

Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	Titolo progetto	Piemonte Go!
2	Anagrafica dell'organizzazione capofila	
2.1	Denominazione dell'ente	Associazione Amici della Fondazione Ordine Mauriziano odv
2.2	Codice fiscale	97607480015
2.3	Sede legale	C/o Vol.To - Via Giolitti 21 - 10123 Torino
2.4	Sede operativa	
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	Alfredo Norio
2.6	Nome e cognome del referente del progetto	Feliciano Della Mora
2.7	Indirizzo mail referente di progetto	
2.8	N telefono referente di progetto	
2.9	Pec	afompiemonte@pec.it
2.10	Anno inizio attività dell'ente	2000
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	DD. 1800/A1419a/2022 del 4/10/2022 Repertorio 51996

3	Territorio di svolgimento delle attività	
3.1	Tipologia di territorio coinvolto ¹ (barrare il tipo di territorio in cui saranno presenti le azioni).	Pianura, collina ☒ Territorio semi montano e montano. ☒
3.2	Elencare i comuni coinvolti dalle azioni progettuali.	Di seguito l'elenco dei Comuni interessati poiché le Associazioni o gli Enti coinvolti insistono su questi comuni e hanno manifestato l'impegno a fare promozione e attività: Torino con le sue 10 circoscrizioni, Nichelino, Rosta, Buttigliera Alta, Sant'Ambrogio, Avigliana, Revello, Vaie, Volpiano. Si coinvolgeranno inoltre moltissimi altri Comuni piemontesi (almeno 100) che saranno raccontati nel portale perché sede di Beni significativi: Moncalieri, Susa, Prali, Saluzzo, Ivrea. Di questi alcuni sono comuni montani: Prali, Sant'Ambrogio, Susa, Almese, Revello, Vaie.

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	5
4.2	Elenco partner. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
- ACME Amici e collaboratori del Museo Egizio odv - Via Accademia delle Scienze 6 - 10123 Torino - CF 80092130014 - AMAA Amici dell'Arte e dell'Antiquariato - Via Giolitti 21 - 10123 Torino - CF 97509190019 - Associazione Amici della Sacra di San Michele odv - Corso Einaudi 5 - 10128 Torino - CF 98501100014 - Associazione Amici dell'Educatario della Provvidenza odv - Corso Trento 13 - 10129 Torino - CF 97724130014 - BSS Banco di Solidarietà Sociale odv - Via Giolitti 21 - 10123 Torino - CF 97613120019		

5	Collaborazioni	
5.1	N di collaboratori coinvolti	13
5.2	Elenco collaboratori. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
Enti non profit		- Gruppo Archeologico Torinese odv - Via Santa Maria 6/E - 10122 Torino - CF 92009990018 - Associazione Arte e Archeologia aps - Via Ventimiglia 41 - 10126 Torino - CF 97692710011 - Associazione Culturale Luoghi di Libri aps – Corso Vittorio Emanuele II 44 – 10121 Torino – CF 97812080014 - Pronatura Torino APS - Via Pastrengo 13 - 10128 Torino - CF 80090150014 - Tavola di Smeraldo aps - Via Carlo Alberto 37 - 10088 Volpiano (TO) - CF 12274890016 - ASAI Associazione di animazione interculturale - Via Sant'Anselmo 27/E 10125 Torino - CF 97626060012
Enti pubblici		- Istituto Comprensivo Peyron-Re Umberto - Via Valenza 71 - 10127 Torino - CF 97771210016 - Comune di Montalto Dora - P.za IV Novembre 3 - 10016 Montalto Dora (TO) - CF 01741070013 - Comune di Vaie (TO) - Via I Maggio 40 - 10050 Vaie - CF 9754092001 - Museo Nazionale della Montagna "Duca degli Abruzzi" - Piazzale Monte dei Cappuccini 7 - 10131 Torino - CF 04322120017

