

Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

SEZIONE 1: DATI DELL'ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	Titolo progetto	Comunità Giocanti <i>Diritto al gioco per i minori in territori montani</i>
2	Anagrafica dell'organizzazione capofila	
2.1	Denominazione dell'ente	B612 Lab APS
2.2	Codice fiscale	96080670043
2.3	Sede legale	Moretta (CN), 12033, Vicolo delle rose n 2
2.4	Sede operativa	Saluzzo (CN), 12037, Piazza Montebello 1,
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	Gabriele Pappalardo
2.6	Nome e cognome del referente del progetto	Beatrice Bertino
2.7	Indirizzo mail referente di progetto	
2.8	N telefono referente di progetto	
2.9	Pec	b612lab@pec.it
2.10	Anno inizio attività dell'ente	2009
2.11	Indicare data iscrizione al RUNTS, oppure: - data di iscrizione al registro regionale delle ODV, - data di iscrizione al registro regionale delle APS, - per le Fondazioni: anno di iscrizione all'elenco delle Onlus presso l'Agenzia delle Entrate	Iscrizione al RUNTS N. 105187 del 08/03/2023

3	Territorio di svolgimento delle attività		
3.1	Tipologia di territorio coinvolto ¹ (barrare il tipo di	Pianura, collina	Territorio semi montano e montano

	territorio in cui saranno presenti le azioni).		X.
3.2	Elencare i comuni coinvolti dalle azioni progettuali.	Comuni montani della Valle Po, Valle Varaita, Bronda e Infernotto. Nello specifico: 1. Comune di Venasca 2. Comune di Isasca 3. Comune di Melle 4. Comune di Rifreddo 5. Comune di Sanfront 6. Comune di Paesana 7. Comune di Ostana 8. Comune di Barge 9. Comune di Verzuolo 10. Comune di Manta 11. Comune di Costigliole 12. Comune di Gambaasca 13. Comune di Revello 14. Comune di Piasco 15. Comune di Envie 16. Comune di Frassino 17. Comune di Crissolo	

1 Comuni montani e parzialmente montani segnalati dall' UNCEM - Unione Nazionale dei Comuni e delle Comunità Montane per l'anno 2002 e classificati ai sensi della Legge 991/1952 - Provvedimenti in favore dei territori montani.

4	Partner	
4.1	Numero di partner coinvolti	0
4.2	Elenco partner. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	

5	Collaborazioni	
5.1	N di collaboratori coinvolti	19
5.2	Elenco collaboratori. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	

Enti non profit	1. Insieme Per ODV, Via Bianco n. 2, Barge (CN), CF: 94035750044; 2. Terzo Tempo ASD, Via Busca 5 Costigliole Saluzzo (CN), CF: 94048190048; 3. Luogo Comune APS, Piazza G. Marconi n. 3, Melle (CN), CF: 94052990044; 4. Urca APS, Via Salita al Castello n. 26 (CN); CF: 94041420046; 5. Ratatoj APS, Via Palazzo di città n 15 - Saluzzo (CN), CF: 94031090049.
Enti pubblici	1. Comune di Barge, Piazza Garibaldi n. 11 - 12032 Barge (CN), CF: 00398040048; 2. Comune di Costigliole Saluzzo , Via Vittorio Veneto, 59 - 12024 Costigliole Saluzzo (CN), CF: 00426640041; 3. Comune di Isasca, Piazza del Municipio, 5 - 12020 Isasca (CN), CF: 00498630045; 4. Comune di Melle, Piazza Marconi, 1 - 12020 Melle (CN), CF: 00462360041; 5. Comune di Ostana, Piazza Caduti per la Libertà, 49 - 12030 Ostana (CN), CF: 00453120040; 6. Comune di Paesana, Via Barge, 6 - 12034 Paesana (CN), CF: 85001190041; 7. Comune di Revello, Piazza Denina 212036 Revello (CN), CF: 00395930043; 8. Comune di Rifreddo, Via Vittorio Emanuele II, 1 - 12030 Rifreddo (CN), CF: 85000390048; 9. Comune di Venasca, Via G. Marconi, 19 - 12020 Venasca (CN), CF: 85001090043; 10. Comune di Verzuolo, Piazza Martiri della Libertà, 1 - 12039 Verzuolo (CN), CF: 85000580041; 11. Istituto Comprensivo Sanfront Paesana, Corso Marconi n.22 - Sanfront (CN), CF: 94033130041; 12. Istituto Comprensivo di Barge, Viale Mazzini, 2 – 12032 BARGE (CN), CF: 94033120042;

Enti profit	1. Ameno SNC, Piazza Martiri della Libertà, Venasca (CN), P.IVA: 03687320048.
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)	1. CSV - Centro Servizi Volontariato Società Solidale ets csv, Piazzale Croce Rossa Italiana 1, 12100 Cuneo (CN), CF: 96063990046.

