Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	Titolo progetto	fArti crescere - Arte, pensiero critico e prevenzione delle dipendenze digitali nel Verbano Cusio Ossola
2	Anagrafica dell'organizzazione capofila	
2.1	Denominazione dell'ente	Associazione Dignitatis Personae ODV
2.2	Codice fiscale	92015880039
2.3	Sede legale	Via Canuto 12 28845 Domodossola VB
2.4	Sede operativa	Via Canuto 12 28845 Domodossola VB
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	Carlo Teruzzi
2.6	Nome e cognome del referente del progetto	Carlo Teruzzi
2.7	Indirizzo mail referente di progetto	
2.8	N telefono referente di progetto	
2.9	Pec	dignitatispersonae@legalmail.it
2.10	Anno inizio attività dell'ente	26/10/2007
2.11	Indicare data iscrizione al RUNTS Per le Fondazioni: - indicare data iscrizione al RUNTS; -per le Fondazione già iscritte all'elenco delle Onlus presso l'Agenzia delle Entrate, indicare data di presentazione di istanza di iscrizione al RUNTS	21/07/2022

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 montano (X)
3.2	Elencare i comuni coinvolti dalle azioni progettuali.	Baceno, Bannio Anzino, Varzo, Santa Maria Maggiore, Montecrestese. Domodossola, Malesco, Ornavasso, Stresa.	

[1]Comuni montani di cui alla legge 12 settembre 2025, n. 131 e al relativo elenco approvato con deliberazione dei Consiglio dei Ministri in data 18 febbraio 2026 .

4	Partner	
4.1	Numero di partner coinvolti	2
4.2	Elenco partner. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
AVASA ODV ETS Frazione Graglia, 20 - 28861 BACENO (VB) C.F. 93040470036 DON BOSCO ODV ETS Via Canuto, 12 – 28845 Domodossola (VB) C.F. 93025220034 sede operativa Stresa		

5	Collaborazioni	
5.1	N di collaboratori coinvolti	13: 3 Enti non profit + 9 comuni +CSV Novara VCO
5.2	Elenco collaboratori. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
Enti non profit	Fondazione Dignitatis Personae ETS vicolo Facini Domodossola C.F. 83000650032 Istituto Antonio Rosmini soc. coooperativa sociale ETS (istituto scolastico) Via Mattarella 5 C.F. 01409530035 Associazione Musei d'Ossola Via Canuto 12 CF 92015110031	
Enti pubblici	Comune di Baceno Via Roma 56 CF 00422770032 Comune di Bannio Anzino Via Roma 17 CF 00417230034 Comune di Domodossola P,zza Repubblica dell'Ossola 1 CF 00426370037 Comune di Malesco Via Conte Mellerio 54 CF 00425540036 Comune di Santa Maria Maggiore P.zza Risorgimento 28 CF 00431300037 Comune di Montecrestese Frazione Montecrestese 1 CF 00438300030 Comune di Ornavasso P.zza Municipio 10 CF 00278890033 Comune di Varzo Piazza Agnesetta 1 CF 00270210032 Comune di Stresa P.zza Matteotti 6 CF 00201600038	
Enti profit		
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)	CST Centro Solidarietà e Sussidiarietà – Servizi per il territorio gestore del Centro di servizio per il volontariato delle province di Novara e del VCO	

SEZIONE 2: PROPOSTA PROGETTUALE

6	Obiettivi generali (riportare una scelta)
	Obiettivo 4. Fornire un'educazione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti
7	Aree di intervento (riportare in ordine di priorità, massimo due scelte).
1° scelta: Prevenzione e contrasto delle dipendenze (con specifico riferimento all'uso problematico del digitale, del gaming, dei social media e dello smartphone)	
2° scelta: Partecipazione, protagonismo e cittadinanza attiva di minori e giovani perché diventino agenti di cambiamento (attraverso peer education, arte, cultura e comunità educante.	
8	Linee di attività prioritarie (come individuate con specifiche lettere nell'elenco di cui al'art 5 del D.Lgs 117/2017) nelle quali si iscrivono le azioni proposte al finanziamento)
d) educazione, istruzione e formazione; i) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche e ricreative di interesse sociale; l) formazione extra-scolastica finalizzata alla prevenzione della dispersione, al successo 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 numero di anni da cui si svolge l'attività oggetto della presente richiesta. (Massimo 3500 caratteri)

