, ricerca, pubblicazione e promozione di iniziative di rilevanza sociale, la Fondazione promuove il benessere psicologico individuale come motore del benessere collettivo. In questo contesto, il progetto " La Felicità è Magia " si inserisce come un'esperienza pionieristica che mira a coinvolgere giovani, adulti e amministratori in un percorso di consapevolezza e crescita personale. L'obiettivo non è solo lo sviluppo del sapere inteso come conoscenza, ma soprattutto la consapevolezza della propria capacità di apprendimento e di trasformazione individuale e sociale.

BENEFICIARI			
	DIRETTI	INDIRETTI DI 1° LIVELLO	INDIRETTI DI 2° LIVELLO
TARGET	Studenti Elementari e Medie	Anziani	Caregiver
NUMERO	300	600	600

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

- **B5 -** Illustrare e specificare il numero di volontari coinvolti e la modalità del loro coinvolgimento nell'iniziativa o progetto (*max 2.000 caratteri*)

La Fondazione della Felicità ETS promuoverà un'iniziativa volta a coinvolgere volontari di tutte le fasce d'età, rendendoli parte attiva e imprescindibile del processo progettuale. Dopo aver ricevuto una formazione adeguata, i volontari saranno coinvolti in diverse attività:
Attività di Segreteria: I volontari contribuiranno all'ingaggio e al coordinamento delle scuole coinvolte nel progetto, supportando le attività organizzative e amministrative necessarie per il suo successo.
Attività Manuali: Saranno organizzate attività manuali in cui i volontari potranno partecipare alla realizzazione degli strumenti utilizzati in aula dal mago durante le lezioni di magia. Particolare attenzione sarà dedicata all'utilizzo di materiali di riciclo, promuovendo così la sostenibilità ambientale e la creatività.
Attività Relative alle Uscite Scolastiche: I volontari avranno un ruolo fondamentale nell'organizzazione e nella realizzazione delle uscite scolastiche presso le Residenze Sanitarie Assistenziali (RSA), dove verranno messi in scena gli spettacoli di magia. Saranno coinvolti nella pianificazione logistica, nell'assistenza durante gli eventi e nella creazione di un ambiente accogliente e inclusivo per gli anziani ospiti.

Il coinvolgimento dei volontari rappresenta un pilastro essenziale del progetto, permettendo una maggiore partecipazione della comunità e una distribuzione efficace delle risorse umane necessarie per il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

- **B6 -** Presenza di sistemi di valutazione nel progetto (inserire indicatori): *(massimo 2000 caratteri)*

RISULTATO	INDICATORE DI OUTPUT	N°
Miglioramento del benessere psicologico degli studenti coinvolgendoli in un percorso educativo innovativo basato sulla magia.	Test di gradimento	300
Sviluppo di competenze trasversali essenziali per il successo personale e sociale degli studenti	Test mensile/gruppo classe	6
Incremento della consapevolezza e dell'empatia verso gli anziani attraverso l'interazione e la condivisione della felicità e delle competenze acquisite	Spettacolo nelle RSA	4

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

Risultati attesi e impatto sociale previsto *(max 4.000 caratteri)*

1. **Risultati Attesi:**
   - Miglioramento del benessere psicologico degli studenti coinvolgendoli in un percorso educativo innovativo basato sulla magia.
   - Sviluppo di competenze trasversali essenziali per il successo personale e sociale degli studenti, come la fiducia in sé stessi, la creatività, la resilienza e la capacità di problem solving.
   - Incremento della consapevolezza e dell'empatia verso gli anziani attraverso l'interazione e la condivisione della felicità e delle competenze acquisite durante lo spettacolo presso le RSA.
   - Potenziamento delle relazioni intergenerazionali e della solidarietà tra le diverse fasce d'età.
   - Miglioramento del benessere psicologico dei caregiver degli anziani, grazie alla loro partecipazione indiretta al progetto tramite il supporto agli anziani stessi.
2. **Impatto Sociale:**
   - Promozione di un approccio innovativo all'educazione che valorizza il benessere psicologico e lo sviluppo delle competenze trasversali degli studenti.
   - Favorire l'inclusione sociale e l'empowerment degli anziani attraverso l'interazione positiva con gli studenti e l'opportunità di partecipare attivamente agli spettacoli di magia.
   - Sensibilizzazione sulla importanza della condivisione della felicità e delle competenze tra le diverse generazioni, contribuendo a contrastare l'isolamento sociale degli anziani e a promuovere la coesione sociale.
   - Promozione di un approccio olistico alla salute e al benessere, che tenga conto delle esigenze emotive e sociali degli individui di tutte le età.
   - Creazione di un modello replicabile e sostenibile per l'integrazione di interventi educativi basati sulla magia nel contesto scolastico e assistenziale, potenzialmente estendibile ad altre comunità e contesti.