SEZIONE 2: PROPOSTA PROGETTUALE

6	Obiettivi generali (riportare una scelta)
---	---

	Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti
7	Aree di intervento (riportare in ordine di priorità, massimo due scelte).
	1° scelta: Promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento

8	Linee di attività prioritarie (come individuate con specifiche lettere nell'elenco di cui all'art 5 del D.Lgs 117/2017) nelle quali si iscrivono le azioni proposte al finanziamento) l) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa
---	--

9	Descrivere l'esperienza dell'ente e il legame con il territorio oggetto delle azioni progettuali. Specificare il <u>numero</u> di anni da cui si svolge l'attività oggetto della presente richiesta. (Massimo 3500 caratteri)
---	--

b612 Lab APS nasce del 2009 e collabora con enti non a scopo di lucro. Svolge attività di promozione sociale attraverso strumenti culturali e artistici principalmente rivolti a bambini, famiglie e giovani del territorio delle Valli del Monviso. Pone al centro delle sue attività lo storytelling creativo, legato cioè ai linguaggi contemporanei, sia come modalità di espressione, ma anche come mezzo di comunicazione, analisi e racconto della realtà. b612lab ha un direttivo under 30 che dedica particolare attenzione alla cittadinanza attiva in tutte le sue forme e alla piena partecipazione ai processi di sviluppo e cambiamento della comunità locale. L'associazione svolge attività di interesse rispetto ai temi del presente avviso da quattordici anni. Negli anni è stata coinvolta in numerose progettualità sul territorio, sia da enti pubblici come i comuni, le scuole, il consorzio socio assistenziale, che da enti privati. E' stata parte attiva del progetto YEPP Monviso. Questo impegno nelle valli Varaita, Po e Infernotto è proseguito anche al termine dei progetti YEPP, come si evince dall'elenco sotto riportato e dalle specifiche nel paragrafo successivo

Sintesi dei progetti ai quali ha partecipato b612lab negli ultimi anni sui territori di progetto:

- 2009 Riuscire;
- 2010 Riuscire di +;
- 2013 Wey CUP (supporto alla realizzazione media e narrazione);
- 2014 Formazione strumenti Social;
- 2015 Web Radio B612: pratiche radiofoniche per aumentare la consapevolezza dello strumento attraverso il coinvolgimento della cittadinanza, in particolare famiglie con bambini;
- 2016: Play In Saluzzo: progetto Cross disciplinare di ricerca sonora nei suoi molteplici linguaggi che ha visto costruire un archivio sonoro della città di Saluzzo attraverso una ricerca realizzata dagli studenti della città;
- 2017 To Be: intende utilizzare i media per offrire opportunità di riflessione sulle rappresentazioni e promuovere differenti prospettive di analisi della realtà delle valli del Monviso;
- 2018 To Be Defined: partendo dalla scoperta e approfondimento di iniziative di innovazione sociale in contesti prevalentemente urbani si vuole arrivare alla replicazione delle buone pratiche nel contesto rurale;
- 2019 #Smart: l'obiettivo del progetto è di sfidare le abitudini culturali e sociali consolidate del territorio, offrendo alla comunità punti di vista inconsueti e alternativi, attraverso l'uso di differenti linguaggi artistici;
- 2020 CTMO LIVE: collaborazione volontaria per la realizzazione di un format streaming al Cinema Teatro Magda Olivero con performance artistiche dal territorio delle valli del Monviso, anche rivolte a bambini e famiglie diffuso durante i mesi di chiusura degli spazi culturali come forma di presenza;
- 2021 Animare Comunità: tenta di mescolare l'intervento culturale con quello socio-educativo, al fine di sviluppare comunità resilienti;
- 2021 Landscapes Lab: partner principale del comune di Rifreddo in questo progetto volto ad attivare uno spazio di comunità attraverso l'animazione socio-culturale;
- 2022 Contesti Capacitanti: pratiche culturali per riattivare la fiducia dei giovani Neet;
- 2022 Famiglie in Gioco: progetto atto a rafforzare i legami sociali messi a dura prova dalla pandemia da Covid-19 attraverso la consapevolezza e la responsabilità digitale.

10	Descrivere le professionalità presenti all'interno dell'associazione /fondazione(volontario o dipendente) adatte allo svolgimento dell'attività del progetto (esempio: assistenti sociali, medico, infermiere, docente, educatore, formatore). È possibile <u>anche</u> fare riferimento alle risorse esterne che si intende coinvolgere per la progettualità oggetto della presente richiesta. (Massimo 2000 caratteri)
Le professionalità volontarie di cui B612 Lab APS dispone, confermate anche dalla storicità del soggetto e degli interventi nelle zone montane, sono così classificabili: ● Insegnanti della scuola primaria, che prestano attività di volontariato per pratiche ludiche comunitarie in territori montani; ● Esperti di linguaggi media e di pratiche laboratoriali per bambini e famiglie; ● Studenti e neo laureati in Scienze della Formazione e Scienze dell'Educazione interessati ai temi del diritto al gioco; ● Esperti a vario titolo di differenti linguaggi artistici, anche dedicati ai più piccoli. Per quanto riguarda le professionalità esterne che si intende coinvolgere possono essere così riassunte: ● Educatori Professionali, che stabilmente lavorano ed operano sul territorio; ● Esperti della Comunicazione, per la realizzazione di grafiche e materiale per lo <i>storytelling</i> del progetto; ● Professionisti per i laboratori con gli studenti nelle scuole; ● Esperti per il <i>capacity building</i> per introdurre approcci alla <i>gamification</i> e al <i>game based learning</i>; ● Esperti per la formazione specifica, rivolta ai volontari;	

11	Analisi di contesto: descrivere il contesto in cui è inserita l'attività progettuale e le problematiche a cui si intende rispondere. Se possibile fornire dati oggettivi e analisi sulla problematica in oggetto. (massimo 3000 caratteri).
----	---

Le valli del Monviso, in particolare la Valle Varaita, Po, Bronda e Infernotto, sono da tempo interessate da un paio di riorganizzazione strategica delle risorse e delle opportunità socio culturali, in un sistema integrato che comprende tutta la zona montana occidentale della provincia di Cuneo. I report effettuati sul territorio, in particolare Le mappe della povertà educativa in Piemonte dell'Osservatorio promosso da Con i Bambini e Openpolis nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile evidenziano come il Piemonte presenti un'offerta di asili nido, scuole elementari ma anche occasioni di prima socialità più bassa che in altre regioni del nord Italia. In particolare la provincia di Cuneo è considerata ultima tra le province piemontesi rispetto all'erogazione di servizi ed è ultima tra le province del Piemonte per l'utenza potenziale.

