

Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	Titolo progetto		Esprimere futuri - Pratiche culturali per riattivare la fiducia dei giovani e per prevenire il rischio della dispersione scolastica
2	Anagrafica dell'organizzazione capofila		
2.1	Denominazione dell'ente	Ratatoj APS	
2.2	Codice fiscale	94031090049	
2.3	Sede legale	Via Palazzo di Città 15, 12037, Saluzzo (CN)	
2.4	Sede operativa	Cinema Teatro Magda Olivero - Via Palazzo di Città 15, Saluzzo (CN)	
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	Fabio Berardo	
2.6	Nome e cognome del referente del progetto	Martina Fea	
2.7	Indirizzo mail referente di progetto		
2.8	N telefono referente di progetto	0175274709	
2.9	Pec		
2.10	Anno inizio attività dell'ente	2001	
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	08/03/2023 n.105187	

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.	Comune di Saluzzo, Comune di Manta, Comune di Verzuolo, Comune di Costigliole Saluzzo, Comune di Pagno, Comune di Brossasco, Comune di Brondello, Comune di Piasco, Comune di Isasca, Comune di Venasca, Comune di Melle, Comune di Sampeyre, Comune di Revello, Comune di Rifreddo, Comune di Gambaasca, Comune di Martiniana, Comune di Paesana, Comune di Crissolo, Comune di Ostana, Comune di Barge, Comune di Bagnolo	

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	
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	Associazione Culturale b612 lab, Vicolo delle Rose, 2 - 12033 Moretta (CN), CF: 96080670043 Società Cooperativa Sociale Armonia srl Impresa Sociale ONLUS, Via U. Pedrini, 11 - 12036 Revello, CF: 02300390040 Società Cooperativa Sociale Caracol, Via Santuario, 3D - 12084 Mondovì (CN), CF: 03126130040	
Enti pubblici	Comune di Rifreddo, Via Vittorio Emanuele II, 1 - 12030 Rifreddo (CN), CF: 85000390048 Comune di Revello, Piazza Denina, n.2 - 13036 Revello (CN), CF: 00395930043 Comune di Verzuolo, Piazza Martiri della Libertà, 1 - 12039 Verzuolo (CN), CF: 85000580041 Comune di Ostana, Piazza Caduti per la Libertà, 49 - 12030 Ostana (CN), CF: 00453120040 Comune di Paesana, Via Barge, 6 - 12034 Paesana (CN), CF: 85001190041 Comune di Melle, Piazza Marconi, 1 - 12020 Melle (CN), CF: 00462360041 Comune di Costigliole Saluzzo, Via Vittorio Veneto, 59 - 12024 Costigliole Saluzzo (CN), CF: 00426640041 Comune di Isasca, Piazza del Municipio, 5 - 12020 Isasca (CN), CF: 00498630045 Comune di Venasca, Via G. Marconi, 19 - 12020 Venasca (CN), CF: 85001090043 Consorzio Monviso Solidale, Corso Trento, 4 - 12045 Fossano (CN), CF: 02539930046 Istituto di Istruzione Superiore Soleri-Bertoni, Via traversa del quartiere, 2 - 12037 Saluzzo (CN), CF: 85004110046	

Enti profit	Antagonisti Gipsy Brewers snc, Via Tre Martiri, 96 - 12020 Melle (CN), CF: 03436940047 Cooperativa di Comunità Viso a Viso, Località Sant'Antonio 60/A - 12030 Ostana (CN), CF: 03891810040
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)	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	
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)
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 Ratatoj APS nasce nel 2001 e fino al 2015 ha gestito un centro di aggregazione giovanile e la sala prove musicale del Comune di Saluzzo, posizionandosi negli anni come punto di riferimento sociale e culturale del territorio. Dal 2016 gestisce il Cinema Teatro Magda Olivero, come spazio di comunità e aggregazione. Contestualmente ha attivato iniziative di produzione culturale, anche attraverso la pratica del volontariato, per favorire occasioni di incontro e pratiche aggregative. Nel corso di vent'anni di attività, l'associazione ha svolto, e svolge tutt'ora, un ruolo centrale sia nell'animazione sociale che nella progettazione culturale. Grazie al presidio del CTMO è stato possibile favorire i momenti di incontro e partecipazione con la comunità di Saluzzo e delle Valli del Monviso. Il CTMO rappresenta uno spazio culturale di riferimento per il territorio del saluzzese e delle sue Valli (circa 80.000 abitanti). Nel 2022, nel CTMO ci sono stati 22.730 passaggi, di cui 4980 studenti: questo è un dato significativo considerato che la città di Saluzzo ha meno di 17.000 abitanti e che il territorio è frammentato e mal collegato. Sintesi dei progetti ai quali ha partecipato Ratatoj APS negli ultimi anni sui territori del progetto: 2021-2023, NextGenU: Il progetto promosso da Fondazione Compagnia di San Paolo e Polo del '900 che mira ad avvicinare i giovani under 25 alle politiche europee. Per il CTMO hanno partecipato 10 giovani volontari e un coordinatore di progetto. 2021, Animare Comunità: progetto rivolto ai giovani in cui Ratatoj ha promosso azioni collettive con al centro la produzione culturale nel territorio di Saluzzo e delle valli. Ha visto la partecipazione di 2 operatori culturali, 4 operatori sociali, 6 esperti di linguaggi artistici, più di 30 volontari coinvolti. 2022, Famiglie in Gioco: Ratatoj APS ha contribuito come partner alla creazione di un applicativo in realtà aumentata per accompagnare bambini e famiglie alla scoperta della storia della città di Saluzzo pensato per utilizzare la gamification come strumento di ri-attivazione dei legami sociali per tra famiglie e bambini. 2022, Contesti Capacitanti - Pratiche culturali per riattivare la fiducia dei giovani Neet, realizzato con il contributo del Ministero del Lavoro e delle politiche sociali e della Regione Piemonte direzione Sanità e Welfare (2022- in corso), il progetto intende utilizzare le pratiche culturali per riattivare la fiducia dei giovani Neet. 2022, Non è un paese per vecchi: il progetto, finanziato dal Bando Cinema e Immagini per la Scuola del Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione, mira a valorizzare e arricchire l'offerta formativa sul cinema nelle aree interne, spesso svantaggiate a causa della scarsa presenza di sale cinematografiche. 2023, CTMO Green Days: realizzato con il contributo del crowdfunding "Green Days CTMO", è stata organizzata e ideata da Ratatoj APS, in collaborazione con il Comune di Saluzzo e con il contributo di Fondazione Crc e Fondazione Crt. (2023) 2023, MCC Young!: il progetto, ancora in corso, mira a favorire l'utilizzo degli strumenti digitali all'interno dei percorsi culturali e museali. Nello specifico, il progetto ha l'obiettivo di aumentare le competenze digitali e promuovere l'applicazione della gamification all'interno del Museo della Civiltà Cavalleresca del Comune di Saluzzo.

