Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	Titolo progetto	Body no-body. Corpo o niente
2	Anagrafica dell'organizzazione capofila	
2.1	Denominazione dell'ente	Associazione Misteria APS
2.2	Codice fiscale	97779680012
2.3	Sede legale	Via Carlo Antonio Porporati 4, 10152 Torino
2.4	Sede operativa	Via Carlo Antonio Porporati 4, 10152 Torino
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	Ludovico Lanni
2.6	Nome e cognome del referente del progetto	Ludovico Lanni
2.7	Indirizzo mail referente di progetto	misteria.associazione@gmail.com
2.8	N telefono referente di progetto	
2.9	Pec	associazione.misteria@pec.it
2.10	Anno inizio attività dell'ente	14/04/2014
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	15/03/2025

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 (x)	Territorio montano (x)
3.2	Elencare i comuni coinvolti dalle azioni progettuali.	Torino - Circoscrizione 1 Torino - Circoscrizione 2 Torino - Circoscrizione 3 Torino - Circoscrizione 4 Torino - Circoscrizione 6 Torino - Circoscrizione 8 Torre Pellice	

[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 .

		Ceres

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	
Associazione culturale Eufemia APS, associazione non riconosciuta, Via Giolitti 21, 10123 Torino, 97726440015 D.D. RUNTS n. 107819 del 27/03/2023		

5	Collaborazioni	
5.1	N di collaboratori coinvolti	12
5.2	Elenco collaboratori. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
Enti non profit	**La Casa delle Meraviglie APS** Forma giuridica: Associazione non riconosciuta Sede legale: Strada del Nobile 86/92, 10131 Torino Codice fiscale: 94080270013 **Associazione Nessuno APS** Forma giuridica: Associazione non riconosciuta Sede legale: Via Principe Tommaso 48, 10125 Torino Codice fiscale / Partita IVA: 97677040012	
Enti pubblici	**Città di Torino – Assessorato all'Istruzione, Politiche Giovanili e Rigenerazione Urbana** Forma giuridica: Ente pubblico locale Sede legale: Piazza Palazzo di Città 1, 10122 Torino Codice fiscale / Partita IVA: 00514490010 **Città di Torino – Circoscrizione 2** Forma giuridica: Ente pubblico locale / articolazione territoriale della Città di Torino Sede: Strada Comunale di Mirafiori 7, 10135 Torino Codice fiscale / Partita IVA: 00514490010 **Città di Torino – Circoscrizione 4** Forma giuridica: Ente pubblico locale / articolazione territoriale della Città di Torino Sede: Via Giovanni Servais 5, 10146 Torino	

	Codice fiscale / Partita IVA: 00514490010 Città di Torino – Servizio Biblioteche Forma giuridica: Servizio comunale / Ente pubblico locale Sede: Via della Cittadella 5, 10121 Torino Codice fiscale / Partita IVA: 00514490010 Comune di Torre Pellice Forma giuridica: Ente pubblico locale Sede legale: Via Repubblica 1, 10066 Torre Pellice Codice fiscale / Partita IVA: 01451120016 Istituto Comprensivo Bobbio Novaro Forma giuridica: Istituzione scolastica statale Sede legale: Via Santhià 76, 10154 Torino Codice fiscale: 97856430018 Istituto Comprensivo Ennio Morricone Forma giuridica: Istituzione scolastica statale Sede legale: Corso Vercelli 141/6, 10155 Torino Codice fiscale: 97845950019 Istituto Comprensivo L. Murialdo di Ceres Forma giuridica: Istituzione scolastica statale Sede legale: Via Nino Costa 3, 10073 Ceres Codice fiscale: 83003750011
Enti profit	Escape4Change SIAVS S.r.l. Forma giuridica: Società a responsabilità limitata / startup innovativa a vocazione sociale Sede legale: Via Medardo Rosso 5, 10141 Torino Codice fiscale / Partita IVA: 12596740014
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)	Volontariato Torino ETS – VO.LTO Provincia: Torino