Enti profit	- Mediores S.c. - Via Ventimiglia 41 - 10126 Torino - P. IVA 07341730013 - Claudiana Srl - Via San Pio V 15 - 10125 Torino - CF 09005860011
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)	- Vol.TO ets Associazione Volontariato Torino ets - Via Giolitti 21 - 10123 Torino - CF 97573530017

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.	
2° scelta:	
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)
d) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa; f) interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, ai sensi del decreto legislativo 22 gennaio 2004, n. 42, e successive modificazioni; 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)
	L'associazione AFOM, attiva da oltre 20 anni, è strettamente collegata al territorio piemontese avendo sede a Torino ma operatività a Torino e città metropolitana (Basilica Mauriziana, Palazzina di Caccia di Stupinigi, Precettoria di Sant'Antonio di Ranverso) e nella provincia di Cuneo (per l'Abbazia di Staffarda). L'Associazione AFOM e i suoi soci hanno realizzato, o contribuito a realizzare, contenuti per pubblicazioni destinate a bambini e ragazzi per educare, divertendo, i bambini al rispetto e alla conoscenza del patrimonio storico-artistico del Piemonte: - "Anna e il mistero di Sant'Antonio" sulla Precettoria di Sant'Antonio di Ranverso (2012) - "Anna e il segreto musicale di Stupinigi" sulla Palazzina di Caccia di Stupinigi (2013) - "Il manoscritto nascosto nell'Abbazia di Staffarda" sull'Abbazia di Staffarda (2016) - "In cucina con Anna" sui piatti tipici e le specialità del Piemonte (2022) - "Anna e Pietro gli Acchiappafantasmi" sui personaggi importanti del Piemonte (2022) - "Parchi e riserve naturali del Piemonte" (2022) - "Il cinema in Piemonte" (2022) - "C'era una volta in Piemonte" sulle leggende piemontesi (2017) - "Fare o non fare" sul come comportarsi all'interno dei Beni Culturali (2014). Hanno organizzato momenti laboratoriali presso le scuole: - Laboratori didattici nell'ambito della manifestazione "Natale è Reale" tenutasi presso la Palazzina di Caccia di Stupinigi (anni 2017, 2018, 2019 e 2022) - Laboratori didattici collegati al restauro dell'Ultima Cena che l'Associazione ha seguito nel refettorio dei monaci dell'Abbazia di Staffarda (2019). - Laboratori all'interno del corso "L'avventura dell'Arte. Prepararsi oggi per incontrarla domani", organizzato dagli Amici dell'Arte e dell'Antiquariato per formare volontari in grado di lavorare con bambini e ragazzi sulle tematiche artistiche (2016). Hanno organizzato e relazionato all'interno di corsi di formazione per volontari: - Corso "L'avventura dell'arte: prepararsi oggi per incontrarla domani" per fornire gli "strumenti" e le competenze necessarie per raccontare a bambini e ragazzi il patrimonio storico-artistico del territorio. - "Volontariato & Beni Culturali" corsi di formazione per volontari culturali - Corsi presso Unitre e Teknotre. Hanno ideato e realizzato Musei virtuali in internet collegando Beni Culturali del Piemonte, e non solo, per una messa a disposizione della cittadinanza di informazioni sempre in aggiornamento: - Museo virtuale "Sant'Antonio Abate" con le schede per la mappatura di opere e luoghi dedicati a Sant'Antonio Abate, in Piemonte e Italia - Museo virtuale "Ultima Cena" con le schede per la mappatura di opere raffiguranti l'ultima cena, in Piemonte, Italia e estero - Museo virtuale "Giacomo Jaquerio" con le schede per la mappatura di opere realizzate da Jaquerio, in Piemonte, Italia e estero - Museo virtuale "Defendente Ferrari" con le schede per la mappatura di opere realizzate da Defendente Ferrari, in Piemonte e in Italia - Museo virtuale "Pascale Oddone" con le schede per la mappatura di opere realizzate da Pascale Oddone, in Piemonte e in Italia. - Hanno collaborato al Museo Virtuale "Sindone... e dintorni" di UNI.VO.C.A. (www.sindone.univoca.org) Sito internet sempre disponibile e sempre in aggiornamento. Si prevede il coinvolgimento a vario titolo di n. 12 volontari dell'associazione AFOM e di altri 10 volontari delle associazioni collaboratrici.