L'Associazione Dignitatis Personae svolge la propria attività da oltre dieci anni, orientando in modo continuativo il proprio impegno verso il sostegno della persona, delle famiglie e dei giovani, con particolare attenzione alle situazioni di fragilità educativa, sociale e relazionale. Nel corso del tempo l'associazione ha maturato un'esperienza significativa nella costruzione di percorsi capaci di accompagnare i nuclei familiari non solo sul piano educativo, ma anche nell'affronto di bisogni più ampi, legati all'orientamento, alla consulenza e alla qualità delle relazioni.

Attraverso il progetto Time for Family, l'associazione ha sviluppato servizi rivolti alle famiglie, attivando un vero e proprio sportello consulenziale. Tale servizio ha permesso di offrire ascolto, orientamento e accompagnamento in ambiti diversi: dalle questioni educative a quelle connesse al diritto, dall'orientamento professionale alla gestione dei rapporti intergenerazionali. L'intento è stato quello di sostenere le famiglie nella complessità della vita quotidiana, aiutandole a riconoscere le proprie risorse e a individuare strumenti concreti per affrontare passaggi delicati o situazioni di difficoltà.

Con il progetto Time for Growing, Dignitatis Personae ha inoltre rivolto una particolare attenzione ai giovani e agli adolescenti, promuovendo interventi di consulenza e prevenzione rispetto alle dipendenze, con specifico riferimento alla ludopatia. In questo ambito sono stati attivati percorsi di orientamento scolastico e azioni di sostegno rivolte a fragilità psico-socio-

relazionali, nella consapevolezza che il disagio giovanile richiede risposte integrate, continuative e personalizzate.

L'associazione ha affiancato a tali interventi anche laboratori educativi ed espressivi, percorsi di arte terapia, attività di aiuto allo studio e iniziative di supporto alla socializzazione, contribuendo inoltre alla realizzazione di attività collegate ai centri estivi. In questa prospettiva, il progetto Farti crescere si inserisce coerentemente in una storia associativa già consolidata, orientata alla promozione della crescita integrale dei minori, al sostegno delle famiglie e alla costruzione di una comunità educante capace di accogliere, accompagnare e valorizzare ogni persona.

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 anche fare riferimento alle risorse esterne che si intende coinvolgere per la progettualità oggetto della presente richiesta. (Massimo 2000 caratteri) - Fasoli Don Giovanni, docente universitario – risorse esterna - Carlo Teruzzi, preside e curatore di mostre didattiche- Presidente volontario - Benedetta De Giuli, docente esperto in metodiche dell'apprendimento e Peer Education - dipendente collaboratore Istituto A. Rosmini - Mirko Zullo, docente di discipline audiovisive multimediali, regista - dipendente collaboratore Istituto A. Rosmini - Michela Travaglini, docente di discipline grafiche e digitali - dipendente collaboratore Istituto A. Rosmini - Alice Boldini, docente di storia dell'arte e guida turistica - dipendente collaboratore Istituto A. Rosmini - Ines Priore, pedagogista e responsabile di un centro specializzato nelle metodiche dell'apprendimento e delle dipendenze giovanili - dipendente collaboratore Istituto A. Rosmini - Melissa Forlin, esperta nei processi educativi e formativi e con esperienza nella segreteria e gestione progetti – dipendente collaborare Fondazione Dignitatis Personae Si allegano CV

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).