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 al'art 5 del D.Lgs 117/2017) nelle quali si iscrivono le azioni proposte al finanziamento)

d) educazione, istruzione e formazione professionale, nonché attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;

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 numero di anni da cui si svolge l'attività oggetto della presente richiesta. (Massimo 3500 caratteri)

Associazione Misteria APS opera dal 2014 nel campo delle pratiche artistiche, educative e culturali a finalità sociale, con particolare attenzione al teatro, ai linguaggi performativi, alla partecipazione giovanile e alla costruzione di comunità educanti. L'associazione ha sviluppato nel tempo un metodo di lavoro che utilizza corpo, voce, movimento, narrazione e presenza scenica come strumenti di relazione, inclusione, ascolto e cittadinanza.

Il radicamento territoriale di Misteria è particolarmente significativo nell'area nord di Torino e nei quartieri Aurora e Barriera di Milano, contesti caratterizzati da pluralità culturale, fragilità socioeducative, presenza di famiglie con background migratorio e forte bisogno di presidi educativi stabili. In questo territorio l'associazione ha realizzato nel tempo percorsi teatrali, laboratori espressivi, attività con scuole e iniziative pubbliche in cui il teatro è stato utilizzato non solo come linguaggio artistico, ma come strumento di cura educativa, coesione e partecipazione.

Tra le esperienze coerenti con il presente progetto si richiamano l'apertura al quartiere del Teatro Marchesa, con le numerose iniziative per le scuole anche in epoca COVID; Abbracci alle scuole, progetto nato nell'ambito del Teatro Marchesa per la Pace, rivolto alle scuole di Barriera di Milano in risposta a episodi che avevano generato paura e bisogno di ricostruire fiducia nella comunità scolastica; le attività sviluppate nell'ambito di reti educative territoriali come N.O.E. – Nuovi Orizzonti Educativi e Provaci Ancora Sam, orientate al contrasto della dispersione scolastica, al rafforzamento della comunità educante e alla collaborazione tra scuola, famiglie, enti pubblici e terzo settore; le attività artistiche e di comunità collegate al Teatro Marchesa e agli spazi culturali del territorio.

Proprio da questa esperienza nasce Body no-body. Corpo o niente, concepito come pratica di comunità educante e come percorso multidisciplinare capace di rimettere la fisicità al centro dell'apprendimento, della relazione e del benessere quotidiano. La precedente sperimentazione, realizzata con l'I.C. Bobbio Novaro, ha coinvolto classi della scuola secondaria di primo grado, docenti, personale scolastico e famiglie, trasformando la scuola in un laboratorio aperto di cittadinanza attiva e co-progettazione. Nel 2025 il progetto è stato inoltre oggetto di una conferenza pubblica sostenuta dalla Città di Torino attraverso patrocinio e contributo in servizi.

Negli anni Misteria ha consolidato la capacità di lavorare con gruppi complessi, classi multiculturali e comunità scolastiche ampie, utilizzando metodologie artistiche, corporee e laboratoriali per armonizzare i rapporti tra pari, rafforzare il gruppo classe, valorizzare linguaggi non esclusivamente verbali e generare alleanze tra scuola e territorio.
Il teatro, nelle esperienze dell'associazione, non è inteso soltanto come produzione scenica, ma come dispositivo educativo: uno spazio in cui studenti, giovani e adulti possono sperimentare cooperazione, ascolto reciproco, gestione del gruppo, espressione di sé, relazione con lo spazio e restituzione pubblica del lavoro svolto.
Body no-body. Corpo o niente rappresenta quindi l'evoluzione di un percorso già sperimentato, non una progettualità estemporanea. L'associazione intende ora ampliare l'esperienza, coinvolgendo nuovi territori, CPG, biblioteche, spazi pubblici e contesti montani, consolidando un modello replicabile fondato su corpo, linguaggi espressivi, partecipazione giovanile, comunità educante e restituzione pubblica.