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)
	I volontari dell'associazione sono appassionati di arte, archeologia e storia. Alcuni hanno anche una formazione universitaria o lavorativa specifica (laurea in architettura, docenza nelle scuole secondarie). Si occuperanno pertanto direttamente dei contenuti delle schede (anche sulla base di pubblicazioni e progetti precedentemente realizzati come i musei virtuali). Effettueranno in prima persona anche la parte di presentazione generale dei Beni Culturali sulla tutela e valorizzazione. Faranno promozione presso le scuole, le famiglie e la cittadinanza per una diffusione del progetto. Coordineranno le varie fasi del progetto e controlleranno il rispetto delle tempistiche di realizzazione delle varie fasi. Demanderanno ad alcuni professionisti le mansioni più specifiche quali: - la realizzazione del portale internet programmato come "Mobile first" perchè possa essere facilmente utilizzabile dai ragazzi dal loro dispositivo digitale - le illustrazioni e la grafica generale del progetto - la riduzione di alcuni testi per un pubblico di bambini e ragazzi, con curiosità e aneddoti - l'ideazione di giochi per un maggior coinvolgimento durante la navigazione sul portale e un apprendimento più efficace dei temi presentati - l'effettuazione di incontri con le famiglie.

11	Analisi di contesto: descrivere il contesto in cui è inserita l'attività progettuale e le problematiche a cui si intende rispondere. Se possibili fornire dati oggettivi e analisi sulla problematica in oggetto. (massimo 3000 caratteri).
	L'attività progettuale si inserisce nel contesto del crescente bisogno di promuovere la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio storico, artistico e culturale nelle comunità locali. Molti studenti e giovani hanno spesso una limitata consapevolezza dei monumenti storici presenti nella propria zona o in quelle limitrofe e delle loro ricchezze culturali. Questo può essere attribuito a diversi fattori, tra cui l'accessibilità limitata alle informazioni, la mancanza di risorse educative interattive e l'assenza di stimoli per suscitare l'interesse verso la storia e la cultura del proprio territorio. La problematica principale affrontata dal progetto è la mancanza di strumenti efficaci per coinvolgere gli studenti nella scoperta e nell'apprendimento dei monumenti locali in un contesto educativo in profonda e costante evoluzione. La mancanza di una piattaforma interattiva e geolocalizzata (pensata "su misura" per i giovani di oggi) impedisce agli studenti di accedere facilmente a informazioni dettagliate e coinvolgenti sui monumenti storici, limitando così le opportunità di apprendimento e di sviluppo di un senso di identità culturale. I maggiori portali rivolti a classi e studenti (Orizzonte Scuola, Scuola.net) concordano nella didattica digitale come strategia di insegnamento attivo capace di valorizzare e facilitare la partecipazione del discente grazie all'interazione. Don Luca Peyron, direttore dell'Apostolato digitale, spiega che "la tecnologia è un potente abilitatore delle capacità umane, professionali e personali, diventando anche un volano di crescita interiore se usata nella maniera giusta". L'assenza di un'adeguata valorizzazione del patrimonio storico-culturale può comportare una perdita di opportunità economiche per la comunità locale, in termini di turismo culturale e di sviluppo del territorio. Un'insufficiente conoscenza e apprezzamento del patrimonio storico può portare anche a un degrado e abbandono dei monumenti, compromettendo la loro conservazione nel lungo termine. Molte persone, in particolare i soggetti svantaggiati e i NEET, possono avere difficoltà nell'accedere a informazioni dettagliate sui monumenti presenti nel loro territorio. Il progetto mira a superare queste barriere fornendo un'ampia accessibilità alle schede informative attraverso il sito web, consentendo a tutti di esplorare il patrimonio storico-culturale in maniera innovativa e più coinvolgente. La mancanza di conoscenza e apprezzamento del patrimonio storico-culturale può portare inoltre a una perdita del senso di identità culturale nelle comunità locali, soprattutto tra i giovani. Il progetto mira a rafforzare il legame tra gli individui e il loro territorio, incoraggiando la scoperta e la valorizzazione delle radici storiche, sviluppando un senso di appartenenza alla propria comunità, diventandone custodi e promotori. I programmi ministeriali chiedono di approfondire la storia locale ma spesso sono disattesi per mancanza di informazioni precise e adatte.