Data presunta di fine progetto

Luglio 2025

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

Cronoprogramma (Tipologia di attività e mese di realizzazione**)**

Attività	Ago 2023	Set 2023	Ott 2023	Nov 2023	Dic 2023	Ge 2024	Feb 2024	Mar 2024	Apr 2024	Magg 2024	Giu 2024	Lug 2024
Scouting e ingaggio scuole partecipanti per l'annualità 2024-2025	x	x										
Preparazione materiali propedeutici	x	x	x	x	x							
Formazione per docenti e maghi			x									
Magia nelle Classi				x	x	x	x	x	x			
Spettacolo nelle RSA										x	x	
Partecipazione Campionato del Mondo di Magia												x
Stesura relazione finale												x
Rendicontazione												x
Trasmissione alla regione dei materiali finali												x

PIANO FINANZIARIO DEL PROGETTO

C.1. Evidenziare la coerenza tra le attività descritte nell'iniziativa e il piano finanziario *(max 2000 caratteri)*

Le voci di costo relative alla Tipologia 1 sono fondamentali per garantire il coordinamento e la gestione efficace di tutte le iniziative e attività previste nel progetto.

Per quanto riguarda le voci di costo della Tipologia 2, esse riguardano le spese sostenute dal personale coinvolto nell'attuazione delle lezioni di magia nelle classi. In particolare, per calcolare il budget destinato ai maghi, abbiamo considerato che ogni professionista potrà formare fino a **3 classi al giorno**, durante una sessione plenaria. Poiché il progetto coinvolge **6 classi per istituto** e vi sono **2 istituti coinvolti (per un totale di 300 studenti)**, per completare una serie di lezioni di "magia in classe" sono necessarie **4 giornate di lavoro per ogni mago**. Considerando anche le

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

giornate dedicate agli spettacoli presso le RSA, ipotizzate in due per ogni istituto, il totale delle giornate richieste è di **32**.

Per calcolare il costo totale dei maghi, abbiamo considerato un costo giornaliero di 200 euro per ciascun professionista. Moltiplicando questo costo giornaliero per il numero totale di giornate lavorative necessarie, che è di 32, si ottiene un costo totale di 6.400 euro per i maghi.

Inoltre, sono previste voci di costo aggiuntive per la produzione del materiale di comunicazione, che coinvolgerà professionisti esperti nel settore, e per le attività di formazione del personale coinvolto nel progetto.

C.2. Costi previsti:

PIANO FINANZIARIO DEL PROGETTO	PREZZO UNIT.	NUM.	TOTALE	Contributo richiesto	Contributo cofinanziato
Tipologia 1 Coordinamento Scuole	€ 2.000,00	1	€ 2.000,00	€ 2.000,00	
Tipologia 1 Segreteria organizzativa e Project Management	€ 9.000,00	1	€ 9.000,00	€ 6.000,00	€ 3.000,00
Tipologia 2 Costo Maghi nelle classi (32 giornate nelle classi)	€ 200,00	32	€ 6.400,00	€ 6.400,00	
Tipologia 2 Creazione Test per le classi	€ 500,00	1	€ 500,00	€ 500,00	
Tipologia 2 Adattamento e selezione contenuti 16 video	€ 850,00	1	€ 850,00	€ 850,00	
Tipologia 2 Realizzazione libro giochi di magia digitale	€ 1.000,00	1	€ 1.000,00	€ 1.000,00	
Tipologia 2 Creazione Test per le classi	€ 500,00	1	€ 500,00	€ 500,00	
Tipologia 2 Adattamento e selezione contenuti 16 video	€ 850,00	1	€ 850,00	€ 850,00	
Tipologia 3 Realizzazione Kit distribuiti agli studenti (300)	€ 3,00	300	€ 900,00	€ 900,00	
Tipologia 4 Creazione Piattaforma registrazione e distribuzione video	€ 2.000,00	1	€ 2.000,00	€ 2.000,00	
Tipologia 4 Realizzazione grafica KIT	€ 350,00	1	€ 350,00	€ 350,00	
Tipologia 4 Logo del progetto	€ 500,00	1	€ 500,00	€ 500,00	