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)
----	--

L'associazione presenta una struttura governata da un Direttivo che svolge la funzione di organo politico. Ad esso afferiscono due organi di staff operativi, l'Amministrazione Economica e la Direzione Artistica. In particolar modo, quest'ultima si occupa di coordinare sette organi di funzione che sono: Area volontari (costituita da circa una trentina di persone che offrono assistenza durante eventi e incontri realizzati all'interno del CTMO), Area progettazione e reti (si occupa dell'ideazione, della stesura e del project management dei progetti socio-culturali proposti dall'associazione) Ufficio stampa (coordina le comunicazioni riguardo le stagioni culturali lo storytelling dei progetti socio-culturali), Area tecnica, Area organizzativa, Ufficio segreteria

Agli organi di funzione è affidato il compito di portare avanti le attività ordinarie e progettuali dell'associazione, tra cui la gestione del CTMO e le sue stagioni e i progetti sulle politiche giovanili ed europee, sulla sostenibilità o dedicate all'animazione culturale della comunità.

Attualmente i volontari attivi all'interno della rete sono circa 50: sia l'apparato amministrativo che l'organo di governo (Direttivo) sono composti da volontari, mentre la struttura tecnica è retribuita (Ufficio Stampa, Area Progettazione e Reti, Area tecnica, Area Comunicazione e Grafica). Nel corso degli anni Ratatoj APS ha acquisito e sviluppato professionalità e competenze nel campo dell'aggregazione giovanile e di comunità e nella valorizzazione dei linguaggi espressivi giovanili. Stabilisce relazioni di collaborazione a livello regionale e nazionale per una progettualità condivisa. Oltre alle figure professionali interne all'associazione, durante le varie fasi di progetto verranno coinvolti educatori (delle cooperative), operatori culturali con esperienza pluriennale, operatori di comunità e esperti dei linguaggi culturali (cinema, musica e teatro) con consolidate esperienze nelle pratiche educative di comunità art-based.