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)
	Per affrontare queste problematiche, il progetto si propone di creare una piattaforma web interattiva che consenta agli studenti e ai giovani di accedere facilmente a informazioni dettagliate sui monumenti storici attraverso la geolocalizzazione. Questo fornirà agli studenti un'opportunità unica per esplorare la storia e la cultura del proprio territorio in modo coinvolgente e stimolante, contribuendo a colmare il divario conoscitivo e a promuovere una maggiore consapevolezza e apprezzamento del patrimonio storico-culturale. Il progetto intende fornire una piattaforma interattiva che incoraggi l'interesse e l'entusiasmo degli studenti attraverso funzionalità interattive come quiz, giochi e contenuti multimediali arricchiti. Questo contribuirà a rendere l'apprendimento più coinvolgente e stimolante, favorendo una maggiore partecipazione e comprensione. I soggetti svantaggiati e i NEET possono affrontare sfide aggiuntive nel trovare supporto educativo adeguato per esplorare e approfondire la storia locale. Il progetto mira a collaborare con istituzioni scolastiche, organizzazioni sociali e altre entità pertinenti per fornire orientamento, materiali educativi e opportunità di apprendimento supplementari. Attraverso tali partnership, si garantirà un supporto adeguato e personalizzato per i soggetti più svantaggiati, promuovendo l'inclusione e l'uguaglianza di opportunità. Per la possibilità del progetto di esser fruito a distanza e individualmente, il portale web potrà essere utilizzato anche da anziani, malati e da tutte quelle persone che è possibile raggiungere anche a distanza. I soggetti beneficiari del progetto saranno pertanto: - bambini, ragazzi e adolescenti - bambini malati e ospedalizzati - neet - famiglie - scuole - anziani - cittadini in generale.

