Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	**Titolo progetto**	**Territori in gioco - diritto al gioco per minori nelle comunità montane**
2	**Anagrafica dell'organizzazione capofila**	
2.1	Denominazione dell'ente	B612LAB APS
2.2	Codice fiscale	96080670043
2.3	Sede legale	Vicolo delle Rose, n. 2 – Moretta
2.4	Sede operativa	Piazza Montebello 1 - Saluzzo
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	Gabriele Pappalardo
2.6 2.7	Nome e cognome del referente del progetto Indirizzo mail referente di progetto	Gabriele Pappalardo associazione.b612lab@gmail.com
2.8	N telefono referente di progetto	
2.9	Pec	b612lab@pec.it
2.10	Anno inizio attività dell'ente	2009
2.11	Indicare data iscrizione al RUNTS 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	Iscrizione al RUNTS N. 105187 del 08/03/2023

3	**Territorio di svolgimento delle attività**		
3.1	Tipologia di territorio coinvolto[1] (barrare il tipo di territorio in cui saranno presenti le azioni).	Pianura, collina ( )	**Territorio montano (x)**
3.2	Elencare i comuni coinvolti dalle azioni progettuali.	Comuni montani della Valle Po, Valle Varaita, Bronda, Grana e Infernotto. Nello specifico: 1. Comune di Venasca 2. Comune di Isasca 3. Comune di Melle 4. Comune di Rifreddo 5. Comune di Sanfront	

[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 .

		6. Comune di Paesana 7. Comune di Ostana 8. Comune di Barge 9. Comune di Verzuolo 10. Comune di Manta 11. Comune di Costigliole Saluzzo 12. Comune di Gambasca 13. Comune di Pontechianale 14. Comune di Piasco 15. Comune di Envie 16. Comune di Frassino 17. Comune di Crissolo 18. Comune di Monterosso Grana 19. Comune di Valgrana 20. Comune di Pradleves 21. Comune di Castelmagno 22.Comune di Casteldelfino 23. Comune di Sampeyre 24. Comune di Brossasco 25. Comune di Caraglio

4	**Partner**	
4.1	Numero di partner coinvolti	1
4.2	Elenco partner. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
–**ARCI CUNEO ASTI APS** – Comitato Territoriale dell'Associazione Nazionale ARCI APS delle province di Cuneo ed Asti, Ente gestore del Centro di Servizi per il Volontariato per le APS con sede legale nel Comune di Cuneo – 12100, Via Carlo Emanuele III n. 34, Codice fiscale 90045670040		

5	**Collaborazioni**	
5.1	N di collaboratori coinvolti	14
5.2	Elenco collaboratori. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
Enti non profit	1. **La mosca sul muro**, con sede legale nel Comune di VENASCA cap 12020 PIAZZA VINEIS n.3, Codice fiscale 94047020048 2. **ASD Terzo Tempo**, con sede legale nel Comune di COSTIGLIOLE SALUZZO.cap 12024 Via/Piazza BUSCA n. 5 Codice fiscale 94048190048	

Enti pubblici	1. **Comune di Ostana**, con sede legale in Via Caduti per la Libertà 49, codice fiscale 00453120040 **2. Comune di Paesana,** con sede legale nel Comune di Paesana Via/Piazza Via Barge n 6 Codice fiscale 85001190041 3. **Comune di Crissolo**, con sede legale in via Umberto I n.39 Codice fiscale 85000690041 **4. Comune di Casteldelfino**, con sede legale nel Comune di CASTELDELFINO cap 12020 Piazza DAO BERNARDO n.2, codice fiscale 00524040045 **5. Comune di Rifreddo**, con sede legale in Via Vittorio Emanuele II n.1 Codice fiscale 85000390048 **6. Comune di Venasca**, con sede legale nel Comune di Venasca cap 12020, Via Marconi n. 19, Codice fiscale 85001090043 **7. Comune di Pradleves,** con sede legale in Piazza Roma, 3 12027 Pradleves (CN), codice fiscale 00521420042 **8. Comune di Castelmagno,** con sede legale nel Comune di Castelmagno (CN), cap 12020 Piazza dei Caduti, n. 1 – codice fiscale **9. Comune di Sampeyre,** con sede legale nel Comune di Sampeyre (CN), Piazza della Vittoria n.52 - codice fiscale 00253640049 **10. Istituto Comprensivo Sanfront - Paesana,** con sede legale a Sanfront in Via Marconi 22, 12020 con Codice fiscale 94033130041
Enti profit	1. **La Tano dei Servanot**, con sede legale nel Comune di PRADLEVES cap 12027 BORGATA RIOSECCO n 1, codice fiscale BRNCNZ90C46I470Y
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)	1. **ARCI CUNEO ASTI APS** – Comitato Territoriale dell'Associazione Nazionale ARCI APS delle province di Cuneo ed Asti, Ente gestore del Centro di Servizi per il Volontariato per le APS con sede legale nel Comune di Cuneo – 12100, Via Carlo Emanuele III n. 34, Codice fiscale 90045670040