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).
	I report degli enti territoriali evidenziano come le problematiche dei giovani abitanti le Valli del Monviso seguono e sottolineano le criticità di un contesto caratterizzato in particolare da uno scarso sviluppo economico, da uno spostamento delle risorse e delle opportunità culturali o formative, da un progressivo e diffuso aumento delle diseguaglianze. I territori del margine e le valli alpine in particolare per favorire le dinamiche della “restanza” (Teti, 2022) devono intervenire sui servizi e sulle opportunità lavorative, come segnalato dalla Strategia Nazionale per le Aree Interne (Barca, 2015; Lucatelli & Tantilo, 2018; Carossio, 2019). È ormai riconosciuto che le aree Interne possono e devono essere considerate delle risorse per i centri: l'innovazione sociale, culturale ed economica trova in questi territori un contesto florido (Barbera & Parisi, 2018). Attualmente i giovani (15/29) presenti negli elenchi del Centro per l'Impiego di Saluzzo sono 8.724, su una popolazione territoriale complessiva di circa 90.000 persone. Secondo i dati di Eurostat relativi al 2022, l'incidenza dell'abbandono scolastico in Piemonte è dell'11%. Sebbene in Piemonte la quota di abbandoni precoci è inferiore alla media italiana, in provincia di Cuneo questo dato è in controtendenza, in particolare per quanto riguarda le aree marginali e le valli alpine (Osservatorio Povertà Educativa #Conibambini, 2022). Secondo i dati Ires Piemonte del 2020, in Provincia di Cuneo nel 2019 gli studenti iscritti erano 86.417; gli abbandoni scolastici avvengono prevalentemente nel passaggio da un ciclo scolastico all'altro: con una percentuale di abbandoni dell'1,7% tra scuola secondaria di primo grado e di secondo grado (quota leggermente superiore alla media nazionale di 1,5) e del 4% tra la conclusione del secondo anno e l'inizio del terzo (anche in questo caso leggermente superiore alla media nazionale (3,8%) (IRES, 2020). In un contesto simile, anche il Saluzzese ed il territorio delle Valli del Monviso, subiscono il fenomeno, spesso incentivato dalla conformazione del territorio e dalla frammentazione tipica delle aree interne: lo spostamento delle risorse e lo scarso sviluppo culturale ed economico rappresentano fattori di rischio per la dispersione scolastica. Il progetto “Esprimere Futuri” nasce per cercare di rallentare il fenomeno della dispersione scolastica e prevenire la condizione di Neet. L'offerta culturale, le occasioni di educazione non formale, gli spazi di aggregazioni informali e la più stretta sinergia tra scuole e contesti territoriali, infatti, costituiscono alcuni elementi sui quali intervenire (Valenzano, 2023). Si tratta quindi di un intervento sistemico di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica che va a incidere sulle sue cause territoriali (Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza, 2022), favorendo opportunità formative nell'ottica della comunità educante.

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 "Esprimere futuri" mira a rafforzare le reti, lunghe e corte, presenti nei territori delle valli del Monviso attraverso l'impiego di pratiche culturali come strumenti di sviluppo di comunità per riattivare la fiducia dei giovani, in particolare dei Neet, e limitare l'incidenza del fenomeno dell'abbandono scolastico. Attraverso la commistione tra settore culturale, sociale ed educativo si intende coinvolgere i giovani partendo dalla riflessione su futuri possibili, sulla consapevolezza degli strumenti artistici. I processi partecipativi proposti, che combinano attività di confronto ed utilizzo delle nuove tecnologie favoriscono l'intraprendenza ed occasioni per sperimentare il proprio potenziale, intervenendo sulla passività e sulla sfiducia verso gli altri. Gli obiettivi generali del progetto, in linea con le aree prioritarie di intervento, sono: Riattivare la fiducia nei confronti dei giovani (tra cui anche Neet) favorendo spazi di confronto aperto con gli altri e di dialogo tra pari, utilizzando pratiche art-based di immaginazione di futuri possibili come strumento per stimolare il pensiero critico, problematizzare il contesto in cui si vive immaginando nuovi scenari. Prevenire la dispersione scolastica, implementando attività laboratoriali (Hackathon) al di fuori delle istituzioni scolastiche, in modo tale da rafforzare il raccordo tra contesti formativi e contesti lavorativi in ambito culturale. Rafforzare le Collaborazioni ed i partenariati tra il settore della cultura, quello sociale e gli enti amministrativi: intervenire in modo capillare sul territorio favorendo possibilità concrete di accesso a percorsi lavorativi, utilizzando le esperienze fatte e le competenze sviluppate con i nuovi media. Consolidare il legame dei giovani con il proprio territorio, rendendoli protagonisti: attraverso percorsi di capacity building, di formazione e i laboratori tematici i giovani coinvolti avranno la possibilità di acquisire nuove competenze che potranno successivamente impiegare nell'organizzazione e co-progettazione di eventi culturali sul territorio di riferimento.																					
<table> <thead> <tr> <th>BENEFICIARI</th><th>NUMERO</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- Giovani 12/25 (beneficiari diretti) compresi NEET</td><td>45 (15 per ciascuno dei 3 territori)</td></tr> <tr> <td>- Giovani 15/29 (beneficiari diretti) coinvolti per l'hackathon</td><td>30 (coinvolti attraverso le scuole)</td></tr> <tr> <td>- Giovani 12/25 (beneficiari indiretti)</td><td>150 (50 su ciascun territorio)</td></tr> <tr> <td>- Famiglie dei giovani (beneficiari indiretti)</td><td>45 (15 per ciascun territorio)</td></tr> <tr> <td>- Cittadinanza (beneficiari indiretti)</td><td>500</td></tr> <tr> <td>- Comunità educante (beneficiari diretti)</td><td>30 (10 per ciascun territorio)</td></tr> <tr> <td>- Operatori e volontari (beneficiari diretti)</td><td>25</td></tr> <tr> <td>- Rappresentanti degli enti pubblici e privati presenti ai tavoli di coordinamento (beneficiari diretti)</td><td>25</td></tr> <tr> <td>- Destinatari della comunicazione del progetto (beneficiari indiretti)</td><td>25.000</td></tr> </tbody> </table>		BENEFICIARI	NUMERO	- Giovani 12/25 (beneficiari diretti) compresi NEET	45 (15 per ciascuno dei 3 territori)	- Giovani 15/29 (beneficiari diretti) coinvolti per l'hackathon	30 (coinvolti attraverso le scuole)	- Giovani 12/25 (beneficiari indiretti)	150 (50 su ciascun territorio)	- Famiglie dei giovani (beneficiari indiretti)	45 (15 per ciascun territorio)	- Cittadinanza (beneficiari indiretti)	500	- Comunità educante (beneficiari diretti)	30 (10 per ciascun territorio)	- Operatori e volontari (beneficiari diretti)	25	- Rappresentanti degli enti pubblici e privati presenti ai tavoli di coordinamento (beneficiari diretti)	25	- Destinatari della comunicazione del progetto (beneficiari indiretti)	25.000
BENEFICIARI	NUMERO																				
- Giovani 12/25 (beneficiari diretti) compresi NEET	45 (15 per ciascuno dei 3 territori)																				
- Giovani 15/29 (beneficiari diretti) coinvolti per l'hackathon	30 (coinvolti attraverso le scuole)																				
- Giovani 12/25 (beneficiari indiretti)	150 (50 su ciascun territorio)																				
- Famiglie dei giovani (beneficiari indiretti)	45 (15 per ciascun territorio)																				
- Cittadinanza (beneficiari indiretti)	500																				
- Comunità educante (beneficiari diretti)	30 (10 per ciascun territorio)																				
- Operatori e volontari (beneficiari diretti)	25																				
- Rappresentanti degli enti pubblici e privati presenti ai tavoli di coordinamento (beneficiari diretti)	25																				
- Destinatari della comunicazione del progetto (beneficiari indiretti)	25.000																				