L'offerta di opportunità formative, ludiche e di socialità per il target in oggetto si concentra in un terzo dei comuni della provincia, tagliando completamente fuori le aree montane della valle Po, Varaita, Bronda e Infernotto. Si osserva inoltre:

- Assenza (o casi rari e isolati) di associazioni o enti territoriali volontari che si occupano di bambini e famiglie, sostegno alla genitorialità, diritto al gioco ecc.
- Assenza di attività organizzate per bambini fuori dall'orario scolastico;
- Scarso utilizzo dei giardini pubblici e carenza di spazi per lo svolgimento di attività e laboratori;

Il progetto Comunità Giocanti si inserisce proprio in questo contesto ragionando sul senso di comunità e di appartenenza al territorio come strumento per migliorare le relazioni. In questa logica i partenariati e le collaborazioni attivate capillarmente in tutto il territorio garantiranno un impegno e un'attenzione specifica al tema. Contestualmente i momenti di formazione e di sperimentazione saranno utili anche per aumentare la consapevolezza degli abitanti delle aree montane rispetto ai cambi di paradigma delle dinamiche sociali. infine riteniamo che la modalità attraverso cui verrà immaginata l'attivazione sociale permetta un coinvolgimento attivo da parte dei bambini e delle famiglie e che in qualche modo generi cambiamento.

12	Obiettivo del progetto: descrivere l'obiettivo progettuale, ovvero il cambiamento che si intende produrre con le azioni progettuali. Descrivere i soggetti beneficiari delle attività. (Destinatari delle attività). (massimo 3500 caratteri)
----	---

Il progetto Comunità Giocanti propone un nuovo modo di intendere le collaborazioni tra enti pubblici, soggetti privati, volontariato e scuole attraverso la diffusione di laboratori e pratiche collettive, per impattare insieme alle comunità dei territori montani di riferimento. L'attivazione sociale e la produzione culturale, incentrata sui temi del diritto al gioco diventano strumenti di consapevolezza e autodeterminazione attraverso il quale produrre un cambiamento. In particolare il progetto, seguendo l'indirizzo dell'obiettivo generale, coinvolge il target di bambini e preadolescenti con le relative famiglie nella co-realizzazione e sperimentazioni ludiche. I processi partecipativi diventano altresì finalizzati alla ricostruzione del legame sociale, ancora in parte frammentato dalla pandemia da Covid-19. Comunità Giocanti persegue i seguenti SDG promossi dall'ONU:

- 4.1: assicurarsi che tutti raggiungano un grado di istruzione libero, equo e di qualità
- 4.7: assicurarsi che tutti gli studenti acquisiscono le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile
- 10.2 potenziare e promuovere l'inclusione sociale, economica e politica di tutti
- 11.a Sostenere rapporti economici, sociali e ambientali positivi tra le zone urbane, periurbane e rurali
- 16.7 Assicurare un processo decisionale reattivo, inclusivo, partecipativo e rappresentativo a tutti i livelli

Gli obiettivi specifici del progetto invece sono:

- Aumentare il senso di comunità per migliorare le relazioni e l'appartenenza ai territori della popolazione locale attraverso nuove modalità di interazione; Gli approcci di gioco vengono così utilizzati per coinvolgere bambini e famiglie nel rafforzamento dei legami sociali e del senso di comunità, più collaborativi e sostenibili nel progettare il modo di vivere lo spazio pubblico dei territori montani;
- Diversificare le competenze anche attraverso una maggiore consapevolezza del diritto al gioco e del game based learning per intervenire in modo efficace ai cambi di paradigma delle dinamiche sociali, soprattutto in territori marginali e disgregati.
- Sviluppare una modalità di attivazione sociale e fruizione culturale mediante l'applicazione della gamification nel contesto urbano che preveda un'esperienza partecipativa attraverso l'utilizzo di giochi e linguaggi espressivi e artistici. Lo sviluppo di questa tipologia di pratiche pubbliche può diventare il mezzo con cui i più piccoli vengono accompagnati in un percorso partecipativo attivatore di canali emozionali che coinvolgono il beneficiario in modo attivo e consapevole.

I destinatari beneficiari dell'iniziativa saranno articolati come segue

Beneficiari	Numero
Minori coinvolti negli Istituti Comprensivi (7-14) [beneficiari diretti]	400 (100 per ciascuno dei 4 territori)
Minori coinvolti nell'extra scuola (7-14) [beneficiari diretti]	200 (50 per ciascuno dei 4 territori)
Famiglie [beneficiari diretti]	200 (50 per ciascuno dei 4 territori)
Cittadinanza [beneficiari diretti]	20000 (5000 per ciascun territorio)
Comunità educante [beneficiari diretti]	200 (50 per ciascun territorio)
Operatori [beneficiari diretti]	40 (10 per ciascun territorio)
Famiglie e minori fruitori delle iniziative pubbliche [beneficiari indiretti]	200 (50 per ciascuno dei 4 territori)

Destinatari della comunicazione del progetto [beneficiari indiretti]	8000 (2000 per ciascun territorio)
Rappresentanti degli enti pubblici e privati presenti ai tavoli di coordinamento [beneficiari diretti]	25

13	Strategia d'intervento: descrivere le modalità di realizzazione dell'intervento e le fasi in cui è articolato. Descrivere come le attività proposte si integrano con i servizi e le istituzioni presenti sul territorio. Descrivere gli aspetti di innovazione presenti nel progetto. (massimo 3500 caratteri)
----	--

Il progetto Comunità Giocanti prevede le seguenti modalità di realizzazione dell'intervento, che saranno successivamente suddivise in azioni di progetto (WP).