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)

Il progetto sarà realizzato da un'équipe multidisciplinare composta da professionisti e volontari dei vari enti coinvolti.

Misteria garantirà il coordinamento generale, la direzione pedagogica e artistica, la relazione con scuole, famiglie, CPG, biblioteche e territori, la conduzione dei laboratori teatrali, corporei, narrativi e performativi, la progettazione delle restituzioni pubbliche e la cura amministrativa e organizzativa del progetto. Le professionalità coinvolte hanno esperienza nel coordinamento, nella conduzione di gruppi di minori, nella gestione di classi multiculturali, nella costruzione di percorsi espressivi e nella produzione di eventi culturali a finalità educativa.

Eufemia APS metterà a disposizione youth worker esperti di educazione non formale con competenze in strumenti digitali e cittadinanza attiva. Tali figure contribuiranno alla progettazione educativa, alla facilitazione dei gruppi, al raccordo con reti giovanili e territoriali e alla costruzione del kit Body no-body.

Escape4Change coinvolgerà game designer ed esperti di giochi educativi, per realizzare giochi e attività cooperative in tutti i territori coinvolti.

Associazione Nessuno, soggetto gestore del CPG Lombroso16, e La Casa delle Meraviglie APS contribuiranno con operatori giovanili, animatori socioeducativi e facilitatori territoriali per l'aggancio dei giovani, la promozione delle attività e il supporto ai contest musicali e performativi.

Le scuole coinvolgeranno dirigenti, docenti referenti, consigli di classe e personale scolastico per integrare le attività nei contesti educativi.

Biblioteche ed enti pubblici parteciperanno con referenti istituzionali e operatori culturali.

VO.LTO potrà supportare la componente volontaria tramite servizi dedicati.

Verrà affidato esternamente a SIT Italia APS il percorso di monitoraggio e valutazione di impatto, grazie al contributo di professori universitari e ricercatori di Polito

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).

Il progetto nasce dall'esperienza diretta di Misteria APS nei contesti scolastici e territoriali della Città di Torino, in aree caratterizzate da pluralità culturale, fragilità socioeducative e bisogno di presidi educativi continuativi. La scuola intercetta difficoltà crescenti: impoverimento delle relazioni tra pari, fatica nella gestione dei conflitti, difficoltà di ascolto, uso spesso passivo dei linguaggi digitali, riduzione delle esperienze corporee condivise e necessità di maggiore alleanza tra scuola, famiglie e territorio.
La prima sperimentazione di Body no-body. Corpo o niente, sviluppata a partire dall'I.C. Bobbio Novaro, ha coinvolto circa 150 allievi della scuola secondaria di primo grado, 25 docenti, personale ATA e oltre 100 famiglie. Da questo percorso sono emersi bisogni specifici espressi anche dalle insegnanti: introdurre il corpo nella didattica quotidiana non come ambito limitato allo sport o alla performance, ma come strumento di relazione educativa, presenza, attenzione e cooperazione.
Il progetto non nasce però da una sola esperienza scolastica, ma da una rete di competenze consolidate. Eufemia APS porta esperienza pluriennale nel lavoro con scuole, giovani, CPG, educazione non formale, strumenti digitali e percorsi di cittadinanza attiva. Escape4Change, realtà nata anche dall'esperienza maturata in ambito Eufemia e da precedenti collaborazioni con Misteria, rafforza la dimensione innovativa attraverso giochi educativi, edutainment, attività cooperative e dispositivi ludici accessibili e replicabili.
Il contesto post-pandemico e iperdigitalizzato rende necessario ricostruire esperienze fisiche, cooperative e non solo verbali. Per molti minori e giovani il corpo è spesso vissuto come immagine esposta, superficie di giudizio o prestazione; il progetto lo assume invece come primo spazio di apprendimento, identità, espressione e relazione, in coerenza con approcci di embodied cognition e apprendimento esperienziale.
Il bisogno riguarda l'intera comunità educante. Docenti, famiglie, operatori, volontari, biblioteche, CPG, associazioni ed enti pubblici necessitano di strumenti condivisi per accompagnare i cambiamenti dei gruppi giovanili. La S.C. Psicologia Aziendale dell'A.S.L. Città di Torino ha espresso apprezzamento per la coerenza del progetto con la promozione della salute dei minori in ambito scolastico e con il lavoro di rete tra scuola, servizi e territorio.
Body no-body risponde a questo scenario con un modello multidisciplinare e replicabile, fondato su teatro, movimento, gioco educativo, digitale creativo, manualità, cibo, memoria, spazio pubblico e natura. Il territorio è inteso anche come territorio umano: insieme di gesti, memorie, pratiche quotidiane, relazioni, spazi e saperi locali. Le attività saranno quindi adattate ai diversi contesti coinvolti, secondo una logica open source.