La dipendenza digitale è oggi un'emergenza educativa perché incide su attenzione, sonno, autostima, relazione con i pari, comunicazione familiare e percezione del futuro. I dati nazionali confermano la rilevanza del fenomeno: lo studio dell'Istituto Superiore di Sanità sulle dipendenze comportamentali nella Generazione Z stima che il 12% degli studenti 11-17 anni, pari a circa 480.000 ragazzi, presenti rischio di Internet Gaming Disorder, e che la Social Media Addiction riguardi il 2,5% degli studenti 11-17 anni, con prevalenza maggiore tra le ragazze adolescenti. Lo stesso studio evidenzia associazioni del disturbo con ansia, depressione, impulsività, cattive abitudini di sonno e difficoltà di comunicazione con i genitori. Inoltre, il ritiro sociale riguarda circa l'1,8% degli studenti di 11-13 anni e l'1,6% dei 14-17 anni. Save the Children segnala che in Italia il 32,6% dei bambini 6-10 anni usa lo smartphone ogni giorno e che il 62,3% dei preadolescenti ha almeno un account social.
Per il Verbano Cusio Ossola non risultano disponibili, tra le fonti pubbliche consultate, dati epidemiologici provinciali specifici sulla dipendenza digitale. Esistono però indicatori territoriali coerenti con il bisogno: Fondazione Comunitaria del VCO segnala 18.976 studenti iscritti nel 2023/24, in calo del 9% dal 2017; il Rapporto IRES Piemonte 2025 evidenzia il VCO, territorio prevalentemente montano, ha sedi scolastiche mediamente più piccole. In un territorio diffuso, con valli montane e piccoli Comuni, il rischio non è solo l'eccesso di schermo, ma la riduzione delle occasioni di relazione qualificata, creatività condivisa e protagonismo giovanile. Il progetto risponde a questo vuoto con un presidio dove il digitale torna a essere strumento, e non fine.

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)

Obiettivo del progetto è prevenire e contrastare l'uso problematico del digitale tra bambini, adolescenti e giovani del VCO, trasformando il fArti Museum - Digital Experience, in un presidio educativo permanente in cui arte, bellezza, peer education e tecnologie immersive aiutino i ragazzi a passare da fruitori passivi a protagonisti critici e creativi.
Il cambiamento atteso riguarda tre livelli: personale, relazionale e comunitario. A livello personale, bambini e adolescenti saranno accompagnati a riconoscere emozioni, bisogni, fragilità e talenti, sviluppando attenzione, immaginazione e capacità di scelta. A livello relazionale, il progetto creerà contesti in cui il digitale non isola, ma favorisce dialogo tra pari, collaborazione, narrazione condivisa e confronto con adulti significativi. A livello comunitario, scuole, famiglie, volontari e comuni saranno connessi in una comunità educante capace di affrontare il tema delle dipendenze digitali senza allarmismi, ma con strumenti concreti.
Destinatari diretti: bambini della scuola dell'infanzia, alunni della primaria, studenti della secondaria di primo grado, studenti della secondaria di secondo grado, famiglie, genitori, nonni e volontari. Target: almeno 2.000 beneficiari/visitatori, 45 peer educator, 27 volontari, almeno 8 Comuni coinvolti. Il progetto produrrà tre percorsi Digital Experience, laboratori creativi e momenti formativi dedicati a uso consapevole dello smartphone, social media, gaming, immagine di sé, tempo, relazione, bellezza e pensiero critico.

