Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Scheda progetto

(Contributi finalizzati alla realizzazione di iniziative regionali in materia socio assistenziale, di cui all'art. 4 c. 1 lett. m) della L.R. 1/2004)

Titolo progetto	**LA CITTÀ DELL'AGENDA DELLA DISABILITÀ** **Giocare per disattivare i pregiudizi**

Soggetto proponente (N.B. Compilare TUTTI i campi)	
Denominazione dell'ente	**CPD Consulta per le Persone in Difficoltà ODV ETS**
Codice fiscale	97527910018
Sede legale	Corso Unione Sovietica 228/D – 10134 Torino (TO)
Sede operativa	Corso Unione Sovietica 228/D – 10134 Torino (TO)
Nome e Cognome legale rappresentante	Maurizio Montagnese
Nome e cognome del referente del progetto	Elena Menin
Indirizzo e-mail referente di progetto	elena.menin@cpdconsulta.it
Numero telefono referente di progetto	[redacted]
PEC	cpdonlus@pec.it
Anno di inizio attività dell'ente	1988

Proposta Progettuale	
Obiettivo generale	Promuovere la cultura dell'inclusione e della partecipazione attraverso strumenti innovativi di sensibilizzazione capaci di coinvolgere giovani, famiglie e cittadini nella riflessione sui temi della disabilità, dell'accessibilità e del contrasto ai pregiudizi.

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00087941 del 22/06/2026

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00087941 del 22/06/2026

Obiettivo specifico	Sviluppare e diffondere sul territorio piemontese nuovi format educativi ed esperienziali che, attraverso il gioco, la narrazione e la comunicazione, favoriscano una maggiore consapevolezza rispetto alle barriere culturali e ai diritti delle persone con disabilità, promuovendo il dialogo e la partecipazione attiva della comunità.
Gruppo/i target	• Scuole primarie, secondarie di I e II grado • Famiglie • Cittadinanza • Persone con disabilità coinvolte nella realizzazione dell'iniziativa
Beneficiari finali	Studenti, cittadini
Località/Zona di intervento	Piemonte
Costo totale del progetto	39.000 €
Contributo richiesto	32.000 €
Durata dell'iniziativa	12 mesi

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

La costruzione di comunità accoglienti e partecipate si fonda anche sulla capacità di contrastare stereotipi e pregiudizi che ancora oggi accompagnano il tema della disabilità. Molto spesso le persone entrano in contatto con questi temi attraverso rappresentazioni semplificate o esperienze indirette che non consentono di comprendere pienamente il valore della partecipazione delle persone con disabilità alla vita comunitaria.

Per questo motivo risulta sempre più importante individuare **modalità innovative di sensibilizzazione capaci di coinvolgere pubblici diversi attraverso linguaggi accessibili, creativi e coinvolgenti**. Il gioco, la narrazione e le esperienze partecipative rappresentano strumenti particolarmente efficaci, perché consentono alle persone di mettersi in discussione, confrontarsi con punti di vista differenti e sviluppare una maggiore consapevolezza rispetto ai temi dell'inclusione.

Dal 2021 CPD promuove attività di sensibilizzazione nell'ambito dell'Agenda della Disabilità, percorso partecipato che coinvolge cittadini, organizzazioni e istituzioni nella costruzione di una società più attenta ai diritti delle persone con disabilità. Attraverso la partecipazione a manifestazioni pubbliche, eventi culturali, attività scolastiche e campagne di comunicazione, l'associazione ha sperimentato l'efficacia di linguaggi innovativi capaci di raggiungere pubblici ampi ed eterogenei, coinvolgendo la cittadinanza tutta.

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00087941 del 22/06/2026

In questa prospettiva nasce l'iniziativa **"La Città dell'Agenda della Disabilità. Giocare per disattivare i pregiudizi"**, che si propone di rafforzare il format della Città dell'Agenda attraverso la progettazione di nuovi giochi ed esperienze educative capaci di arricchire le attività già esistenti e rafforzarne la capacità di coinvolgere cittadini, giovani e famiglie sui temi dell'inclusione.