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: b) 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 al'art 5 del D.Lgs 117/2017) nelle quali si iscrivono le azioni proposte al finanziamento)**
i) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui al presente articolo. 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)**

<u>Da 17 anni</u> B612Lab APS propone e gestisce interventi socio-culturali per under 30 delle aree interne e marginali del saluzzese e delle valli del Monviso. Contrastando marginalizzazione e povertà educativa attraverso l'utilizzo di storytelling creativi, gamification e linguaggi contemporanei che stimolano il protagonismo e l'attivazione delle nuove generazioni. Per l'ente le aree periferiche diventano campo di pensiero, innovazione ed empowerment giovanile attraverso laboratori, incontri e partecipazione a rassegne culturali. Territori in gioco si pone in continuità metodologica e strategica con le progettualità pregresse "Famiglie in Gioco" e "Comunità Giocanti". Iniziative che hanno riscontrato successo e che hanno permesso di validare l'efficacia didattica e aggregativa del *game-based learning*, lavorando con minori e famiglie. B612Lab APS si distingue per una governance interamente composta da under 35 e per il coinvolgimento di una base associativa giovane, dinamica e a maggioranza femminile. Il radicamento territoriale è il risultato di un percorso di collaborazione con istituzioni, scuole e reti informali, iniziato storicamente con la partecipazione al programma YEPP Monviso e consolidato negli anni attraverso progettualità volte allo sviluppo di comunità resilienti. Una sintesi dei progetti ai quali B612Lab APS ha partecipato sui territori di progetto:

- <u>2009</u> *Riuscire*;
- <u>2010</u> *Riuscire di +*;
- <u>2013</u> *Wey CUP*: supporto alla comunicazione e diffusione;
- <u>2014</u> *Formazione strumenti Social*;
- <u>2015</u> *Web Radio B612*: pratiche radiofoniche per aumentare la consapevolezza dello strumento con il coinvolgimento della cittadinanza, quali famiglie con bambini;
- <u>2016</u>: *Play In Saluzzo*: progetto interdisciplinare di ricerca sonora che ha visto costruire un archivio sonoro della città di Saluzzo attraverso una ricerca realizzata dagli studenti della città;
- <u>2017</u> *To Be:* utilizzo dei media come spunti di riflessione sulle rappresentazioni e promozione di differenti prospettive di analisi della realtà delle valli;
- <u>2018</u> *To Be Defined*: scoperta e approfondimento di iniziative di innovazione sociale in contesti prevalentemente urbani, replicazione delle buone pratiche nel contesto rurale;
- <u>2019</u> *#Smart*: sfida alle abitudini culturali e sociali consolidate del territorio offrendo alla comunità punti di vista inconsueti e alternativi attraverso l'uso dei linguaggi artistici;
- <u>2020</u> *CTMO LIVE*: collaborazione volontaria per la realizzazione di un format streaming al Cinema Teatro Magda Olivero con performance artistiche dal territorio delle valli del Monviso, anche rivolte a bambini e famiglie diffuso durante i mesi di chiusura degli spazi culturali;
- <u>2021</u> *Animare Comunità*: un mix tra l'intervento culturale e quello socio-educativo, al fine di sviluppare comunità resilienti;
- <u>2021</u> *Landscapes Lab*: partner principale del comune di Rifreddo, attivazione di uno spazio di comunità attraverso l'animazione socio-culturale;
- <u>2022</u> *Contesti Capacitanti*: pratiche culturali per riattivare la fiducia dei giovani Neet;
- <u>2022</u> F*amiglie in Gioco*: progetto atto a rafforzare i legami sociali attraverso la consapevolezza e la responsabilità digitale, messi a prova dal Covid-19
- <u>2024</u> *Comunità Giocanti*
- <u>2025</u> *Luvertin - Restanza ai margini*: volto all'empowerment giovanile attraverso laboratori di produzioni multimediali e la creazione di una redazione giornalistica giovanile.