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 intende sostenere la creazione e lo sviluppo di un sito web innovativo che consenta agli studenti, ai giovani ma anche alla cittadinanza in generale, di visualizzare schede informative relative ai monumenti storici, artistici e culturali presenti nel luogo in cui il loro cellulare/tablet/PC viene geolocalizzato. L'obiettivo principale del progetto è quello di incentivare i giovani alla scoperta del patrimonio storico, artistico e culturale del territorio in cui vivono e di quelli limitrofi in maniera innovativa, attraverso una piattaforma interattiva e facilmente accessibile che sfrutti le opportunità date dalla geolocalizzazione e gli strumenti informatici in possesso di ogni soggetto. I contenuti saranno ovviamente fruibili anche da tutte le fasce di età: famiglie in senso ampio, cittadini, anziani, ossia da tutti coloro che vogliono approfondire la conoscenza del Piemonte anche grazie ad aneddoti, curiosità e stimoli culturali. La piattaforma web sarà progettata in modo intuitivo e user-friendly, consentendo agli studenti, ai giovani ed alla cittadinanza di accedere alle schede informative dei monumenti storici e culturali in modo semplice e rapido. La geolocalizzazione sarà utilizzata per individuare automaticamente la posizione dell'utente e mostrare le schede dei monumenti vicini a lui. Le schede informative dovranno contenere dettagli accurati sui monumenti storici, come la loro storia, l'architettura, gli eventi storici ad essi legati, curiosità ed altre informazioni rilevanti. Saranno inoltre incluse immagini ed illustrazioni per arricchire l'esperienza di apprendimento, oltre alla proposta di sfide per conquistare punti e premi. Saranno anche suggeriti percorsi tematici di collegamento (per esempio percorsi storici, archeologici, naturalistici, letterari, gastronomici, sportivi, ...) o percorsi alla ricerca di luoghi legati a personaggi illustri (es. Annibale, Ottaviano Augusto, Filippo Juvarra, Napoleone Bonaparte, Alfredo D'Andrade, Giacomo Jaquerio, Defendente Ferrari, ...). Oltre alla geolocalizzazione i ragazzi potranno scegliere liberamente di visitare (da un elenco testuale o da una mappa) altre zone del Piemonte, anche distanti, per approfondire i programmi scolastici, per interesse personale o per mettersi alla prova in quiz e giochi. Sarà possibile la ricerca per parola chiave, categoria, area geografica ecc. Per rendere l'esperienza ancora più interattiva e coinvolgente verranno offerte funzionalità aggiuntive come quiz, domande a risposta multipla o giochi relativi ai monumenti storici. Questo favorirà l'interesse e l'approfondimento da parte degli utenti, rendendo l'apprendimento più stimolante e coinvolgente. I punti accumulati alla fine del percorso saranno trasformati in premi: visite gratuite, ingressi in luoghi sportivi, libri, ecc. Questi i punti di forza del progetto: • disponibilità di contenuti completi, accurati e coinvolgenti sul patrimonio storico, artistico e culturale, inclusi testi, immagini e materiali multimediali; • accessibilità universale del sito web, garantendo l'accesso alle informazioni anche a persone con disabilità; • coinvolgimento attivo degli studenti e dei giovani nel processo di apprendimento, grazie a funzionalità interattive, quiz e giochi; • personalizzazione dell'esperienza degli utenti, suggerendo contenuti correlati ai loro interessi e preferenze; • coinvolgimento dei destinatari con suggerimento da parte loro di nuovi luoghi e di percorsi trasversali.

13.1	Descrivere il ruolo dei partner e delle collaborazioni nello svolgimento dei progetti (massimo 2000 caratteri)
	Sono state avviate partnership e collaborazioni con istituti scolastiche, enti locali e organizzazioni culturali per garantire un ampio coinvolgimento e una corretta gestione delle informazioni. Le associazioni culturali, in particolare, contribuiranno nel fornire informazioni per la redazione delle schede, mettendo a disposizione le proprie ricerche, conoscenze, musei virtuali e mappature già realizzate. Per esempio il Gruppo Archeologico Torinese, curatore del portale "Carta Archeologica del Piemonte" (www.archeocarta.it) con quasi 900 schede su musei, aree archeologiche, monumenti medievali fornirà utilissime schede per creare percorsi per i ragazzi. L'Associazione Luoghi di Libri e la casa editrice Claudiana (organizzatrice di Pralibro) approfondiranno il percorso letterario presente nel portale, segnalando citazioni e libri che parlano del Piemonte. L'Associazione Amici della Sacra di San Michele svilupperà il percorso storico della Valle di Susa, aiutata dal Comune di Vaie che è inserito nel circuito Terre di Sacra e collabora con musei e associazioni della Valle di Susa (vd. Giornata dell'Archeologia in Valle di Susa). Il Comune di Montalto Dora con il Parco Archeologico del Lago Pistono offrirà spunti per un percorso di tipo preistorico così come l'ACME si occuperà del percorso egittologico sicuramente di grande interesse per i più piccoli. Le associazioni "Amici dell'Arte e dell'Antiquariato" e "Arte e Archeologia" daranno il loro contributo nell'approfondimento di percorsi artistici e archeologici in Torino e dintorni. I ragazzi dell'IC Peyron-Re Umberto potranno testare il portale segnalando correzioni, anomalie o desiderata. L'I.C. si contraddistingue anche come sede di Polo Regionale della Scuola in Ospedale e consentirà quindi di raggiungere anche bambini ospedalizzati per visite virtuali. L'ASAI collaborerà nel fare da mediatore tra la la piattaforma e i ragazzi. Mediaraes farà da consulente con le proprie competenze informatiche e didattiche.