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 è articolata in sette azioni integrate:
A1 creazione della rete e avvio accordi finalizzati al radicamento dell'iniziativa all'interno della comunità territoriale
A2 progettazione dettagliata dei tre percorsi Digital Experience:
1) 'La bellezza che libera dallo schermo': attenzione, tempo, emozioni, silenzio, meraviglia, capacità di stare davanti a un'immagine senza consumarla.
2) 'Volti e identità nell'epoca dei social': ritratto, autoritratto, immagine di sé, confronto, autostima, corpo digitale, consenso, reputazione e relazione con i pari.
3) 'Radici vive: archeologia, tradizioni e creatività digitale': patrimonio archeologico e tradizioni locali come strumenti di appartenenza, identità e responsabilità verso il territorio, con produzione di contenuti digitali consapevoli.
A3 produzione: testi narrativi, video, audio, QR code, grafiche, schede docenti, schede studenti, materiali per aula immersiva, touch, iPad e VR.
A4 formazione:
per docenti: moduli su dipendenze digitali, segnali di rischio, gestione educativa di smartphone/social/gaming, alleanza scuola-famiglia, didattica dell'immagine e preparazione/restituzione della visita;
per peer educator: ruolo, confini, ascolto, conduzione di piccoli gruppi, storytelling artistico, uso responsabile delle tecnologie del museo, comunicazione non giudicante e micro-produzioni digitali.
A5 visite /laboratori: ogni attività sarà strutturata in accoglienza, stimolo immersivo, dialogo guidato, esercizio artistico-creativo, micro-produzione digitale o analogica e restituzione. I bambini lavoreranno su emozioni, colore e racconto; primaria su osservazione e cooperazione; secondaria di I grado su identità e regole digitali; secondaria di II grado su peer education e produzione/guida.
A6 promozione, comunicazione ed eventi: social media, sito, newsletter, televisioni e stampa locale, conferenza stampa, comunicazioni mirate agli istituti, incontri di presentazione nelle scuole e quattro eventi di disseminazione innestati nei bacini delle due associazioni partner. La comunicazione sarà rivolta potenzialmente all'intero sistema scolastico provinciale: 78 scuole dell'infanzia, 79 primarie, 28 secondarie di I grado e circa 20 sedi/istituti di II grado.
A7 monitoraggio: registri, questionari, osservazioni e report.
L'innovazione è usare il digitale contro la passività digitale: lo schermo diventa strumento di bellezza, relazione, memoria, pensiero critico e creatività.
Oltre all'integrazione con il sistema scolastico provinciale, le azioni saranno integrate con la rete territoriale dei servizi sociali per collaborazioni su povertà educative, fragilità relazionali e dipendenze digitali acclarate.
Altra integrazione prevista inoltre è con la rete museale (Associazione Musei Ossola) al fine di integrare l'iniziativa progettuale con le altre attività proposte dai musei del territorio sia per favorire la disseminazione del metodo adottato sia per inserire la proposta progettuale all'interno di percorsi e pacchetti artistico-museali più ampi.

13.1	Descrivere il ruolo dei partner e delle collaborazioni nello svolgimento dei progetti (massimo 2000 caratteri)

L'Associazione Dignitatis Personae ODV di Domodossola, capofila, curerà coordinamento, governance della rete, amministrazione, raccordo educativo, monitoraggio e rendicontazione, garantendo che ogni azione mantenga il focus su prevenzione delle dipendenze digitali, fragilità psico-sociali e protagonismo giovanile.
Partner:
L'Associazione Don Bosco ODV di Stresa contribuirà all'ingaggio di minori, famiglie, volontari e scuole dell'area del Lago Maggiore, agli incontri di presentazione, all'animazione educativa e agli eventi di disseminazione rivolti a giovani, famiglie e comunità.
AVASA ODV di Baceno , porterà il proprio contributo su patrimonio archeologico, tradizioni locali e identità territoriale: aiuterà i giovani a scoprire radici, luoghi e memoria come antidoto all'isolamento e alla frammentazione digitale, valorizzando anche strumenti digitali e di disseminazione didattica.
Collaboratori:
La Fondazione Dignitatis Personae metterà a disposizione il fArti Museum, dotato di tecnologie immersive, know-how museale e supporto alla produzione nonchè l'esperienza nell' organizzazione delle visite guidate e dei laboratori didattici (rapporti con le scuole , gestione dei gruppi, calendarizzazione delle prenotazioni etc.)
Istituto A. Rosmini (denominato anche Rosmini International Campus) sosterrà la formazione dei docenti, dei peer educator e si occuperà del coinvolgimento degli studenti del liceo artistico come guide/animatori nelle visite e nei laboratori didattici.
AMO – Associazione Musei Ossola si occuperà di integrare il progetto nel calendario dei propri eventi e di promuoverlo presso i propri associati e fruitori.
Scuole e Comuni favoriranno adesioni, incontri e comunicazioni mirate sui territori di competenza.