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)

L'architettura organizzativa di B612 LAB APS si fonda su un bilanciamento strategico tra competenze volontarie interne e professionalità esterne, selezionate per garantire la massima efficacia al progetto. All'interno dell'associazione la base volontaria mette a disposizione profili dotati di basi pedagogiche e socio-culturali. Risultano attivi:

- insegnanti di scuola dell'infanzia e primaria, il cui ruolo è fondamentale per agevolare l'approccio ludico comunitario;
- studenti e neolaureati in scienze della formazione e dell'educazione che orientano il proprio interesse sulle dinamiche del diritto al gioco nei contesti marginali;
- esperti in linguaggi artistici e multimediali, i quali faciliteranno l'espressione creativa dei minori e opereranno come facilitatori per le dinamiche di coinvolgimento.

L'ente integra professionalità esterne, quali:

- educatori professionali già radicati nelle valli per gestire le complessità dei gruppi di lavoro;
- esperti di gamification e game-based learning che erogheranno le attività di capacity building, trasferendo competenze tecniche al corpo volontario e alla comunità educante;
- formatori qualificati, con il compito di impartire le attività laboratoriali;
- professionisti della comunicazione cureranno la campagna di storytelling e la disseminazione dell'iniziativa.

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).**

Specchio del panorama nazionale, il territorio delle valli del Monviso - esteso su una superficie di circa 900 chilometri quadrati e caratterizzata per il 75% da territori montani - da anni affronta una complessa transizione demografica e sociale con protagonista la fascia giovanile.

Il costante spopolamento verso i centri urbani di pianura ha innescato un progressivo impoverimento delle reti comunitarie, lasciando le aree interne prive di servizi essenziali per le nuove generazioni: i rapporti sulla povertà educativa in Italia, curati da Openpolis e dall'impresa sociale *Con i Bambini*, restituiscono un quadro allarmante per il territorio piemontese e, in modo specifico, per la provincia cuneese che si colloca agli ultimi posti a livello regionale sia per l'offerta di servizi rivolti alla prima infanzia sia per il potenziale bacino di utenza.

Le dinamiche demografiche documentate dall'Istat per le aree interne certificano una contrazione della popolazione in età scolare nei comuni montani, fenomeno che accelera la chiusura dei presidi educativi ed extra-scolastici. Le opportunità formative, ludiche e aggregative risultano concentrate in un terzo dei comuni della provincia, generando una disuguaglianza territoriale che esclude quasi totalmente le valli Po, Varaita, Bronda, Infernotto, Maira e Grana. (Istat: Agresti V., Cocchia S., Sedda R.A, 2026)

Tale frammentazione ostacola la gestione coordinata delle risorse, traducendosi in un isolamento tangibile per le famiglie, con l'assenza quasi totale di associazioni o enti volontari dedicati al sostegno alla genitorialità e alla tutela del diritto al gioco. Gli spazi pubblici e i giardini risultano dequalificati, privi di infrastrutture adatte a ospitare laboratori o iniziative di aggregazione comunitaria per i minori. A questo si sommano le carenze della mobilità locale, che limitano l'autonomia di spostamento dei preadolescenti e riducono l'accessibilità alle rare iniziative esistenti. In assenza di poli di aggregazione fisici, il rischio di alienazione digitale e di isolamento sociale raggiunge livelli critici.