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	Realizzazione portale internet	Realizzazione di un portale "Mobile first" pensato principalmente per l'utilizzo da dispositivi mobili	Bambini, ragazzi, scuole, famiglie, neet, anziani	Capofila, collaboratori
2	Mappatura beni culturali del Piemonte	Inserimento sul portale di schede con creazione di percorsi (es. archeologico, naturalistico, gastronomico, sportivo ecc.)	Bambini, ragazzi, scuole, famiglie, neet, anziani	Capofila, partner, collaboratori
3	Riduzione di alcuni testi	Curiosità e aneddoti pensati appositamente per i più piccoli	Bambini	Capofila, collaboratori
4	Realizzazione di illustrazioni	Ideazione di una grafica per il portale internet, con personaggi e scenari che i ragazzi potranno scegliere	Bambini, ragazzi, scuole	Capofila, collaboratori
5	Giochi interattivi da inserire sul portale	Durante gli itinerari virtuali i ragazzi potranno affrontare sfide, giochi e quiz	Bambini, ragazzi, scuole	Capofila, collaboratori
6	Giornate di gioco	Si prevedono 3 giornate di gioco/eventi per una sfida generale a squadre in presenza	Famiglie	Capofila, partner, collaboratori
7	Presentazioni in biblioteca e laboratori	Promozione con laboratori dedicati ai Beni Culturali	Scuole e famiglie	Capofila, partner, collaboratori
8				
9				
10				

14	Volontari	
14.1	Numero di volontari coinvolti	22
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 soci dell'Associazione si occuperanno di:

- estrapolazione di dati dai progetti precedenti (vd. Musei virtuali, pubblicazioni ecc.)
- realizzazione di nuove schede e inserimento sul portale internet
- affiancamento nella gestione delle giornate gioco
- realizzazione fotografie per l'inserimento sul portale
- promozione del progetto presso le scuole e la cittadinanza
- organizzazione giornate di presentazione.

Si prevede il coinvolgimento di n. 12 volontari AFOM. A loro si affiancheranno i volontari delle altre 5 associazioni che collaborano al progetto, almeno 2 volontari per ogni associazione, per un totale di 10 volontari.

Saranno pertanto coinvolti complessivamente 22 volontari con mansioni differenziate e specifiche a seconda delle proprie attitudini e preferenze.

Sarà cura del volontario presente agli incontri di presentazione svolgere un equilibrato ruolo di mediatore favorendo la partecipazione attiva di tutti i presenti e facilitando da un lato i principi dell'educazione tra pari che, è dimostrato, favorisce l'acquisizione più profonda di conoscenze e competenze, dall'altro un dialogo intergenerazionale che conduca ad una riflessione e confronto su modi e mondi anche molto differenti tra loro.

Saranno affiancati da esperti per la realizzazione di alcune attività e in particolare:

- un'autrice di libri per ragazzi per l'adattamento dei testi ai più piccoli
- un illustratore per la realizzazione di disegni e grafica del progetto
- un webmaster per la programmazione tecnica e la realizzazione grafica del portale web
- un formatore didattico per l'effettuazione dei laboratori
- un Social Media Manager per la promozione sui Social.

I volontari, al di là delle competenze specifiche, saranno formati per un mantenimento del progetto nel tempo, in particolare per:

- poter svolgere incontri di presentazione dell'iniziativa e del portale anche oltre i tempi del presente progetto
- il caricamento di nuove schede sul portale web
- la realizzazione di nuovi giochi.