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	Avvio, accordi e governance	Accordi D1/D2, cabina di regia, calendario, strumenti amministrativi, assicurativi e monitoraggio.	Partner, collaboratori, scuole, Comuni	Capofila, partner, collaboratori
2	Progettazione percorsi	Definizione di 3 percorsi con obiettivi per fasce d'età: bellezza/attenzione; identità-social; radici, archeologia, tradizioni e creatività digitale. Per ciascuno: storyboard, opere/temi, domande-guida, schede docenti, schede laboratorio e criteri di accessibilità.	Bambini, adolescenti, scuole, docenti	Capofila, partner AVASA, collaboratore Fondazione Dignitatis Personae, collaboratore Istituto A.Rosmini
3	Produzione digitale	Realizzazione di contenuti 4K/audio, QR code, grafiche, adattamenti per aula immersiva, touch, iPad e VR; materiali per micro-produzioni creative e restituzioni dei peer educator.	Classi, famiglie, visitatori, peer educator	Fondazione Dignitatis Personae

4	Formazione docenti, volontari e peer educator	Docenti: quadro sulle dipendenze digitali, segnali di rischio, gestione educativa, schede pre/post visita. Peer educator: ascolto, confini, conduzione gruppi, storytelling artistico, uso tecnico del museo, microcontenuti. Volontari: accoglienza, tutela minori, inclusione e sicurezza.	Docenti, 27 volontari, 45 peer educator	Capofila, collaboratore Istituto A. Rosmini
5	Visite / laboratori	Percorso-tipo: accoglienza, esperienza immersiva, dialogo guidato, laboratorio artistico/digitale, restituzione. Attività differenziate per infanzia, primaria, secondaria I e II grado; attenzione a relazione tra pari, limite, identità e pensiero critico.	Bambini, ragazzi, docenti, famiglie, istituti scolastici	Capofila, partner, collaboratori
6	Promozione, comunicazione ed eventi territoriali	Piano comunicazione con social media, sito, newsletter, tv e stampa locale, conferenza stampa, mailing mirato a tutte le scuole, incontri di presentazione negli istituti e 4 eventi divulgativi nei bacini delle associazioni partner.	Scuole, giovani, famiglie, comunità locali scuole	Capofila, Partner, e collaboratori (tra cui Comuni)
7	Monitoraggio e valutazione	Registri, questionari pre/post, griglie osservative, report e restituzione finale.	Tutti i soggetti coinvolti	Capofila, Partner e collaboratori con cabina di regia

14	Volontari	
14.1	Numero di volontari coinvolti	27 volontari attivi
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)	

Saranno coinvolti almeno 27 volontari attivi come parte del presidio educativo e relazionale: accoglienza, gestione flussi, accompagnamento classi, supporto ai laboratori, raccolta presenze, osservazione dei gruppi, contatto con famiglie e supporto agli eventi.
La formazione a loro rivolta riguarderà dipendenza digitale, smartphone, gaming e social media; segnali di fragilità psico-sociale; comunicazione con bambini e adolescenti; peer education; inclusione; sicurezza; tutela dei minori; linguaggio artistico; uso delle tecnologie del fArti Museum; gestione di visite e gruppi.
I volontari Don Bosco sosterranno in particolare ingaggio territoriale e incontri nell'area lacustre. I volontari AVASA cureranno il raccordo con patrimonio archeologico, tradizioni locali, identità e comunità montane, anche mediante strumenti digitali di disseminazione. I volontari senior saranno valorizzati nei momenti intergenerazionali. Tutti saranno assicurati; eventuali rimborsi saranno a piè di lista e documentati.

15	Risultati attesi, impatto previsto. (massimo 2000 caratteri).

I risultati attesi sono: realizzazione di 3 percorsi Digital Experience; formazione di almeno 45 peer educator; attivazione di almeno 27 volontari; coinvolgimento di almeno 2.000 visitatori tra bambini, adolescenti, classi, famiglie, genitori, nonni e adulti; realizzazione di 4 eventi di disseminazione; coinvolgimento documentabile di almeno 8 Comuni, direttamente o tramite scuole e collaboratori. Sul piano degli esiti, il progetto intende aumentare il protagonismo positivo degli adolescenti, migliorare la percezione di competenza dei peer educator, rafforzare nei bambini e nei ragazzi l'interesse verso l'arte e il patrimonio locale, promuovere un uso consapevole del digitale e generare occasioni di incontro tra generazioni. L'impatto previsto è la creazione di un presidio educativo e culturale stabile presso il fArti Museum, con contenuti permanenti, protocolli formativi, materiali didattici e rete territoriale attiva anche dopo il contributo.