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)
	La strategia di progetto verrà realizzata attraverso i seguenti WP: AZIONI PREVISTE WP1. Tavolo di coordinamento con i soggetti culturali, sociali ed amministrativi attivi sul progetto per determinare pratiche e metodologie di azione per il coinvolgimento dei giovani, in particolare i Neet nella fascia 15/29. WP2. Ingaggio: azione svolta dagli operatori sociali per individuare, anche attraverso i contatti esistenti, i contatti con gli enti locali e le scuole, il target di giovani necessario ai fini del progetto. WP3. Hackathon: laboratori di progettazione artistica e culturale. Gli studenti delle scuole secondaria di secondo grado, insieme ai docenti e all'operatore culturale, parteciperanno a un laboratorio intensivo di progettazione degli spazi del Cinema Teatro Magda Olivero (in particolare dei due foyer e degli spazi accessori di aggregazione e di lavoro) e di progettazione artistica per l'arredamento dello spazio. I progetti realizzati, all'interno dei quali verrà individuato il vincitore, si comporranno sia della parte di design funzionale degli spazi (aggregazione, lavoro collettivo e lavoro individuale) sia della parte riguardante la dimensione artistica-scultorea. WP4. Formazione e capacity building: prevede il lavoro congiunto dell'operatore culturale e di esperti esterni, per favorire azioni di formazione sugli strumenti artistici, sulla storia del teatro e sulle funzioni sociali e civiche degli spazi culturali, sugli spazi culturali intesi come spazi di comunità. La formazione è rivolta ai volontari che gravitano intorno al Cinema Teatro Magda Olivero. Il capacity building è dedicato agli studenti per fornire loro stimoli adeguati per realizzare l'Hackathon. WP5. Fruizione culturale: i giovani coinvolti nel progetto avranno la possibilità di fruire gratuitamente delle iniziative artistiche proposte dalla rete dei partner e da altri soggetti culturali del territorio, favorendo così il contesto relazionale ed esperienziale. WP6. Co-progettazione di iniziative culturali: attraverso l'utilizzo dei linguaggi artistici si vuole stimolare ed incoraggiare i giovani a prendere impegni concreti ed a sperimentare le modalità del lavoro culturale, mettendo alla prova le competenze acquisite. Contestualmente i giovani ingaggiati, anche attraverso accordi specifici con gli enti culturali e le istituzioni del territorio, potranno essere inseriti a livello lavorativo da supporto all'organizzazione di eventi, alla comunicazione di iniziative territoriali e al supporto logistico e amministrativo. WP7. Co-progettazione di contenuti culturali: l'azione è fondata sulla partecipazione dei giovani ed è finalizzata alla ricostruzione del legame sociale e del senso di comunità. Insieme all'operatore sociale e all'operatore culturale si avvieranno dei laboratori sulle valli - Po, Varaita - utilizzando uno dei diversi linguaggi artistici come strumento creativo indispensabile per rappresentare la realtà e i fenomeni sociali che ne fanno parte, comunicare stati d'animo e ridisegnare l'immaginario collettivo. In questa fase verrà coinvolto un professionista per ogni linguaggio scelto e che attraverso degli interventi spot cercherà di portare stimoli, favorendo la riattivazione dei giovani ed il loro coinvolgimento relazionale e culturale. WP8. Comunicazione e Disseminazione: sviluppo di una strategia di comunicazione in una logica bottom-up con i giovani coinvolti nelle iniziative di progetto in affiancamento agli enti collaboratori.