lo spostamento dei nuclei familiari giovani verso i centri urbani con più servizi, non solo riduce il numero di residenti, ma compromette la trasmissione intergenerazionale del sapere, la riproduzione delle comunità locali e la sostenibilità dei servizi di welfare territoriale. La riduzione della domanda locale aggrava le condizioni di sopravvivenza delle economie di prossimità, già indebolite da processi di delocalizzazione e destrutturazione produttiva. L'abbandono non è solo demografico, ma anche simbolico, poiché l'identità collettiva dei luoghi viene erosa dalla perdita di senso dell'abitare. (Della Mura M., 2025)

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)**

"Territori in gioco - diritto al gioco per minori nelle comunità montane" si inserisce nel quadro dell'Obiettivo generale 4, mirando a fornire un'educazione di qualità, equa e inclusiva. L'iniziativa interviene prioritariamente nell'area dedicata alla promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori, affinché acquisiscano strumenti necessari per affermarsi come agenti del cambiamento territoriale.

B612Lab APS vuole ribaltare il paradigma della marginalità geografica. Attraverso l'impiego della gamification e dello storytelling multimediale i minori si trasformano da fruitori passivi a creatori attivi di esperienze culturali e aggregative. Nello specifico l'ente mira a:

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

Inoltre, il progetto persegue i seguenti SDG promossi dall'ONU:

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

I destinatari beneficiari dell'iniziativa saranno articolati come segue:

Beneficiari	Descrizione	Numero
minori residenti e studenti nei territori montani coinvolti (6-14 anni) [beneficiari diretti]	partecipazione ad attività laboratoriali	400
minori residenti nei territori montani coinvolti nell'extra-scuola (6-14 anni) [beneficiari diretti]	partecipazione ad attività laboratoriali	300

Rappresentanti degli enti pubblici e privati presenti ai tavoli di coordinamento [beneficiari diretti]	partecipazione ai tavoli di coordinamento ed attività di progetto	25
nuclei familiari [beneficiari diretti]	partecipazione ai processi di co-design e alle sperimentazioni ludiche.	300
comunità educante [beneficiari diretti]	partecipazione ad azioni di capacity building e formazione specifica.	200
operatori [beneficiari diretti]		40
Famiglie e minori fruitori delle iniziative pubbliche [beneficiari indiretti]	Partecipazione a restituzione pubblica, le installazioni ludiche diffuse e le campagne di disseminazione	300
Destinatari della comunicazione del progetto [beneficiari indiretti]		10.000

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)**

"Territori in gioco" si articola in tre modalità di realizzazione dell'intervento, che saranno successivamente suddivise in azioni di progetto (WP).

1. Fase preliminare di programmazione del progetto attraverso la collaborazione attiva con le amministrazioni comunali, gli istituti comprensivi, gli enti del terzo settore, i soggetti profit e il Comitato Arci Cuneo Asti territoriale.
2. Fase centrale, incentrata sul coinvolgimento diretto dei minori e dei nuclei familiari nella gestione pratica delle iniziative.
3. Fase finale, dedicato alla valutazione analitica degli impatti generati sul tessuto sociale.

Il piano operativo prevede i seguenti Work Packages:

WP1 - tavoli di coordinamento: momenti di pianificazione periodica destinati ai decisori culturali, sociali e amministrativi per allineare gli interventi e definire le priorità d'azione.

WP2 - ingaggio e mappatura: in sinergia tra gli operatori socio-culturali e gli istituti comprensivi, verranno individuati e coinvolti attivamente i beneficiari del territorio .

WP3 - co-design e game creation: erogazione di laboratori condotti da professionisti per il target tra i 6 e i 14 anni, attivando una strategia ludica offline sostenendo il coinvolgimento e la partecipazione. I partecipanti elaboreranno personaggi, narrazioni ed enigmi fisici per dare vita alla escape room territoriale. Insieme a formatori, educatori e operatori, le scuole primarie di primo grado si occuperanno della parte narrativa, mentre la scuola secondaria di primo grado della parte enigmista e del toolkit delle istruzioni.

WP4 - sperimentazione ludica comunitaria: avvio e restituzione dei laboratori partecipati con gli alunni degli Istituti Comprensivi aperti all'intera comunità. Questi momenti pubblici saranno contaminati da diverse esperienze artistiche che aumenteranno il valore socio culturale della proposta.