- Fase preliminare di programmazione del progetto attraverso le collaborazioni con i Comuni dei territori di riferimento, gli Istituti Comprensivi, gli enti del Terzo Settore, i soggetti profit, il Centro Servizio per il Volontariato;
- Coinvolgimento di bambini e delle famiglie nella fase di esecuzione e gestione dell'iniziativa;
- Fase finale di valutazione degli impatti del progetto

Nello specifico i *work package* del progetto Comunità Giocanti sono:

WP1. Tavoli di coordinamento

destinati ai soggetti culturali, sociali ed amministrativi dei territori montani attivi sul processo per evidenziare maggiormente i bisogni specifici del territorio e determinare pratiche e azioni per il coinvolgimento, rivolte a bambini e famiglie. Il tavolo si riunisce mensilmente per aggiornamenti sull'attuazione del progetto anche con le Istituzioni locali. Inoltre sarà un momento per favorire la condivisione e il coinvolgimento di altri soggetti operanti sul territorio montano che potranno essere coinvolti nelle fasi successive.

WP2. Ingaggio:

azione svolta in sinergia dagli operatori socio culturali e gli istituti comprensivi dei territori montani per individuare il target necessario ai fini del progetto.

WP3. Codesign e Co-realizzazione:

E' l'azione atta alla concretizzazione del progetto, che intende promuovere l'utilizzo di differenti linguaggi artistici per disegnare il processo di coinvolgimento e partecipazione dei bambini. Saranno coinvolti gli operatori culturali e gli istituti scolastici in laboratori ed attività specifiche. Successivamente si proseguirà con l'attivazione di una strategia ludica *off line*, favorendo in questo caso la partecipazione. Verranno proposte diverse modalità di gioco in forma laboratoriale ed esperienziale da praticare attraverso l'interazione con il territorio (edutainment).

WP4. Attivazione e sperimentazioni ludiche:

avvio e restituzione dei laboratori partecipati con gli alunni degli Istituti Comprensivi aperti all'intera comunità. Questi momenti pubblici, supportati dai comuni di riferimento, saranno contaminati da diverse esperienze artistiche che aumenteranno il valore socio culturale e di animazione territoriale della proposta.

WP5. Formazione e Capacity Building:

azione destinata ai volontari coordinata dell'operatore socio culturale per introdurre gli approcci della gamification e del game based learning atti a ragionare sui temi del diritto al gioco per bambini e famiglie. Il CSV di Cuneo sarà a supporto con proposte e metodi. Successivamente saranno previste delle azioni di Capacity Building aperte all'intera comunità, con professionisti a vario titolo.

WP6. Comunicazione e Disseminazione: sviluppo di una strategia di comunicazione in una logica bottom up in affiancamento agli enti collaboratori, per favorire la diffusione e la partecipazione alle iniziative.

Lo Scambio di competenze e professionalità tra Enti del Terzo Settore, Enti pubblici e privati è sicuramente uno degli aspetti di innovazione del progetto, in un territorio marginale e povero di opportunità analoghe (WP1, WP4 e WP5); insieme alla modalità di attivazione progettuale attraverso un patto educativo per la costituzione di una comunità giocante: maggiori dettagli nel paragrafo 16;

13.1	Descrivere il ruolo dei partner e delle collaborazioni nello svolgimento dei progetti (massimo 2000 caratteri)
	Il progetto da un punto di vista metodologico si fonda sulla commistione tra animazione ludica e lavoro sociale: i temi del diritto al gioco e le pratiche di gamification in spazi pubblici si configurano in questo modello di intervento educativo. Gli enti di promozione sociale, collaboratori, si occuperanno di: ● Ratatoj APS, già radicata sul territorio di sperimentazione con diverse progettualità, parteciperà ai tavoli territoriali fornendo spunti e know how, senza contributo economico; ● Urca APS e Luogo Comune APS avranno un ruolo più operativo sui territori di riferimento, soprattutto rispetto al WP3 e al WP4, seguendo comunque tutto il processo in una logica di co-ideazione. Le molteplici collaborazioni diffuse sul territorio permetteranno la realizzazione di un intervento educativo complesso. Nello specifico: ● I comuni montani coinvolti parteciperanno ai tavoli di coordinamento territoriale per permettere la realizzazione delle attività in loco e seguiranno l'avanzamento per una modellizzazione futura dell'iniziativa. Si occuperanno di diffondere, attraverso i canali istituzionali, le iniziative di progetto ma anche di supportare la logistica; ● ASD Terzo Tempo e insieme per ODV, attraverso la loro referenza operativa e la fitta rete di collaborazioni sul territorio, si occuperanno di coinvolgere i soggetti fragili destinatari della progettualità; forniranno i referenti volontari che coadiuveranno il lavoro degli operatori socioculturali; ● Gli Istituti comprensivi dei territori montani (IC Revello, IC Sanfront-Paesana, IC Barge, IC Venasca e Costiglione) saranno destinatari diretti del WP3, attivando i bambini alla partecipazione attiva; ● Ameno SNC, ente profit, si occuperà del vitto delle iniziative dedicate ai partecipanti; ● Il CSV Cuneo metterà a disposizione il know-how della rete del Centro Servizi per il Volontariato, diffondendo le iniziative e le opportunità del progetto e fornendo un supporto alla formazione dei volontari.