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 pratiche culturali e lavoro socioeducativo: implementare e favorire i contesti cooperativi per implementare e favorire le opportunità di futuro dei giovani. Nello specifico: Ratatoj APS, data l'esperienza sul territorio, si occuperà dell'organizzazione dei tavoli di coordinamento e avrà in carico la formazione ed il capacity building sui diversi territori.. I comuni coinvolti parteciperanno ai tavoli di coordinamento territoriale per permettere la realizzazione delle attività in loco. Si occuperanno di diffondere, attraverso i canali istituzionali, le iniziative di progetto anche in una logica di modellazione futura dell'iniziativa. Gli istituti di istruzione superiore parteciperanno ai tavoli di coordinamento, affrontando il tema dell'abbandono scolastico, delle sue cause e dei possibili interventi per arginarlo. Inoltre, avranno il compito di favorire l'ingaggio e la partecipazione degli studenti all'Hackathon. Il Consorzio Monviso Solidale, attraverso la sua referenza operativa sul territorio delle due valli e del saluzzese, si occuperà di coinvolgere i soggetti fragili per rafforzare i legami sociali. Fornirà un referente di progetto che supervisionerà il lavoro degli educatori del territorio. B612 Lab APS seguirà le varie azioni favorendo la partecipazione dei volontari, mettendo in campo le competenze acquisite e la rete costruita tra i soggetti anche giovanili dei territori. Le Cooperative Armonia e Caracol, operando secondo la logica dello sviluppo di comunità, con i loro operatori ingaggeranno i giovani per la realizzazione del progetto. Seguiranno poi la partecipazione ai laboratori e la sperimentazione degli oggetti culturali. CSV Cuneo metterà a disposizione il proprio know-how occupandosi delle attività di formazione dei volontari. Antagonisti srl e la Cooperativa Viso a Viso saranno incaricate di ospitare le residenze laboratoriali che verranno organizzate in valle.

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. Tavolo di coordinamento	Coinvolgerà i soggetti culturali, sociali e amministrativi attivi sul progetto per determinare pratiche e metodologie di azione per il coinvolgimento dei giovani, in particolare i Neet nella fascia 15/29.	soggetti culturali, sociali ed amministrativi del territorio	Ratatoj, Comuni, Consorzio Monviso Solidale, Cooperativa Armonia, Cooperativa Caracol
2	WP2. Ingaggio	L'azione verrà svolta dagli operatori sociali per individuare, anche attraverso i contatti esistenti, i contatti con gli enti locali e le scuole, il target di giovani necessario ai fini del progetto.	Operatori culturali e di comunità	Ratatoj APS, Cooperativa Caracol, Cooperativa Armonia, Consorzio Monviso Solidale
3	WP3. Hackathon: laboratori di progettazione artistica e culturale	Gli studenti delle scuole secondaria di secondo grado, insieme ai docenti e all'operatore culturale, parteciperanno a un laboratorio intensivo di progettazione degli spazi del Cinema Teatro Magda Olivero (in particolare dei due foyer e degli spazi accessori di aggregazione e di lavoro) e di progettazione artistica per l'arredamento dello spazio	Studenti e studentesse (30), operatore culturale	Ratatoj APS, IIS Soleri-Bertoni, Cooperativa Caracol, Cooperativa Armonia,
4	WP4. Formazione e capacity building	Prevede il lavoro congiunto dell'operatore culturale e di esperti esterni, per favorire azioni di formazione sugli strumenti artistici, sulla storia del teatro e sulle funzioni sociali e civiche degli spazi culturali, sugli spazi culturali intesi come spazi di comunità. La formazione è rivolta ai volontari che gravitano intorno al Cinema Teatro Magda Olivero. Il capacity building è dedicato agli studenti per fornire loro stimoli adeguati per realizzare l'Hackathon.	Volontari; Operatori culturali e di comunità	Ratatoj APS, CSV Cuneo
5	WP5. Fruizione culturale	I giovani coinvolti nel progetto avranno la possibilità di fruire gratuitamente delle iniziative artistiche proposte dalla rete dei partner e da altri soggetti culturali del territorio, favorendo così il contesto relazionale ed esperienziale.	Giovani e studenti	Ratatoj APS Cooperativa Caracol, Cooperativa Armonia, Consorzio Monviso Solidale
6	WP6. Co-progettazione di iniziative culturali	Attraverso l'utilizzo dei linguaggi artistici si vuole stimolare ed incoraggiare i giovani a prendere impegni concreti ed a sperimentare le modalità del lavoro culturale, mettendo alla prova le competenze acquisite. Contestualmente i giovani ingaggiati, anche attraverso accordi specifici con gli enti culturali e le istituzioni del territorio, potranno essere inseriti a livello lavorativo da supporto all'organizzazione di eventi, alla comunicazione di iniziative territoriali e al supporto logistico e amministrativo.	Giovani (15 per ciascuno dei 3 territori); studenti;	Ratatoj APS Cooperativa Caracol, Cooperativa Armonia, Consorzio Monviso Solidale
7	WP7. Co-progettazione di contenuti culturali	L'azione è fondata sulla partecipazione dei giovani ed è finalizzata alla ricostruzione del legame sociale e del senso di comunità. Insieme all'operatore sociale e all'operatore culturale si avvieranno dei laboratori sulle valli - Po, Varaita - utilizzando uno dei diversi linguaggi artistici come strumento creativo indispensabile per rappresentare la realtà e i fenomeni sociali che ne fanno parte, comunicare stati d'animo e ridisegnare l'immaginario collettivo. Contestualmente sarà anche l'occasione per mettere in pratica, in un contesto protetto, le competenze acquisite nella formazione e nel capacity building. In questa fase verrà coinvolto un professionista per ogni linguaggio scelto e che attraverso degli interventi spot cercherà di portare stimoli, favorendo la riattivazione dei giovani ed il loro coinvolgimento relazionale e culturale.	Giovani (15 per ciascun territorio coinvolto); studenti;	Ratatoj APS
8	WP8. Comunicazione e storytelling	Verrà sviluppata una strategia di comunicazione in una logica bottom up con i giovani coinvolti nelle iniziative di progetto in affiancamento agli enti collaboratori.		Ratatoj APS Beneficiari: Beneficiari: Giovani:
9				
10				