WP5 - formazione e Capacity Building: azione destinata ai volontari di progetto che prevede il lavoro dell'operatore socio culturale, per introdurre gli approcci della gamification e del game based learning atti a ragionare sui temi del diritto al gioco per bambini e famiglie. Successivamente saranno previste delle azioni di Capacity Building aperte all'intera comunità, con professionisti a vario titolo. Il Comitato ARCI Cuneo Asti, Ente gestore del Centro di Servizi per il Volontariato per le APS sarà a supporto con proposte e metodi.

WP6 - comunicazione e diffusione: sviluppo di una strategia narrativa online e offline volta a promuovere l'iniziativa in collaborazione con gli enti partner per favorire la diffusione e la partecipazione alle iniziative. e disseminare le buone pratiche sperimentate.

"Territori in gioco" non porta solo innovazione territoriale includendo aree montane spesso trascurate - come la valle Grana- ma anche scambio di competenze, professionalità e formazione sulla tematica del diritto al gioco. Focale è anche l'innovazione che risiede nel target primario, dove i giovani smettono di essere fruitori passivi di proposte ricreative e si trasformano in veri e propri creatori di contenuti.

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

L'ecosistema dei collaboratori è strutturato su tre assi strategici: il comparto istituzionale, il presidio educativo e le realtà operative locali.

La rete comprende i comuni montani di Ostana, Paesana, Crissolo, Casteldelfino, Rifreddo, Venasca, Pradleves, Sampeyre e Castelmagno che interverranno attivamente nei tavoli di coordinamento per facilitare lo svolgimento delle azioni in loco, mettendo a disposizione le infrastrutture civiche per gli eventi di restituzione comunitaria e fungendo da amplificatori per la disseminazione pubblica dell'iniziativa.

L'Istituto Comprensivo Sanfront-Paesana sarà il nucleo pedagogico del progetto. L'integrazione di questa istituzione scolastica risulta vitale sia per l'ingaggio diretto e sistematico del target primario, sia per l'implementazione operativa dei laboratori di co-design, assicurando che le fasi di sperimentazione ludica si innestino in un ambiente didatticamente validato.

Sul versante dell'animazione territoriale intervengono le realtà del terzo settore "La mosca sul muro" e "ASD Terzo Tempo" che assicureranno una referenza operativa sul campo indispensabile per intercettare i soggetti maggiormente a rischio di esclusione, impiegando il proprio corpo volontario per coadiuvare i facilitatori culturali durante le fasi di attivazione pubblica. Il Comitato ARCI Cuneo Asti metterà a disposizione il know-how della rete del Centro Servizi per il Volontariato per le APS, diffondendo le iniziative e le opportunità del progetto e fornendo un supporto alla formazioni dei volontari.Infine, l'ente profit "La Tano dei Servanot" collaborerà offrendo supporto di tipo logistico, di vitto e di servizio, garantendo la copertura tecnica e organizzativa durante le iniziative esperienziali aperte alla cittadinanza.

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

N	Tipologia di azione	Descrizione dell'azione	Beneficiari	Soggetti attuatori (capofila, partner, collaboratori)