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 sostenibilità futura deriva da opere, servizi e saperi permanenti: tre percorsi digitali fruibili nel tempo, schede didattiche, format formativi su dipendenze digitali, protocollo di peer education, rete con scuole e Comuni, volontari formati e contenuti riutilizzabili.
Terminato il finanziamento, il fArti Museum potrà continuare a proporre visite, laboratori e incontri per nuove classi, famiglie e gruppi territoriali fragili.
La comunicazione costruita durante il progetto resterà patrimonio stabile: mailing list delle scuole, materiali di presentazione, format per conferenza stampa, kit social, schede di invito per docenti e famiglie, contenuti video/foto e canali dei partner. Don Bosco e AVASA potranno riproporre eventi e restituzioni nei rispettivi bacini giovanili, lacustri e montani.
La sostenibilità economica potrà fondarsi su tariffe calmierate, gratuità o riduzioni per famiglie fragili, co-progettazioni con scuole e ulteriori contributi. Su 2.000 visitatori, ipotizzando euro 5 per alunni ed euro 8 per adulti/famiglie, il servizio potrà generare circa euro 11.200 per gestione, manutenzione, aggiornamento contenuti e comunicazione. I peer educator formati diventeranno ambasciatori di un rapporto sano con il digitale.

17	Descrivere i sistemi di valutazione e di monitoraggio dei risultati (massimo 2000 caratteri)

Il monitoraggio integrerà strumenti quantitativi e qualitativi: registri presenze, calendari visite, schede attività, registri formazione, attestazioni, questionari pre/post per peer educator, volontari e docenti, schede di gradimento per famiglie e scuole, griglie osservative nei laboratori e report intermedi.
La valutazione misurerà il cambiamento educativo: consapevolezza sui rischi di dipendenza digitale, distinzione tra uso creativo e uso passivo dello schermo, percezione di competenza dei peer educator, qualità della relazione tra pari, interesse verso arte/patrimonio e coinvolgimento delle famiglie. Per i laboratori saranno osservati partecipazione, cooperazione, capacità di argomentare, produzione creativa e restituzione.
Saranno monitorati anche gli esiti comunicativi: scuole contattate, incontri di presentazione, canali attivati, copertura stampa/tv, interazioni social e partecipazione agli eventi. Il report finale raccoglierà dati, evidenze, materiali prodotti e condizioni di replicabilità nella comunità educante del VCO.

17.1 specificare gli indicatori che si intende monitorare durante il progetto. (massimo 5 indicatori)
(eventualmente aggiungere le righe necessarie)

N	Indicatore	Obiettivo previsto	Modalità di rilevazione
1	Percorsi Digital Experience realizzati	3 percorsi completi, fruibili e documentati	Materiali digitali, schede, verbali di collaudo
2	Peer educator formati	Almeno 45 studenti formati su arte, digitale consapevole e conduzione	Registri, attestazioni, questionari pre/post
3	Volontari attivi e formati	Almeno 27 volontari con formazione dedicata	Registri turni, presenze, schede formazione
4	Beneficiari/visitatori e laboratori realizzati	Almeno 2.000 persone e percorso laboratoriale differenziato per fasce d'età	Prenotazioni, registri visite, schede attività, griglie osservative
5	Comunicazione, eventi e rete territoriale	4 eventi, almeno 8 Comuni, mailing alle scuole del VCO, incontri di presentazione	Programmi, D2, invii, rassegna stampa/tv, social insight, report finale

18	**Data prevista di inizio progetto:** 1 Ottobre 2026
	Data prevista di fine progetto: 30 Settembre 2027

19	Cronoprogramma

(Tipologia di attività e mese di realizzazione)

Attività	Mese 1	Mese 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A1 Avvio, accordi, governance	X	X										
A2 Progettazione percorsi		X	X									
A3 Produzione digitale e materiali			X	X	X	X						
A4 Formazione volontari e peer educator				X	X	X			x			
A5 Visite/ laboratori						X	x	x	x	x	x	
A6 Eventi territoriali e disseminazione					X			x		x		x

A7 Monitoraggio e valutazione	X	X	X	X	X	X	x	x	x	x	x	x
A8 Relazione finale, rendicontazione economica e trasmissione materiali alla Regione											x	x