L'iniziativa si articola in tre azioni principali:

1. **Cipidixit**

Realizzazione di un gioco di carte ispirato alle dinamiche narrative di Dixit e costruito attorno ai temi della disabilità, dell'accessibilità, delle fragilità sociali e del contrasto ai pregiudizi. In ogni turno, un giocatore propone una frase o parola ispirata a una carta illustrata e gli altri devono scegliere tra le proprie carte quella che meglio si adatta: il confronto tra interpretazioni diverse stimola dialogo, riflessione e creatività. Attraverso immagini evocative e interpretazioni personali, il gioco favorirà il dialogo, il confronto e la riflessione tra i partecipanti, facendo emergere rappresentazioni, convinzioni e stereotipi spesso inconsapevoli. Il format sarà utilizzabile nell'ambito di eventi pubblici, percorsi educativi, attività formative e iniziative di sensibilizzazione.

Il gioco è pensato per poter coinvolgere tutte le fasce di età, dai bambini più piccoli agli adulti.

2. **Escape Room**

Progettazione e realizzazione di una *escape room* educativa, modulabile e itinerante, pensata per essere facilmente trasportabile e allestita all'interno di eventi, manifestazioni, scuole e iniziative culturali, sia al chiuso che in ambienti all'aperto.
Attraverso enigmi, prove collaborative e situazioni ispirate alla vita quotidiana delle persone con disabilità, i partecipanti saranno chiamati a riflettere sulle barriere culturali, comunicative e ambientali che limitano la piena partecipazione alla vita della comunità.
L'esperienza sarà progettata per essere facilmente adattabile a contesti differenti.

Le attività saranno proposte nell'ambito di eventi pubblici, manifestazioni e iniziative culturali La natura modulabile e replicabile del format consentirà di valorizzare il progetto in contesti differenti, ampliando la diffusione dei messaggi di sensibilizzazione e il coinvolgimento delle comunità locali.

3. Comunicazione e sensibilizzazione

Attraverso i canali digitali di CPD verrà realizzata una campagna continuativa di sensibilizzazione finalizzata a contrastare pregiudizi e false rappresentazioni della disabilità. Il Cipidillo, mascotte storica dell'ente, fungerà da voce narrativa, guida e testimonial dei temi dell'inclusione: con la sua presenza e i suoi messaggi ironici e accessibili, stimolerà curiosità, attenzione e riflessione, rendendo i contenuti più immediati, attrattivi e fruibili per pubblici diversi. La campagna di comunicazione potrà comprendere la diffusione di contenuti su media, sia cartacei che digitali, e social media per amplificare la portata dei messaggi e intercettare un pubblico più ampio e trasversale.

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00087941 del 22/06/2026

SOGGETTO PROPONENTE: DESCRIZIONE, CAPACITA' DI GESTIONE E REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

CPD Consulta per le Persone in Difficoltà ODV ETS opera sul territorio torinese come coordinamento di 70 organizzazioni che lavorano nell'ambito della disabilità; collabora con enti pubblici e privati, nonché con il settore no profit, per costruire reti a sostegno dei diritti delle persone con disabilità e per sviluppare servizi pubblici, privati e associativi. Dal 1988 l'ente promuove l'inclusione sociale attraverso attività di advocacy, sensibilizzazione, progettazione sociale, formazione e servizi rivolti alla cittadinanza.

Nel 2021 nasce l'**Agenda della Disabilità**, un percorso partecipato che oggi coinvolge 200 organizzazioni del Terzo Settore, enti pubblici, imprese, professionisti e cittadini nella definizione di proposte e azioni per costruire comunità più accoglienti e accessibili.

L'Agenda ha contribuito negli anni a promuovere una riflessione diffusa sui temi dell'inclusione, favorendo la nascita di nuove collaborazioni e strumenti di sensibilizzazione rivolti alla cittadinanza.

All'interno di questo percorso si inserisce la **Città dell'Agenda**, un format esperienziale modulabile che permette di far vivere direttamente ai partecipanti le sfide quotidiane delle persone con disabilità, promuovendo empatia, consapevolezza e un cambiamento culturale diffuso.