13.2 Tabella riassuntiva della strategia di intervento: suddividere nella seguente tabella le principali azioni progettuali, indicando a chi sono rivolte, i soggetti coinvolti.

N	Tipologia di azione	Descrizione dell'azione	Beneficiari	Soggetti attuatori (capofila, partner, collaboratori)
1	WP1. Tavoli di coordinamento	destinati ai soggetti culturali, sociali ed amministrativi dei territori montani attivi sul processo per evidenziare maggiormente i bisogni specifici del territorio e determinare pratiche e azioni per il coinvolgimento, rivolte a bambini e famiglie. Il tavolo si riunisce mensilmente per aggiornamenti sull'attuazione del progetto. un tavolo di coordinamento ogni due mesi per ogni territorio più un tavolo di conclusione progetto, per un totale di 21 tavoli di coordinamento	Rappresentanti degli enti pubblici e privati presenti ai tavoli di coordinamento [beneficiari diretti] - 25	Capofila con i rappresentanti dei partner e dei collaboratori: comuni montani, istituzioni scolastiche, enti privati e odv
2	WP2. Ingaggio	azione svolta in sinergia dagli operatori socio culturali e gli istituti comprensivi dei territori montani per individuare il target necessario ai fini del progetto. 2 Incontri al mese per ciascun territorio per un totale di 18 incontri	Minori coinvolti negli Istituti Comprensivi (7-14) [beneficiari diretti] - 400 Famiglie [beneficiari diretti] - 200	Capofila con gli Istituti comprensivi dei territori montani (IC Revello, IC Sanfront-Paesana , IC Barge, IC Venasca e Costiglione)
3	WP3.Codesign e Co-realizzazione	E' l'azione atta alla concretizzazione del progetto, che intende promuovere l'utilizzo di differenti linguaggi artistici per disegnare il processo di coinvolgimento e partecipazione dei bambini. Saranno coinvolti gli operatori culturali e gli istituti scolastici in laboratori ed attività specifiche. Successivamente si proseguirà con l'attivazione di una strategia ludica <i>off line</i> , favorendo in questo caso la partecipazione. Verranno proposte diverse modalità di gioco in forma laboratoriale ed esperienziale da praticare attraverso l'interazione con il territorio (edutainment). 60 ore di formazione esperti per ogni Istituto Comprensivo presente sui tre territori per un totale di 180 ore di formazione	Minori coinvolti negli Istituti Comprensivi (7-14) [beneficiari diretti] - 400 Famiglie [beneficiari diretti] - 200 Comunità educante [beneficiari diretti] - 200	Capofila del progetto con Urca APS e Luogo Comune APS, gli Istituti comprensivi dei territori montani (IC Revello, IC Sanfront-Paesana , IC Barge, IC Venasca e Costiglione)

4	<i>WP4. Attivazione e sperimentazioni ludiche</i>	avvio e restituzione dei laboratori partecipati con gli alunni degli Istituti Comprensivi aperti all'intera comunità. Questi momenti pubblici, supportati dai comuni di riferimento, saranno contaminati da diverse esperienze artistiche che aumenteranno il valore socio culturale e di animazione della proposta. Una iniziativa per ogni comune coinvolto nelle azioni progettuali per un totale di 17 iniziative.	Minori coinvolti nell'extra scuola (7-14) [beneficiari diretti] - 200 Comunità educante [beneficiari diretti] - 200 Famiglie e minori fruitori delle iniziative pubbliche [beneficiari indiretti] Cittadinanza [beneficiari diretti] - 20000 Operatori [beneficiari diretti] - 40	Capofila del progetto con Ameno SNC, Urca APS e Luogo Comune APS, gli Istituti comprensivi dei territori montani (IC Revello, IC Sanfront-Paesana, IC Barge, IC Venasca e Costiglione), ASD Terzo Tempo e insieme per ODV, I comuni montani coinvolti
5	<i>WP5. Formazione e Capacity Building</i>	azione destinata ai volontari coordinata dell'operatore socio culturale per introdurre gli approcci della gamification e del game based learning atti a ragionare sui temi del diritto al gioco per bambini e famiglie. Il CSV di Cuneo sarà a supporto con proposte e metodi. Successivamente saranno previste delle azioni di Capacity Building aperte all'intera comunità, con professionisti a vario titolo. 20 ore di formazione volontari per ciascun territorio per un totale di 60 ore. 40 ore per tutto il territorio di riferimento tra formazione per la cittadinanza e capacity building.	Operatori [beneficiari diretti] - 40 Rappresentanti degli enti pubblici e privati presenti ai tavoli di coordinamento [beneficiari diretti] - 25 Comunità educante [beneficiari diretti] - 200 Cittadinanza [beneficiari diretti] - 20000	Capofila del progetto con CSV Cuneo, ASD Terzo Tempo e insieme per ODV, Urca APS e Luogo Comune APS
6	<i>WP6. Comunicazione e Disseminazione</i>	<i>Comunicazione e Disseminazione:</i> sviluppo di una strategia di comunicazione in una logica bottom up in affiancamento agli enti collaboratori, per favorire la diffusione e la partecipazione alle iniziative.	Destinatari della comunicazione del progetto [beneficiari indiretti] - 8000	Capofila del progetto con Urca APS e Luogo Comune APS, ASD Terzo Tempo e insieme per ODV