15	Risultati attesi, impatto previsto. (massimo 2000 caratteri).
• Aumento della consapevolezza e della conoscenza del patrimonio storico, artistico e culturale locale tra gli studenti e i giovani, contribuendo a preservare, valorizzare e tramandare la storia del territorio. • Potenziamento delle competenze digitali degli studenti e dei giovani attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative e la fruizione di contenuti digitali interattivi. • Promozione del turismo locale, incoraggiando la visita e l'esplorazione dei monumenti storici da parte degli studenti e dei residenti locali. • Collaborazione con le istituzioni scolastiche e culturali per integrare il progetto nelle attività didattiche e promuovere l'apprendimento esperienziale. • Sensibilizzazione sull'importanza della conservazione del patrimonio storico, artistico e culturale e della sua fruizione responsabile da parte delle generazioni future. • Promozione della collaborazione tra enti locali, istituzioni culturali, scuole e associazioni del territorio per valorizzare e preservare il patrimonio storico, artistico e culturale del Piemonte. • Stimolo all'economia locale attraverso l'incremento del turismo culturale e la promozione di eventi e iniziative correlate al patrimonio dei territori. • Creazione di una risorsa digitale duratura e accessibile per la comunità, che possa essere utilizzata nel lungo termine anche dopo la conclusione del progetto. • Creazione di nuove schede suggerite o realizzate dai ragazzi e dalla cittadinanza in generale tramite un'apposita sezione del portale per la raccolta di nuove informazioni.	

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)
La strategia di sostenibilità futura dell'azione progettuale mira a garantire la continuità delle azioni, dei servizi e dei saperi anche dopo il termine del finanziamento specifico. Alcuni elementi concreti e verificabili per supportare questa strategia includono: • aggiornamento e manutenzione del sito web: sarà previsto un piano di manutenzione e aggiornamento del sito web a medio/lungo termine. Ciò assicurerà che i contenuti siano sempre accurati, aggiornati e fruibili dagli utenti anche dopo la conclusione del progetto iniziale. Saranno identificate risorse e competenze interne o esterne per garantire la gestione continua del sito; • coinvolgimento degli enti locali e delle istituzioni culturali: saranno instaurate collaborazioni con gli enti locali e le istituzioni culturali interessate al patrimonio storico. Queste partnership permetteranno di mantenere attiva la rete di conoscenze, la condivisione di informazioni e la collaborazione nel promuovere il patrimonio storico anche in futuro; • formazione e trasferimento di competenze: durante il progetto, saranno svolti percorsi di formazione e trasferimento di competenze agli attori locali, come insegnanti, operatori culturali e guide turistiche. Questo permetterà di creare una rete di professionisti che possano continuare ad utilizzare e diffondere i contenuti e le metodologie sviluppate nel progetto, mantenendo attiva l'azione progettuale anche dopo la sua conclusione; • ricerca di finanziamenti alternativi: saranno identificate e perseguite opportunità di finanziamento alternative, come bandi, sponsorizzazioni o partnership con altre organizzazioni interessate al patrimonio storico e all'educazione. Questo garantirà la disponibilità di risorse finanziarie per sostenere l'azione progettuale nel tempo e mantenerla attiva anche dopo il finanziamento iniziale; • valorizzazione dei risultati: saranno implementate strategie di comunicazione e promozione per far conoscere i risultati e l'efficacia del progetto. Ciò potrà attrarre l'interesse di potenziali finanziatori, partner o sponsor che desiderano sostenere e ampliare l'azione progettuale, consentendo una maggiore sostenibilità nel tempo. Questi elementi concreti e verificabili offrono una base solida per garantire la sostenibilità futura dell'azione progettuale, assicurando che le azioni, i servizi e i saperi creati rimangano attivi e continui nel tempo, anche al di là del finanziamento specifico iniziale. Il portale sarà sempre a disposizione.	

17	Descrivere i sistemi di valutazione e di monitoraggio dei risultati (massimo 2000 caratteri)
Saranno strumenti di valutazione degli esiti del progetto: - almeno 10 richieste pervenute dalle classi o da Biblioteche e associazioni che lavorano con i giovani per l'effettuazione dei laboratori didattici - almeno 1.200 persone che visiteranno il portale web - almeno 120 famiglie che parteciperanno agli eventi - almeno 10 nuovi volontari che aderiranno all'associazione AFOM (o ad altre associazioni) dopo aver visionato il portale web - aumento del numero di visitatori e classi che sceglieranno i Beni della Fondazione e il Piemonte come meta delle loro uscite culturali - almeno 10 giornali e/o portali che si occupano di bambini e di arte che pubblicheranno l'iniziativa - almeno 100 nuove segnalazioni su altri Beni da aggiungere al portale web.	