14	Volontari	
14.1	Numero di volontari coinvolti	25
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 delle associazioni Ratatoj, delle realtà e degli enti collaboratori (in totale 25 dedicati al progetto) si occuperanno della gestione operativa delle iniziative, sia quelli di formazione iniziale che quello finale di contaminazione, dell'ingaggio informale dei giovani; della diffusione della comunicazione cartacea. Saranno anche fruitori diretti della formazione e del capacity building. Gli enti collaboratori contano già un nutrito gruppo di volontari, con oltre centinaia di soci, e fondano la loro consolidata attività socioculturale e di partecipazione proprio su di essi. Attraverso il contributo ed il know-how del CSV - Centro Servizio per il Volontariato di Cuneo verranno istituiti dei percorsi di formazione dedicati specificamente ai volontari del progetto, che successivamente si attiveranno per la gestione operativa e per l'ingaggio dei giovani dei laboratori in valle Varaita, in Valle Po e nel Saluzzese con il supporto logistico degli operatori di progetto. Verrà individuato un volontario per ogni comune (per un totale di 11) che si occuperà di mediare la referenza logistica con le azioni di progetto.

Risultati attesi:

incremento della partecipazione attiva e del coinvolgimento attivo della comunità;
laboratori capaci di facilitare il processo partecipativo e la restituzione alla comunità;
spazio pilota di sperimentazione di pratiche in contesti culturali;
maggiore consapevolezza artistica e culturale;
potenziamento dei legami sociali e costruzione di una rete di supporto alle fragilità.
la formazione e il capacity building nei giovani, negli operatori e nella comunità allargata;
i laboratori artistico-culturali destinati ai giovani;
questionario rivolto ai ragazzi sulla soddisfazione e sulle competenze apprese nel progetto;
Analisi dell'intervento socio culturale oggetto del progetto;
articoli di giornali sulla stampa locale e nazionale;
racconto periodico dell'avanzamento del progetto, attraverso le pagine social dei partner e dei collaboratori di progetto.

Gli outcome di progetto sono:

Tavoli delle politiche legate all'area giovani in ciascuna delle tre valli di progetto;
consolidamento della rete socio culturale nel territorio di Saluzzo e le valli del Monviso;
competenze trasversali (soft skills) e specifiche legate alla consapevolezza di sé e allo stare in relazione con gli altri;
maggiore legame con i giovani della comunità territoriale;
mutata percezione degli eventi culturali, in quanto dotati di una rilevante valenza sociale;
rendere visibile l'intervento sociale, riconosciuto dalla comunità per la sua valenza pubblica;
costruzione di un modello di intervento complesso e sinergico di natura socioculturale per sviluppare partecipazione e senso di comunità, anche a livello lavorativo.

La sostenibilità del progetto sarà garantita per quanto riguarda i seguenti aspetti:

abitudine a cooperare in rete tra soggetti su un territorio articolato;
acquisizione di competenze trasversali nei giovani e negli operatori;
replicabilità dell'intervento su altri territori, secondo il principio della scalabilità;
attivazione della cittadinanza alla partecipazione civica