14	Volontari	
14.1	Numero di volontari coinvolti	45
14.2	Descrivere in che modo i volontari saranno coinvolti nelle attività di progetto. Specificare, se previste, le attività di formazione ad essi rivolte. (massimo 2.000 caratteri)	

I volontari di B612 Lab APS (in totale 10) insieme ai volontari di Luogo Comune APS (in totale 10) e di Urca APS (in totale 10) si occuperanno di supportare la gestione operativa e la logistica delle iniziative sull'ampio territorio di riferimento, a partire dagli incontri di coordinamento (WP1), alle sperimentazioni ludiche sui territori (WP4) e alla formazione (WP5). Proprio su quest'ultima azione beneficeranno anche l'ASD Terzo Tempo e insieme per ODV: queste due associazioni contano un nutrito gruppo di volontari e fondano la loro consolidata attività socio culturale sull'intervento volontaristico (in totale 15). Per i volontari sono previste delle formazioni che si articoleranno nelle seguenti macroaree, che verranno dettagliate durante i tavoli di coordinamento in una logica rispondente ai bisogni:

- Supporto alle pratiche e alle metodologie della ludicità in ambito sociale, utilizzando il gioco come una funzione che produce senso (Huizinga 2002). Attraverso il coinvolgimento di educatori e professionisti del tema si ragionerà su diverse questioni: il gioco e la competizione, il gioco e il diritto, gioco e sapere, gioco e poesia;
- Seminari e webinar partecipati sui temi del diritto al gioco e delle pratiche di *gamification*, in modo da immaginare un percorso teorico comune partendo da una bibliografia di riferimento (P. Grossi, 2015; P. Crepet, 2014; A. M. Venera 2011). Il percorso prevede di riflettere anche rispetto al tema della prevenzione della ludopatia. Alcuni di questi incontri, previsti per tutte le quattro aree di riferimento, potranno essere aperti alla cittadinanza;
- Formazione specifica sulle modalità operative dell'associazionismo, degli ETS e delle regole per realizzare progettualità ed interventi sul territorio nel modo corretto.

I Risultati attesi del progetto Comunità Giocanti sono:

- maggiore consapevolezza sulle tematiche del diritto al gioco e sulle offerte didattiche e di svago per i bambini e le loro famiglie;
- spazio pilota di sperimentazione per pratiche di gamification ed attività didattiche a base ludica;
- Incremento della partecipazione e del coinvolgimento attivo e consapevole da parte della comunità;
- potenziamento dei legami territoriali tra genitori, cittadini ed istituzioni a supporto delle fragilità e per intervenire rispetto alle problematiche;
- laboratori ad ampio raggio territoriale negli Istituti Comprensivi capaci di incrementare la partecipazione ed il senso di protagonismo nei bambini, anche attraverso i momenti di restituzione alla comunità.

Le ricadute a lungo termine che la progettualità mira a perseguire sono:

- sviluppo partecipato dal territorio di nuove proposte e azioni innovative, anche a partire dai temi, dalle riflessioni e dalle formazioni proposte dal progetto;
- progressivo riconoscimento da parte della cittadinanza locale della necessità di insistere sulle politiche sociali per l'infanzia e l'adolescenza.

Infine gli outcome di progetto, che andranno a definire il nostro impatto sociale, saranno:

- 4 tavoli delle politiche legate all'area famiglie e minori in ciascuna delle valli di interesse;
- competenze trasversali (soft skills) e specifiche legate ai linguaggi digitali, alla gamification e all'utilizzo responsabile delle pratiche ludiche;
- rendere visibile l'intervento sociale, riconosciuto dalla comunità per la sua valenza pubblica, con un maggior legame dei bambini e delle famiglie al territorio montano di appartenenza;
- costruzione di un modello di intervento complesso e sinergico di natura socioculturale per sviluppare partecipazione e senso di comunità;
- mutata percezione delle iniziative pubbliche a base artistica e ludica, in quanto dotate di una rilevante valenza sociale.

16	Strategia di sostenibilità futura dell'azione progettuale: evidenziare la creazione di azioni, servizi e saperi che rimangano attivi nel tempo anche al termine del finanziamento specifico. Elencare elementi concreti e verificabili a supporto di quanto dichiarato. (massimo 2.500 caratteri)
----	---