Le attività ad oggi presenti all'interno della Città dell'Agenda comprendono:

1. **CITY4ALL – Esperienza di realtà virtuale**. Simula le disabilità fisico-motorie, visive e uditive per far comprendere le difficoltà di mobilità e percezione nell'ambiente urbano.
2. **PERCORSO ESPERIENZIALE**. Percorso con carrozzine, bastoni bianchi e bende che permette di sperimentare le difficoltà di mobilità e orientamento vissute dalle persone con disabilità motoria e visiva.
3. **SPACE ABILITY**. Gioco di carte cooperativo in cui i partecipanti progettano eventi accessibili per tutti.
4. **MEMORY TATTILE E OLFATTIVO**. Versione multisensoriale del memory in cui i partecipanti riconoscono e abbinano stimoli tattili e olfattivi, sperimentando strategie di interazione alternative.
5. **(NON) SENTI CHI PARLA**. Attività che simula la disabilità uditiva, invitando i partecipanti a comprendere messaggi osservando espressioni facciali e movimenti delle labbra.

I **nuovi strumenti permanenti di sensibilizzazione** previsti dal progetto arricchiranno ulteriormente l'offerta educativa, offrendo modalità di coinvolgimento innovative, creative e interattive.

Parallelamente, CPD realizza durante tutto l'anno iniziative pubbliche, campagne di comunicazione, percorsi educativi nelle scuole, attività formative ed eventi di sensibilizzazione, sperimentando linguaggi innovativi e modalità di coinvolgimento capaci di raggiungere pubblici diversi. Tra queste rientrano il DisFestival, il Premio Giornalistico "Paolo Osiride Ferrero", le attività educative rivolte alle scuole e la partecipazione a manifestazioni culturali e divulgative di rilievo regionale.

Il progetto "**La Città dell'Agenda della Disabilità – Giocare per disattivare i pregiudizi**" si inserisce all'interno di questo percorso, valorizzando l'esperienza maturata da CPD nella progettazione di strumenti educativi e attività di sensibilizzazione rivolte alla comunità.

L'iniziativa integra l'aspetto multisensoriale e immersivo della Città dell'Agenda con azioni di comunicazione dedicate, al fine di amplificare l'impatto formativo, coinvolgere un pubblico ampio

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

ed eterogeneo in tutto il Piemonte e promuovere un cambiamento culturale duraturo sui temi dell'inclusione.
La realizzazione delle azioni previste sarà affidata a un'équipe composta da professionisti della comunicazione, progettisti sociali, illustratori e game designer con il coinvolgimento diretto di persone con disabilità nella fase di ideazione, sperimentazione e utilizzo dei format.
La capacità di lavorare in rete con enti pubblici, organizzazioni del Terzo Settore, istituzioni scolastiche e soggetti privati consentirà inoltre di promuovere e diffondere le attività progettuali in diversi contesti del territorio piemontese, ampliandone la portata e l'impatto culturale.

ATTIVITÀ DI MONITORAGGIO DEI RISULTATI DEL PROGETTO

Nell'ambito del progetto verrà realizzata un'azione continuativa di monitoraggio finalizzata a verificare l'efficacia delle attività realizzate, il grado di coinvolgimento dei partecipanti e la capacità dei format sviluppati di promuovere una maggiore consapevolezza sui temi della disabilità, dell'accessibilità e del contrasto ai pregiudizi.

Il monitoraggio consentirà di raccogliere elementi utili sia per la valutazione dei risultati raggiunti sia per l'eventuale miglioramento e replica delle attività in altri contesti del territorio piemontese.

Le principali metodologie utilizzate saranno:

- raccolta dei dati quantitativi relativi alle attività realizzate (eventi, partecipanti, utilizzo dei format, visualizzazioni e interazioni generate dalle attività di comunicazione)
- raccolta di feedback qualitativi da parte di cittadini, giovani, famiglie, insegnanti, operatori e Volontari coinvolti nelle iniziative quando possibile
- momenti periodici di confronto tra staff, collaboratori e Volontari per analizzare punti di forza, criticità ed eventuali miglioramenti da apportare ai format sviluppati
- monitoraggio delle attività di comunicazione attraverso l'analisi dei principali indicatori digitali (copertura, interazioni, visualizzazioni e partecipazione online).