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)
	Il progetto Esprimere futuri applica delle logiche di collaborazione innovative tra pubbliche amministrazioni, enti scolastici, enti territoriali e soggetti del terzo settore. - Uno dei risultati a lungo termine del progetto è il consolidamento nelle tre valli del modello del Tavolo delle politiche giovanili: in questo modo si consoliderà la comunità educante, azione necessaria per fronteggiare le povertà educative e di impiego dei giovani. Si tratta di modellizzare e implementare un modello già operativo nella città di Saluzzo anche nelle valli del Monviso, sondando la replicabilità. Si potrà verificare questa ricaduta monitorando il numero di incontri dei Tavoli territoriali una volta concluso il progetto. - La formazione dei volontari garantirà, su tutto il territorio di progetto, una maggiore diffusa consapevolezza sull'importanza della formazione e del valore delle pratiche artistiche. I volontari costituiranno un futuro presidio territoriale in ordine alla cultura come fattore di crescita sociale e benessere individuale. - I peer tutor acquisiranno competenze tali da consentire loro di proseguire il proprio lavoro nel futuro, in questi e altri contesti territoriali. - Lo sviluppo di competenze comunicative e digitali nei giovani e nei professionisti degli interventi socio-educativi garantirà nel futuro, dopo la fine del progetto, una maggiore attenzione in questi operatori rispetto alle tematiche proposte. - Gli studenti che parteciperanno all'Hackathon acquisiranno competenze in situazioni esportabili in diversi contesti, anche imprenditoriali. Verrà rilasciato un attestato di partecipazione agli studenti. Verrà realizzato un questionario di gradimento rivolto agli studenti e ai docenti, terminato l'Hackathon e a un anno di distanza. - L'Hackathon produrrà un progetto di riqualificazione degli spazi antistanti e accessori la sala del Cinema Teatro Magda Olivero (foyer, biglietteria e uffici), che verrà in parte realizzato. Saranno realizzati 5 progetti; una risulterà il vincitore. Si concretizzerà almeno un'azione prevista in quest'ultimo. - Tutti i partecipanti al progetto potranno fruire, durante il progetto stesso e nell'anno successivo, di tutti gli eventi artistici e culturali realizzati all'interno del Cinema Teatro Magda Olivero. A questo fine si emetterà una tessera speciale per la fruizione gratuita con durata biennale. Saranno monitorati e conteggiati gli ingressi nell'anno di progetto e in quello successivo.

17	Descrivere i sistemi di valutazione e di monitoraggio dei risultati (massimo 2000 caratteri)
Esprimere futuri prevede un sistema di valutazione di impatto, basato sul modello Most Significant Change Technique (MSC). La tecnica prevede: Interviste qualitative a testimoni privilegiati, sia tra gli utenti che tra gli operatori Questionario quantitativo somministrato al target di progetto Analisi sugli elementi di valutazione riscontrati sul campo Saranno pertanto definiti indicatori relativi ai seguenti ambiti: - WP1. Tavolo di coordinamento (numero incontri oltre a quelli previsti dal progetto, numero ulteriori progettualità ed iniziative coerenti sviluppate nell'anno di progetto, numero reti collaborative attivate o utilizzate). - WP2. Ingaggio (numero giovani coinvolti nelle azioni di ingaggio, evidenziando il numero di NEET). - WP3. Hackathon (numero studenti; numero progetti; numero interventi previsti nel progetto vincitore) - WP6 e WP7. Laboratori (numero laboratori realizzati, numero di interventi realizzati rispetto all'anno precedente, numero partecipanti, soddisfazione partecipanti, costanza dei partecipanti, incremento dei partecipanti di ritorno). - WP4. Formazione (numero partecipanti). - WP5, WP8. Comunicazione e Disseminazione (numero di iniziative realizzate, numero numero eventi di divulgazione, numero contatti pagine social progetto). Per verificare la persistenza nel tempo degli outcome di progetto è ipotizzabile un'indagine di follow up, a 12 mesi dalla chiusura del progetto, su più livelli: un questionario rivolto ai giovani e agli operatori sulle competenze trasversali acquisite; un'analisi sul campo delle pratiche laboratoriali permanenti costituite; eventuali accordi tra enti territoriali, amministrazioni comunali ed enti del terzo settore; numero di nuove progettualità che utilizzano la modellizzazione dell'intervento socioculturale emerso dal progetto; analisi quantitativa e qualitativa degli incontri dei Tavoli nelle due valli.	

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

N	Indicatore	Obiettivo previsto	Modalità di rilevazione
1	WP1. Numero di Tavoli di Coordinamento	6	Monitoraggio attraverso verbali
2	WP3. Numero di partecipanti alla Hackathon	30	Registro presenze
3	WP4. Formazioni e Capacity Building - Numero di volontari e di operatori culturali coinvolti	25	Registro presente della formazione dei volontari e del Capacity Building degli operatori culturali e di comunità
4	WP5. Fruizione culturale - Numero di fruitori giovani e studenti agli eventi culturali 2023-2024 del CTMO	70	Registro ingressi alle iniziative culturali promosse dal Cinema Teatro Magda Olivero (monitorate attraverso la tessera)
5	WP7. Numero di partecipanti ai laboratori	45 (15 per ciascun territorio)	Registro presenze

20	Piano finanziario del progetto
20.1	Evidenziare la coerenza tra le attività descritte nell'iniziativa e il piano finanziario (massimo 2000 caratteri)
Il piano finanziario dell'iniziativa Esprimere Futuri prevede un apporto sostanziale per i servizi dell'animatore sociale e dell'animatore culturale, in linea con i WP ed il cronoprogramma di progetto; contestualmente prevede un forte apporto di cofinanziamento da parte di Ratatoj APS e delle cooperative. Il coordinamento di un progetto di intervento socioeducativo complesso, con una forte connotazione artistico-culturale, prevede un intenso lavoro di coordinamento progettuale. Gli interventi di animazione socioculturale, volti a favorire il protagonismo giovanile in una logica di empowerment, richiedono un forte investimento in personale qualificato (educatori e operatori culturali). Inoltre, si prevede di attivare dei peer tutor sia per agganciare i partecipanti al progetto sia per consolidare e sviluppare professionalità future. La formazione e il capacity building costituiscono un'azione decisiva per l'acquisizione di competenze trasversali dei volontari, della comunità educante e degli operatori, per renderla più consapevole. Far intervenire consulenti nei laboratori di co-progettazione e co-realizzazione, come nella Hackathon, diventa determinante per consolidare la sinergia tra lavoro sociale e lavoro culturale e stimolare i linguaggi espressivi dei giovani. Il budget prevede, inoltre, per rendere più solida l'azione WP3 lo stanziamento di una quanto per una prima forma di realizzazione del progetto vincitore per la riqualificazione dello spazio. Favorire la fruizione culturale, per i giovani di un territorio montano o pedemontano, significa investire sul loro futuro e sul destino di questi territori: il progetto prevede la fruizione gratuita; pertanto una quota di budget va a sostenere questa azione progettuale e la realizzazione di iniziative rivolte ai giovani. Il budget previsto per il WP8 è funzionale alla centralità che questa azione ricopre nell'innovazione degli interventi sociali e alla loro visibilità pubblica.	