I minori e le famiglie coinvolte nel progetto Comunità Giocanti svilupperanno competenze sulle pratiche attive di diritto al gioco, che permetterà loro di non essere vittime acritiche delle politiche ma di sviluppare un senso civico anche nei confronti dei minori. Rimarrà nel lungo periodo il consolidamento dei legami sociali e delle reti di supporto alle fragilità. I momenti di formazione dedicati ai volontari sono pensati come azione strategica per un allargamento della sensibilità volontaristica e come strumento per l'aumento di competenze, utile a garantire continuità di azioni nel tempo. Il processo immaginato da Comunità Giocanti propone nuove forme di collaborazione tra pubbliche amministrazioni, enti territoriali e Istituti Scolastici. Una delle pratiche per la sostenibilità nel tempo dell'iniziativa è la modellizzazione dell'intervento, che potrà essere promosso dai tavoli di coordinamento. E' previsto il mantenimento dei momenti di confronto anche a termine del finanziamento della Regione. Per garantire ulteriore solidità delle pratiche sarà proposta la stipula di un patto educativo per la comunità giocante: tutti i collaboratori coinvolti nel progetto sottoscriveranno uno specifico accordo partecipativo, cooperativo e solidale. Sarà uno strumento concreto di impegno e presidio a favore della comunità educante. In ultima istanza il progetto prevede il mantenimento di almeno una risorsa con la qualifica di operatore socio culturale per i successivi dodici mesi dalla data di scadenza del progetto. Verrà proposta una collaborazione o una assunzione, a seconda delle modalità più consone all'operatore individuato. L'obiettivo a lungo termine è quello di rendere sostenibile il costo degli operatori attivi sul territorio attraverso *funding mix* tra pubblico e privato. Per verificare la persistenza nel tempo di quanto dichiarato viene proposto un modello di follow up a 12 mesi in cui è ipotizzabile indagare:

- Le competenze trasversali acquisite da famiglie e bambini ma anche operatori e volontari, attraverso un questionario;
- La quantità di incontri dei tavoli di coordinamento dalla data di scadenza del progetto;
- Le nuove progettualità e strategie di intervento immaginate nelle tre valli, con l'obiettivo di preservare e implementare le pratiche di diritto al gioco;
- La condizione della povertà educativa nei territori interessati dall'intervento, somministrando un questionario che possa comparare le pratiche, i bisogni e le fragilità dei bambini.

Comunità Giocanti prevede un sistema di valutazione e monitoraggio complesso basato sul modello della *Theory of Change*, atta a considerare gli impatti *ex-post* al netto di quello che sarebbe accaduto se il progetto non si fosse verificato, valutandone quindi la capacità trasformativa sul territorio di riferimento; ha un focus sul processo di generazione del cambiamento, che ragiona a ritroso rispetto alla sequenza logica e causale dell'intervento: mette in evidenza ciò che necessario fare per ottenere gli obiettivi che si desidera raggiungere. Oltre a fornire delle misurazioni rendicontative basate sugli *output*, questo modello consente di avere un approccio progettuale e strategico atto al monitoraggio dell'impatto. Nello specifico permetterà di ottenere:

- La misurazione del processo in oggetto come forma di narrazione per raccontarne il valore attraverso i canali social dei soggetti coinvolti e la stampa locale;
- Un allineamento strategico di B612 Lab APS rispetto alla progettualità in oggetto e la sua ottimizzazione nei confronti delle specificità del territorio;
- Riflessione critica e apprendimento continuo in funzione del cambiamento di contesto, che porta a modificazioni in itinere rispetto agli obiettivi.

Il modello di valutazione e monitoraggio previsto dal progetto sarà completamente digitale per garantire efficacia, precisione ed ottimizzazione dei tempi; verranno utilizzati strumenti disponibili online ma anche metriche proprietarie. Infine questo modello permetterà di posizionare al centro il valore relazionale del processo di valutazione coinvolgendo gli stakeholder anche nelle fasi di definizione della strategia di diffusione. Nel paragrafo seguente sono specificati gli indicatori che si intende utilizzare rispetto agli obiettivi e le modalità di rilevazione.

17.1 specificare gli indicatori che si intende monitorare durante il progetto. (massimo 5 indicatori)

N	Indicatore	Obiettivo previsto	Modalità di rilevazione
1	KPI di Output Quantitativi: - numero di tavoli di coordinamento; - numero di laboratori per le scuole; - numero di iniziative pubbliche <i>art based</i>; - numero di laboratori e attività di Capacity Building.	Valutazione e monitoraggio della pertinenza delle azioni rispetto ai bisogni della collettività.	- Somministrazione di questionari ai diversi target di progetto; - interviste Qualitative singole a testimoni privilegiati; - focus Group settoriali on operatori, insegnanti, volontari; - osservazione diretta durante le iniziative di

	Qualitativi: - Grado di raggiungimento degli output previsti in fase di presentazione della candidatura; - efficienza dell'impiego delle risorse stanziare; - miglioramento delle competenze dei volontari.		progetto.
2	KPI di Outcome Quantitativi: - quanti partecipanti e quanto hanno apprezzato i laboratori e le attività proposte; - quando e quanto si sono sentiti bene con le altre persone e nelle pratiche proposte; - Quanto hanno cambiato la percezione sul tema del diritto al gioco. Qualitativi: - percezione delle iniziative pubbliche <i>art based</i>; - competenze trasversali acquisite e spendibili sul territorio; - valutazione del modello di intervento adottato; - nuove progettualità ed iniziative sociali sui temi del diritto al gioco.	Profilazione del Comportamento e della reazione con le attività progettuali.	- Somministrazione di questionari ai diversi target di progetto; - interviste Qualitative singole a testimoni privilegiati; - osservazione diretta durante le iniziative di progetto.
3	KPI di Impatto Quantitativi: - autovalutazione di benessere percepito tramite scale di wellbeing. Qualitativi: - performance scolastica e tipologia di cambiamento osservata dai docenti sui bambini; - condizione della povertà educativa nelle valli.	Soddisfazione, gradimento, livello di benessere, spostamento della percezione, disponibilità a ripetere o a consigliare l'esperienza.	- Focus Group; - colloqui individuali con amministratori locali e docenti.