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Tipologia 4 Comunicazione	€ 1.500,00	1	€ 1.500,00	€ 1.500,00	
Tipologia 5 Formazione ai docenti	€ 1.500,00	1	€ 1.500,00	€ 1.500,00	
Tipologia 5 Formazione ai maghi	€ 1.500,00	1	€ 1.500,00	€ 1.500,00	

Contributo richiesto	€ *25.000,00*	89,29%
Cofinanziato	€ *3.000,00*	**10,71%**
TOTALE (Richiesto Fondazione + Cofinanziato)	€ *28.000,00*	

Spese ammissibili:

I finanziamenti regionali sono destinati alla copertura delle seguenti spese:

1. Spese generali (progettazione, coordinamento, amministrazione, rendicontazione, ecc.) Massimo 5% del costo totale del progetto (somma del contributo richiesto + il cofinanziamento)
2. Spese di personale (coinvolto direttamente nelle attività destinate ai beneficiari finali)
3. Spese per acquisto di piccole attrezzature (max 500€ cad.), materiale di consumo, beni strumentali, piccoli arredi, ecc. (sono ammessi i noleggi, anche a lungo termine)
4. Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi)
5. Spese per attività di formazione per gli operatori ed i volontari, promozionali e divulgative- massimo 10% del costo totale del progetto (somma del contributo richiesto + il cofinanziamento)
6. Rimborsi spese volontari
7. Spese per prodotti assicurativi
8. Spese di gestione immobili (ad es. piccole manutenzioni ordinarie strettamente necessarie allo svolgimento delle attività progettuali, utenze, affitti, ecc. purché espressamente riconducibili al progetto, anche in quota parte).

Spese non ammissibili:

- tutte le spese in conto capitale (rientrano tra queste spese anche gli acquisti in leasing);
- spese per l'acquisto di automezzi;
- spese per l'acquisto di divise, vestiario ed altre attrezzature personali ad esclusivo beneficio dei soci dell'organizzazione capofila e delle organizzazioni partner e aderenti;
- spese di catering esclusivamente riferite ad eventi ed iniziative pubbliche.

C.3. Evidenziare la creazione di saperi, opere e/o servizi che rimangano attivi nel tempo anche al termine del finanziamento specifico (Si immagini il contributo regionale come un aiuto alla nascita di una iniziativa che sappia persistere nel tempo, esponendo le modalità con le quali ciò potrà avvenire ed essere successivamente verificato) *(max 4.000 caratteri)*

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00011869 del 18/03/2024

Il progetto "La Felicità è Magia" mira alla creazione di saperi, opere e servizi che mantengano la loro attività nel tempo anche al termine del finanziamento specifico. Questo obiettivo sarà raggiunto attraverso diverse strategie:

1. **Sviluppo di competenze trasversali durature:** Il percorso educativo innovativo offerto agli studenti durante il progetto non solo si propone di trasferire conoscenze specifiche, ma mira anche a promuovere lo sviluppo di competenze trasversali come la fiducia in sé stessi, la creatività e la resilienza. Queste competenze continueranno a essere utili e attive nella vita degli studenti anche dopo la conclusione del progetto.
2. **Creazione di relazioni intergenerazionali sostenibili:** Il legame creato tra gli studenti e gli anziani attraverso l'interazione durante gli spettacoli di magia presso le RSA sarà coltivato in modo da perdurare nel tempo. Le relazioni intergenerazionali contribuiranno a mantenere attiva la condivisione della felicità e delle competenze, promuovendo un ambiente di supporto e inclusione sociale.
3. **Diffusione del modello educativo:** Il progetto prevede la creazione di un modello replicabile e sostenibile per l'integrazione di interventi educativi basati sulla magia nelle scuole e nelle RSA. Attraverso la documentazione delle attività, la formazione degli insegnanti e il coinvolgimento delle istituzioni, il modello sarà diffuso e adottato anche in altre comunità e contesti, garantendo la continuità delle iniziative nel tempo.

Complessivamente, il progetto si impegna a creare un impatto duraturo attraverso la promozione di competenze, relazioni e pratiche che continueranno a essere attive e benefiche per la comunità anche al di là del finanziamento specifico.