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

N	Indicatore	Obiettivo previsto	Modalità di rilevazione
1	Visitatori	Raggiungere almeno 500 bambini/ragazzi	Contatore di visitatori sul portale
2	Schede inserite sul portale	Almeno 400 schede entro l'anno di sperimentazione	Conteggio delle schede inserite
3	Partecipanti alle giornate di gioco/presentazioni	Almeno 80 partecipanti	Fogli firme con distribuzione di gadget
4	Laboratori	Raggiungere almeno 10 scuole	Richieste pervenute dalle scuole
5	Gradimento	Confronto costruttivo per un miglioramento del servizio	Schede di valutazione

20	Piano finanziario del progetto
20.1	Evidenziare la coerenza tra le attività descritte nell'iniziativa e il piano finanziario (massimo 2000 caratteri)
Le voci di spesa inserite nel Piano finanziario comprendono la realizzazione di un portale internet che sarà poi a disposizione del pubblico gratuitamente, in futuro, consentendo così un perdurare nel tempo del progetto. Il portale sarà anche un punto di riferimento di contenuti già prodotti in precedenza, consentendo così una migliore gestione e collegamento di tutte le azioni fatte in questi anni dall'associazione e da partner e collaboratori. I costi previsti per gli incontri con le classi e con le famiglie servono anche ad ammortizzare i costi di progettazione dei laboratori didattici. Saranno realizzate n. 3 giornate di presentazione con ragazzi e famiglie coinvolgendo circa 240 bambini e ragazzi, Il portale raggiungerà un numero consistente di ragazzi. Tale numero sarà monitorato tramite dati di accesso allo stesso. Ai ragazzi e alle famiglie che parteciperanno alla giornata/gioco regaleremo alcuni gadget tra cui l'Abbonamento Musei junior Torino e Piemonte che consentirà loro di accedere liberamente, per un anno, a Musei e Mostre in tutto il Piemonte (con alcune convenzioni anche sulla Valle d'Aosta e sulla Lombardia). In tal modo si faciliteranno anche le gite e le visite con la famiglia o con i coetanei per un periodo di tempo più lungo.	

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

Dettaglio voci di spesa (specificare anche la tipologia rispetto al prospetto sotto riportato, seguendo l'ordine delle spese ammissibili)	Contributo richiesto alla Regione A	Quota di cofinanziamento (specificare l'origine) B	Totale costo singola voce di spesa C (A+B)
Spese generali (amministrazione)	600,00	0	600,00
Spese per acquisto di piccole attrezzature	1.100,00	0	1.100,00
Materiale di consumo (cancelleria, gadget per i partecipanti)	1.098,00	0	1.098,00
Spese per acquisto servizi (realizzazione piattaforma internet e caricamento primi contenuti)	10.200,00	1.000,00 (AFOM e Mediores)	11.200,00
Spese per acquisto servizi (illustratrice)	3.200,00	0	3.200,00
Spese per acquisto servizi (esperto per riduzione testi per bambini)	2.500,00	1.000,00 (AFOM e collaboratori)	3.500,00
Spese promozionali e divulgative (spazi pubblicitari, materiale cartaceo)	576,40	643,60 (AFOM e collaboratori)	1.220,00
Gadget/premi	1.000	1.500,00 (AFOM e collaboratori)	2.500,00
Organizzazione giornate di gioco	2.100,00	0	2.100,00

Laboratori nelle scuole	1.000,00	0	1.000,00
Rimborso spese volontari	0	1.600,00	1.600,00
Assicurazione	0	100,00	100,00
TOTALI	23.374,40	5.843,60 (20%)	29.218,00
	Contributo totale richiesto alla Regione	Percentuale di cofinanziamento sul totale del progetto N.B. quota minima di cofinanziamento 10%	Costo totale del 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.