18	Data prevista di inizio progetto: 01/11/2023
	Data prevista di fine progetto: 31/10/2024

19	Cronoprogramma
----	----------------

(Tipologia di attività e mese di realizzazione)

Attività	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Avvio di progetto	X											
WP1: Coordinamento	X		X		X		X		X		X	X
WP2: Ingaggio		X	X	X								
WP3: Co-design e Co-realizzazione				X	X	X						
WP4: Attivazione e sperimentazioni ludiche							X	X	X	X	X	
WP5: Formazione e Capacity Building		X	X			X	X			X	X	
WP6: Comunicazione e Disseminazione	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Stesura relazione finale												X
Rendicontazione e Monitoraggio attività												X
Trasmissione alla regione dei materiali finali												X

20	Piano finanziario del progetto
20.1	Evidenziare la coerenza tra le attività descritte nell'iniziativa e il piano finanziario (massimo 2000 caratteri)

Comunità Giocanti prevede una capiente destinazione di risorse economiche per il coinvolgimento di diverse professionalità nel ruolo di operatori socio culturali, formatori, esperti di linguaggi artistici, in linea con le azioni ed il cronoprogramma del progetto.

Contestualmente prevede un forte apporto di cofinanziamento da parte di B612 e Fondazione Cassa di Risparmio di Cuneo, che sostiene direttamente da anni le attività socio culturali nei territori Montani delle valli del Monviso. Questo contributo garantirà l'implementazione delle attività ludiche e formative, rafforzando l'intervento. Contestualmente si è deciso di non gravare eccessivamente sulle economie delle realtà del territorio poco strutturate.

In dettaglio possiamo osservare che:

- Gli enti territoriali condideranno la disposizione di un budget coerente per la gestione delle iniziative di codesing e di sperimentazioni ludiche, anch'esso cofinanziato indirettamente da un apporto in termini di ore lavoro e concessione spazi ad uso del progetto.
- interverranno diversi consulenti nei laboratori di codesign, durante le sperimentazioni ludiche e a supporto delle formazioni: diventa così determinante per consolidare la sinergia tra lavoro sociale e lavoro culturale e stimolare i linguaggi espressivi e la creatività dei bambini e le loro famiglie, in modo gratuito.
- La formazione e il capacity building costituisce un'azione decisiva per l'acquisizione di competenze trasversali nei volontari che operano nei soggetti del territorio, rendendoli più consapevoli e capaci in futuro di attrarre risorse in modo autonomo;
- Il budget previsto per la comunicazione e disseminazione è funzionale alla centralità che questa azione ricopre nell'innovazione degli interventi sociali e alla loro visibilità pubblica: in questo modo gli stakeholders diventano protagonisti dell'intervento stesso e si sentiranno veri e propri fautori, non soltanto fruitori passivi.

20.2	Costi previsti
------	----------------

	Dettaglio voci di spesa	Contributo richiesto alla Regione A	Quota di cofinanziamento B	Totale costo singola voce di spesa C (A+B)	Origine cofinanziamento
WP1	tipologia 1 - Coordinatore di progetto	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS
	tipologia 1 - Coordinatore di progetto	0,00 €	500,00 €	500,00 €	Urca APS
WP2	tipologia 4 - Ingaggio, coinvolgimento e attivazione Valle Po	2.500,00 €	1.000,00 €	3.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - Ingaggio, coinvolgimento e attivazione Valle Varaita	2.500,00 €	1.000,00 €	3.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - Ingaggio, coinvolgimento e attivazione Valle Bronda e Infernotto	2.500,00 €	1.000,00 €	3.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
WP3	tipologia 4 - Esperti laboratori valle Po	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - Esperti laboratori valle Varaita	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - Esperti laboratori valle Bronda e Infernotto	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - operatori culturali	5.000,00 €	1.500,00 €	6.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
WP4	tipologia 4 - servizi artistici Valle Po	3.500,00 €	1.000,00 €	4.500,00 €	B612 Lab APS e Urca APS
	tipologia 4 - servizi artistici Valle Varaita	3.500,00 €	1.000,00 €	4.500,00 €	B612 Lab APS e Urca APS

	tipologia 4 - servizi artistici valle Bronda e Infernotto	3.500,00 €	1.000,00 €	4.500,00 €	B612 Lab APS e Urca APS
	tipologia 4 - operatori culturali	5.000,00 €	1.500,00 €	6.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 3 - materiale di consumo e beni strumentali	2.000,00 €	2.000,00 €	4.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - servizi tecnici	1.500,00 €	1.500,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
WP5	tipologia 5 - Formazione volontari	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 5 -Formazione per la comunità educante	1.000,00 €	500,00 €	1.500,00 €	B612 Lab APS
	tipologia 4 -Capacity Building per la cittadinanza	1.000,00 €	500,00 €	1.500,00 €	B612 Lab APS
WP6	tipologia 4 - Servizi di Comunicazione	5.000,00 €	1.000,00 €	6.000,00 €	B612 Lab APS
	tipologia 3 - Locandine, Manifesti, Stampe	1.500,00 €	1.500,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	TOTALI	50.000,00 €	21.500,00 €	71.500,00 €	
		Contributo totale richiesto alla Regione	30,07% Percentuale di cofinanziamento sul totale del progetto N.B. quota minima di cofinanziamento 10%	Costo Totale di Progetto	

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; spese promozionali e divulgative
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:

1. tutte le spese in conto capitale (rientrano tra queste spese anche gli acquisti in leasing);
2. spese per l'acquisto di automezzi;
3. 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;
4. spese di catering esclusivamente riferite ad eventi ed iniziative pubbliche.