1	WP1. Tavoli di coordinamento	incontri ogni due mesi per ogni territorio più un tavolo di conclusione progetto, per un totale di 21 tavoli di coordinamento di pianificazione condivisa per definire le priorità territoriali e allineare gli interventi sociali; l'attività mira al monitoraggio dell'avanzamento strategico e operativo.	25 rappresentanti degli enti pubblici e privati.	Capofila con i rappresentanti dei partner e dei collaboratori: comuni montani, istituzioni scolastiche, enti privati e odv
2	WP2. Ingaggio e mappatura	attività condotta in sinergia con gli operatori socio-culturali per intercettare il target giovanile. 2 Incontri al mese per ciascun territorio per un totale di 18 incontri	700 minori, 300 famiglie.	capofila; Istituto Comprensivo Sanfront-Paesana;
3	WP3. Co-design e game creation	laboratori propedeutici per la progettazione di un escape room territoriale; le scuole primarie elaboreranno l'impianto narrativo, mentre le secondarie cureranno la logica degli enigmi e il regolamento. 60 ore di formazione esperti per ogni Istituto Comprensivo presente sui tre territori per untotale di 180 ore di formazione	400 minori, 300 famiglie, 200 esponenti della comunità educante.	capofila; Istituto Comprensivo Sanfront-Paesana; La Tano dei Servanot.
4	WP4. Sperimentazione ludica comunitaria	10 eventi pubblici contamineranno lo spazio urbano con pratiche artistiche e di edutainment aperte alla cittadinanza.	300 minori extra-scuola, 200 operatori della comunità educante, 40 facilitatori, 20.000 cittadini potenziali.	capofila; comuni collaboratori; La Tano dei Servanot; La mosca sul muro; ASD Terzo Tempo.
5	WP5. Formazione e capacity building	percorsi di trasferimento metodologico sulla gamification sui temi del diritto al gioco per bambini e famiglie per volontari ed educatori; seguiranno sessioni pubbliche per sensibilizzare il tessuto sociale sul diritto al gioco infantile. 20 ore di formazione volontari per ciascun territorio per un totale di 60 ore. 40 ore per tutto il territorio di riferimento tra formazione per la cittadinanza e capacity building.	45 volontari, 40 operatori, 200 esponenti della comunità educante, 20.000 cittadini.	capofila; La mosca sul muro; ASD Terzo Tempo.

6	WP6. Comunicazione e disseminazione	sviluppo di una narrazione multipiattaforma per promuovere le iniziative; la strategia disseminerà le buone pratiche testate per favorire l'adesione e la replicabilità del modello d'intervento.	10.000 destinatari indiretti delle campagne informative.	capofila; comuni collaboratori (in veste di amplificatori istituzionali), enti privati.

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

Quantificabile in 45 unità operative, di cui 20 risorse interne all'ente capofila, affiancate dalle 13 figure afferenti a "La mosca sul muro" e dalle 12 in capo ad "ASD Terzo Tempo". A livello pratico, forniranno supporto operativo durante la fase di ingaggio (WP2), agevoleranno la mediazione con i preadolescenti nelle sessioni di co-design dell'escape room (WP3) e dirigeranno l'animazione pubblica in occasione delle sperimentazioni ludiche comunitarie (WP4). Infine sarà dedicato un modulo di formazione e al capacity building (WP5), strutturato da operatori socio-culturali esperti. Il percorso di apprendimento si articolerà su tre direttrici specifiche:

- introduzione tecnica alla gamification e al game-based learning, per fornire metodologie idonee a impiegare l'approccio ludico come strumento di riattivazione civica;
- moduli di approfondimento pedagogico incentrati sul diritto al gioco, integrati da sessioni focalizzate sulla prevenzione dei disturbi legati alla ludopatia giovanile;(quali "Homo ludens" di J. Huizinga e gli approfondimenti di P. Grossi, P. Crepet e A. M. Venera)
- aggiornamento normativo sulle modalità operative degli enti del terzo settore, fattore necessario per gestire in totale sicurezza le dinamiche di aggregazione negli spazi pubblici.

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

I risultati attesi dal progetto si articolano in *output* immediati e impatti sistemici a lungo termine, finalizzati a contrastare la povertà educativa nelle aree montane, ovvero:

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

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

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

Gli outcome di progetto, che andranno a definire l'impatto sociale, saranno:

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

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

Le competenze specialistiche acquisite da volontari e operatori durante le sessioni di capacity building rimarranno a disposizione del territorio, elevando lo standard qualitativo delle future iniziative di animazione. Un elemento di replicabilità concreta, già validato sul campo durante le precedenti edizioni, risiede nell'autonomia acquisita dal corpo docente: le Istituzioni scolastiche coinvolte interiorizzano le metodologie del game-based learning, arrivando a replicare i laboratori nelle proprie aule anche al di fuori del perimetro progettuale. L'ente si impegna a istituzionalizzare la rete relazionale formatasi durante l'intervento. Il traguardo operativo consiste nella stipula formale di un "Patto educativo per la comunità giocante", un documento programmatico e solidale per mantenere attivi i tavoli di coordinamento ben oltre la scadenza del finanziamento regionale. Per assicurare una trazione continuativa a questo presidio, l'associazione garantirà il mantenimento contrattuale di almeno un operatore socio-culturale per i 12 mesi successivi al termine del progetto, la cui copertura sarà assicurata tramite una mirata strategia di funding mix tra partner pubblici e fondazioni private. La persistenza temporale dell'intervento sarà monitorata tramite un rigoroso modello di follow-up a un anno dalla chiusura. Gli indicatori oggettivi e verificabili oggetto di rilevazione comprenderanno: la quantificazione esatta dei tavoli di coordinamento autoconvocati, il numero di nuove progettualità indipendenti scaturite dall'alleanza territoriale, l'analisi delle soft skills radicate nei partecipanti e la mappatura aggiornata delle fragilità educative nelle valli coinvolte.

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

Il progetto adotta il modello della Theory of Change atta a considerare gli impatti ex-post sul contesto montano al netto di ciò che sarebbe avvenuto in assenza dell'intervento, valutandone quindi la capacità trasformativa sul territorio di riferimento. La ToC indaga a ritroso la sequenza logica dell'azione: si definiscono gli obiettivi strutturali di lungo periodo per calibrare successivamente gli outcome intermedi e gli output immediati. Il piano di valutazione permetterà di ottenere:

- la misurazione specifica dei processi operativi per alimentare una narrazione online e offline trasparente, destinata agli stakeholder e alla comunità;
- un costante allineamento strategico tra le azioni di B612 LAB APS e i bisogni territoriali emersi in itinere, mantenendo il focus sulla specificità delle valli;
- riflessione critica e apprendimento organizzativo continuo, consentendo repentine rimodulazioni delle attività laboratoriali qualora il contesto di riferimento cambi.

Sotto il profilo strumentale, l'apparato valutativo sarà digitalizzato per massimizzare l'accuratezza e ottimizzare le tempistiche di rilevazione quali: questionari di gradimento, le griglie di osservazione e le scale di benessere somministrate ai minori, ai docenti e alle famiglie.

Tali dati verranno sistematicamente schedati, categorizzati e incrociati tramite l'utilizzo di fogli di calcolo elettronici; e per accelerare la decodifica dei risultati qualitativi, come le trascrizioni dei focus group o i feedback testuali aperti degli operatori, l'elaborazione dei fogli di calcolo verrà integrata con l'impiego strutturale di piattaforme di intelligenza artificiale. Permettendo al progetto di individuare i pattern di successo legati all edutainment e assicurando una misurazione rigorosa del valore sociale generato.

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	KPI di Output Quantitativi: - numero di tavoli di coordinamento; - numero di laboratori per le scuole; - numero di iniziative pubbliche *art based;* - numero di laboratori e attività di Capacity Building. Qualitativi: - grado di raggiungimento degli output previsti in fase di presentazione della candidatura; - efficienza dell'impiego delle risorse stanziate; - miglioramento delle competenze dei volontari.	Valutazione e monitoraggio della pertinenza delle azioni rispetto ai bisogni della collettività.	- Somministrazione di questionari ai diversi target di progetto; - interviste qualitative singole a testimoni privilegiati; - focus group settoriali su operatori, insegnanti, volontari; - osservazione diretta durante le iniziative di progetto.
2	KPI di Outcome Quantitativi: - quanti partecipanti e quanto hanno apprezzato i laboratori e le attività proposte; - quando e quanto si sono sentiti bene con le altre persone e nelle pratiche proposte; - Quanto hanno cambiato la percezione sul tema del diritto al gioco. Qualitativi: - percezione delle iniziative pubbliche *art based;* - competenze trasversali acquisite e spendibili sul territorio; - valutazione del modello di intervento adottato; - nuove progettualità ed iniziative sociali sui temi del diritto al gioco.	Profilazione del Comportamento e della reazione con le attività progettuali.	- Somministrazione di questionari ai diversi target di progetto; - interviste qualitative singole a testimoni privilegiati; - osservazione diretta durante le iniziative di progetto.