20. PIANO FINANZIARIO DEL PROGETTO

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

Il piano finanziario è coerente con la strategia perché collega ogni voce di spesa alle azioni previste: avvio e governance, progettazione dei percorsi, produzione digitale, materiali inclusivi, formazione di volontari e peer educator, visite e laboratori, eventi di disseminazione, monitoraggio, rimborsi volontari, assicurazioni e gestione del fArti Museum. Il costo totale è pari a euro 71.428,57, con contributo regionale richiesto di euro 50.000,00 e cofinanziamento di euro 21.428,57, pari al 30% del costo complessivo. Le spese generali sono mantenute entro il limite del 5%; la valorizzazione dell'attività dei volontari non viene computata come cofinanziamento. Le risorse maggiori sono concentrate sulla produzione dei tre percorsi digitali, sulle attività educative con beneficiari finali e sulla formazione, cioè sulle componenti direttamente collegate agli obiettivi del bando. Eventuali acquisti saranno limitati a materiali, piccoli beni sotto soglia, noleggi o servizi; non sono previste spese non ammissibili quali buffet, coffee break, rinfreschi o costi in conto capitale a carico del contributo regionale.

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 : 70 ore di risorse umane per progettazione, coordinamento e rendicontazione per un costo medio di 50 eu/h. In tale spese è	€ 3.500,00	-	€ 3.500,00

da considerarsi anche la gestione della cabina di regia, del cronoprogramma, dei rapporti con i partner ed i collaboratori e la segreteria amministrativa			
2. Spese di personale	-	-	€ 0,00
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) materiali di consumo: 68,57 (collaboratore Istituto A.Rosmini)	€ 7.000,00	€ 68,57	€ 7.068,57
4. Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi): Capofila: a)spese per laboratori artistico/digitale: professionisti esterni per animazione e conduzione visite e laboratori didattici 60 eu costo medio /h per 250 ore ; 18.000 eu b) spese per produzione digitale: video, audio, grafica, QR, VR, post-produzione: 3 percorsi x euro 5.000 = 15.000,adattamenti aula immersiva/touch/iPad/VR euro 2.500; grafiche, QR, rendering e accessibilità euro 2.500. Partner spese per eventi:4 eventi al costo medio di 1250 eu ad evento Cofinanziato: A) personale collaboratore Istituto A.Rosmini a.1 Progettazione pedagogica dei percorsi digitali: 36 ore (12 ore per ciascun percorso) per 30 eu costo/h medio= 1080,00 eu a.2 Progettazione artistica dei percorsi digitali: 36 ore (12 ore	€ 37.000,00	€ 8.160,00	€ 45.160,00

per ciascun percorso) per 30 eu costo/h medio= 1080,00 eu a. 3 Animazione visite guidate e tutoraggio laboratori didattici 100 ore per costo medio 30 eu/h = 3000 eu b) Personale collaboratore Fondazione Dignitatis Personae : segreteria e coordinamento operativo delle visite guidate (rapporti scuole, gestione calendario, contatti docenti e famiglie) : 30 eu/h per 100 ore= 3.000 eu			
5. Spese per attività di formazione per gli operatori ed i volontari su dipendenze digitali, arte e conduzione 40 ore formative x costo 30 eu/h = 1200 eu personale collaboratore Istituto A. Rosmini; spese promozionali e divulgative: social media manager 2000,00 eu, costi promozionali old media: 500 eu	€ 2.500,00	€ 1.200,00	€ 3.700,00
6. Rimborsi spese volontari	-	-	€ 0,00
7. Spese per prodotti assicurativi	-	-	€ 0,00
8. Spese di gestione : immobili: parametri 100 visite/laboratori (media di 20 alunni/visitatori) durata di ciascuna visita 2 ore: totale ore 200; 60 eu/h di locazione ; 60 eu per 200 ore= 12.000 eu	-	€ 12.000,00	€ 12.000,00
TOTALE	**€ 50.000,00**	**€ 21.428,57**	**€ 71.428,57**
	Contributo totale richiesto alla Regione	Percentuale di cofinanziamento sul totale del progetto N.B. quota minima di cofinanziamento 10%	Costo totale del Progetto
	€ 50.000,00	**30%**	**€ 71.428,57**

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:

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