	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)
WP1. COORDINAMENTO Tipologia 1. Coordinatore di progetto	2000	500	2500
WP1. COORDINAMENTO Tipologia 1. Coordinatore di progetto	0	500	500
WP1. COORDINAMENTO Tipologia 1. Coordinatore di progetto	0	500	500
WP2. INDIVIDUAZIONE E COINVOLGIMENTO DEL TARGET Tipologia 2. Ingaggio	1000	0	1000
WP2. INDIVIDUAZIONE E COINVOLGIMENTO DEL TARGET Tipologia 2. Peer tutoring	1000	0	1000
WP2. INDIVIDUAZIONE E COINVOLGIMENTO DEL TARGET Tipologia 4. Ingaggio	2500	1000	3500
WP2. INDIVIDUAZIONE E COINVOLGIMENTO DEL TARGET Tipologia 4. Ingaggio	1500	0	1500
WP3. HACKATHON Tipologia 4. Esperti realizzazione hackathon	1500	0	1500

WP3. HACKATHON Tipologia 3. Materiale di consumo e beni strumentali	0	3000	3000
WP3. HACKATHON Tipologia 2. Peer tutoring	3000	0	3000
WP4. FORMAZIONE E CAPACITY BUILDING Tipologia 5. Formazione	2500	0	2500
WP4. FORMAZIONE E CAPACITY BUILDING Tipologia 4. Vitto e alloggio	1000	0	1000
WP4. FORMAZIONE E CAPACITY BUILDING Tipologia 4. Servizi tecnici	1000	0	1000
WP4. FORMAZIONE E CAPACITY BUILDING Tipologia 3. Noleggio beni strumentali	500	0	500
WP5. FRUIZIONE CULTURALE Tipologia 4. Servizi artistici	3000	0	3000
WP5. FRUIZIONE CULTURALE Tipologia 4. Operatore culturale	500	500	1000
WP5. FRUIZIONE CULTURALE Materiale di consumo e beni strumentali	500	500	1000
WP5. FRUIZIONE CULTURALE Tipologia 4. Servizi tecnici	1500	1000	2500
WP5. FRUIZIONE CULTURALE Tipologia 4. Vitto e alloggio	500	0	500

WP6. CO-PROGETTAZIONE DI INIZIATIVE CULTURALI Tipologia 2. Operatore culturale	3500	0	3500
WP6. CO-CREAZIONE DI I CULTURALI Tipologia 3. Materiale di consumo e beni strumentali	2500	0	2500
WP6. CO-CREAZIONE DI INIZIATIVE CULTURALI Tipologia 4. Servizi tecnici	0	500	500
WP6. CO-CREAZIONE DI INIZIATIVE CULTURALI Tipologia 4. Consulenti artistici	2500	0	2500
WP6. CO-PROGETTAZIONE DI INIZIATIVE CULTURALI Tipologia 2. Peer tutoring	3000	0	3000
WP7. CO-PROGETTAZIONE DI OGGETTI CULTURALI Tipologia 4. Esperti laboratori	0	4500	4500
WP7. CO-PROGETTAZIONE DI OGGETTI CULTURALI Tipologia 4. Vitto e alloggio laboratori	0	5000	5000
WP7. CO-PROGETTAZIONE DI OGGETTI CULTURALI Tipologia 2 - operatore culturale	3500	0	3500
WP7. CO-PROGETTAZIONE DI OGGETTI CULTURALI Tipologia 2. Peer tutoring	3000	0	3000
WP7. CO-PROGETTAZIONE DI OGGETTI CULTURALI Tipologia 4. Servizi tecnici	1000	0	1000

WP7. CO-PROGETTAZIONE DI OGGETTI CULTURALI Tipologia 4. Educatore professionale	2500	1000	3500
WP7. CO-PROGETTAZIONE DI OGGETTI CULTURALI Tipologia 4 - Educatore professionale	2500	1000	3500
WP8. COMUNICAZIONE E STORYTELLING Tipologia 4. Servizi di comunicazione	1500	3000	4500
TOTALI	50.000	23.500	73.500
	Contributo totale richiesto alla Regione	Percentuale di cofinanziamento sul totale del progetto N.B. quota minima di cofinanziamento 10% 31,97%	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.