3	KPI di Impatto Quantitativi: - autovalutazione di benessere percepito tramite scale di wellbeing. Qualitativi: - performance scolastica e tipologia di cambiamento osservata dai docenti sui bambini; - condizione della povertà educativa nelle valli.	Soddisfazione, gradimento, livello di benessere, spostamento della percezione, disponibilità a ripetere o a consigliare l'esperienza.	- Focus Group; - colloqui individuali con amministratori locali e docenti.

18	**Data prevista di inizio progetto: 01/01/2027**
	Data prevista i fine progetto: 31/12/2027

19	**Cronoprogramma**

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

20. PIANO FINANZIARIO DEL PROGETTO

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

Territori in gioco prevede una capiente destinazione di risorse economiche per il coinvolgimento di diverse professionalità nel ruolo di operatori socio culturali, formatori, esperti di linguaggi artistici, in linea con le azioni ed il cronoprogramma del progetto. Contestualmente prevede un forte apporto di cofinanziamento da parte di B612 e Fondazione CRC, che sostiene direttamente da anni le attività socio culturali nei territori Montani delle valli del Monviso. Questo contributo garantirà l'implementazione delle attività ludiche e formative, rafforzando l'intervento. Contestualmente si è deciso di non gravare eccessivamente sulle economie delle realtà del territorio poco strutturate. In dettaglio possiamo osservare che:

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

2. Costi previsti:

Azione di progetto	Tipologia di spesa	Contributo richiesto alla Regione A	Quota di cofinanziamento B	Totale costo singola voce di spesa C (A+B)	Origine Cofinanziamento
WP1	tipologia 1 - Coordinatore di progetto	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS
	tipologia 1 - Coordinatore di progetto	0,00 €	500,00 €	500,00 €	B612 Lab APS

WP2	tipologia 4 - Ingaggio, coinvolgimento e attivazione Valle Po e Infernotto	2.500,00 €	1.000,00 €	3.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - Ingaggio, coinvolgimento e attivazione Valle Varaita	2.500,00 €	1.000,00 €	3.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - Ingaggio, coinvolgimento e attivazione Valle Grana	2.500,00 €	1.000,00 €	3.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
WP3	tipologia 4 - Esperti laboratori valle Po e Infernotto	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - Esperti laboratori valle Varaita	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - Esperti laboratori valle Grana	2.000,00 €	1.000,00 €	3.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - operatori culturali	5.000,00 €	1.500,00 €	6.500,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
WP4	tipologia 3 - materiale di consumo e beni strumentali	2.000,00 €	2.000,00 €	4.000,00 €	B612 Lab APS e Fondazione CRC
	tipologia 4 - servizi artistici Valle Po e Infernotto	3.500,00 €	1.000,00 €	4.500,00 €	B612 Lab APS
	tipologia 4 - servizi artistici Valle Varaita	3.500,00 €	1.000,00 €	4.500,00 €	B612 Lab APS
	tipologia 4 - servizi artistici valle Grana	3.500,00 €	1.000,00 €	4.500,00 €	B612 Lab APS

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

Spese ammissibili:

I finanziamenti regionali sono destinati alla copertura delle seguenti spese:

1. Spese generali (progettazione, coordinamento, amministrazione, rendicontazione, ecc.) Massimo 5% del costo totale del progetto (somma del contributo richiesto + il cofinanziamento)

2. Spese di personale (coinvolto direttamente nelle attività destinate ai beneficiari finali)

3. Spese per acquisto di piccole attrezzature (max 500€ cad.), materiale di consumo, beni strumentali, piccoli arredi, ecc. (sono ammessi i noleggi, anche a lungo termine)

4. Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi)

5. Spese per attività di formazione per gli operatori ed i volontari; spese promozionali e divulgative

6. Rimborsi spese volontari

7. Spese per prodotti assicurativi

8. Spese di gestione immobili (ad es. piccole manutenzioni ordinarie strettamente necessarie allo svolgimento delle attività progettuali, utenze, affitti, ecc. purché espressamente riconducibili al progetto, anche in quota parte).

Spese non ammissibili:

- 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.