Gli indicatori utilizzati per misurare il successo del progetto includeranno:

- numero di eventi e iniziative in cui saranno utilizzati Cipidixit ed Escape Room
- numero complessivo di partecipanti coinvolti nelle attività
- numero di contenuti di comunicazione prodotti e relativa platea raggiunta
- livello di soddisfazione dei partecipanti rilevato

L'insieme delle informazioni raccolte consentirà di valutare non soltanto la partecipazione alle attività, ma anche la capacità del progetto di generare occasioni di riflessione e confronto sui temi della disabilità e di diffondere strumenti innovativi di sensibilizzazione sul territorio regionale.

Data prevista di inizio progetto: 01/06/2026
Data prevista di fine progetto: 31/05/2027

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00087941 del 22/06/2026

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

17	**Cronoprogramma**

(Tipologia di attività e mese di realizzazione)

Attività	1 giu	2 lug	3 ago	4 set	5 ott	6 nov	7 dic	8 gen	9 feb	10 mar	11 apr	12 mag
Ideazione e sviluppo del gioco Cipidixit												
Ideazione e progettazione Escape Room												
Produzione materiali, test e validazione dei format												
Coinvolgimento Volontari e formazione facilitatori												
Campagna di comunicazione												
Realizzazione attività ed eventi sul territorio piemontese												
Raccolta feedback e monitoraggio attività												
Monitoraggio, coordinamento, rendicontazione												

PIANO FINANZIARIO DEL PROGETTO

Costi previsti:

Dettaglio voci di spesa (specificare anche la tipologia rispetto al prospetto sotto riportato, seguendo l'ordine delle spese ammissibili)	Costo singola voce di spesa	Contributo richiesto alla Regione	Quota di cofinanziamento
1 Spese generali (progettazione, coordinamento, amministrazione, rendicontazione, ecc.) **Coordinamento, amministrazione e rendicontazione**	3.000,00 €	- €	3.000,00 €
2 Spese di personale munito di busta paga (N.B. Le spese di personale non dipendente vanno incluse nella voce "Spese per acquisto servizi")			
3 Spese per acquisto di piccole attrezzature, materiale di consumo, piccoli arredi, ecc.			
4 Spese per forniture di beni necessari per la realizzazione del progetto			

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00087941 del 22/06/2026

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00087941 del 22/06/2026

5 Spese per acquisto servizi (compreso il personale, se fornito da terzi, e le convenzioni con soggetti terzi realizzatori di attività) **Ideazione di Escape Room, illustrazioni e grafica; realizzazione Escape Room; collaboratori per realizzazione attività Città dell'Agenda**	19.500,00 €	15.500,00 €	4.000,00 €
6 Spese per attività di formazione, promozionali e divulgative (acquisto di servizi, consulenze, materiali grafici, ecc.) **Campagne su social e/o testate giornalistiche di sensibilizzazione sui temi dell'inclusione; ideazione, stampa e packaging gioco di carte sui temi dell'inclusione**	16.500,00 €	16.500,00 €	- €
7 Rimborsi spese ai volontari (a piè di lista, secondo lo Statuto dell'ente)			
8 Spese per prodotti assicurativi			
9 Spese di gestione immobili (piccole manutenzioni ordinarie strettamente riconducibili allo svolgimento delle attività progettuali, utenze, affitti, purché espressamente riconducibili al progetto, anche in quota-parte)			
10 Spese per organizzazione di attività complementari di modesta rilevanza finanziaria, inerenti al progetto (MAX € 1000)			
TOTALI	**39.000,00 €**	**32.000,00 €**	**7.000,00 €**
	Costo totale del Progetto	Contributo totale richiesto alla Regione **N.B. Quota massima 90% del costo totale del progetto (importo compreso tra € 5000 e € 100.000)**	Percentuale di cofinanziamento sul totale del progetto **N.B. quota minima 10%**

Torino, 16/06/2026