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)

L'obiettivo di Body no-body. Corpo o niente è promuovere il protagonismo educativo, espressivo e sociale di minori e giovani, utilizzando il corpo come linguaggio di apprendimento, relazione, partecipazione e cittadinanza.
Il progetto nasce dall'esperienza maturata da Misteria APS nei contesti scolastici e territoriali torinesi e intende trasformarla in un modello replicabile e adattabile a scuole, CPG, biblioteche, spazi pubblici e territori montani.
Il corpo non viene trattato come oggetto di prestazione, né come ambito separato dalla didattica ordinaria, ma come primo strumento con cui bambini, adolescenti e giovani abitano la scuola, il gruppo, lo spazio pubblico e il territorio. Attraverso teatro, movimento, voce, gioco educativo, podcast, manualità, cibo, memoria, digitale creativo e restituzioni, il progetto rafforza competenze trasversali: ascolto, cooperazione, presenza, fiducia, espressione di sé, relazione con gli altri, gestione del gruppo e partecipazione alla comunità.

L'intervento si rivolge in primo luogo agli studenti delle scuole coinvolte, con particolare attenzione alla scuola secondaria di primo grado e ai contesti caratterizzati da pluralità culturale, fragilità socioeducative e bisogno di rafforzamento della comunità educante. I laboratori scolastici saranno il nucleo principale del progetto e coinvolgeranno classi, docenti e personale scolastico in percorsi esperienziali centrati sui linguaggi del corpo, sulla relazione educativa e sulla trasformazione delle esperienze individuali in produzioni collettive.

Accanto alla scuola, il progetto coinvolgerà giovani dei CPG e degli spazi giovanili, in particolare attraverso il CPG Lombroso16 gestito da Associazione Nessuno e le realtà territoriali attive in Circoscrizione 8. Questa componente consentirà di intercettare giovani anche fuori dal perimetro scolastico, attraverso contest musicali e performativi, attività espressive, restituzioni e percorsi di protagonismo.

Il progetto coinvolgerà inoltre docenti, operatori e volontari come parte attiva della comunità educante. Docenti e operatori potranno osservare e riutilizzare strumenti, attività e metodologie; i volontari saranno formati e coinvolti in accoglienza, logistica, documentazione, parate, contest e restituzioni. Famiglie e cittadini saranno raggiunti attraverso eventi pubblici, mostre, parate e presentazioni del kit.

I destinatari diretti previsti sono: 350 studenti; 80 giovani dei CPG e degli spazi giovanili; 40 docenti/operatori; 40 volontari; 400 familiari e cittadini. I beneficiari indiretti saranno comunità scolastiche, famiglie non direttamente coinvolte, reti educative territoriali, enti pubblici, biblioteche, CPG, associazioni locali e cittadini raggiunti dagli eventi.

Il cambiamento atteso riguarda cinque dimensioni: aumento della partecipazione attiva di studenti e giovani; rafforzamento delle competenze espressive, cooperative e relazionali; miglioramento della qualità dei gruppi classe e dei gruppi giovanili; consolidamento del rapporto tra scuola, CPG, biblioteche, enti pubblici, famiglie e territorio; produzione di strumenti replicabili, in particolare il kit Body no-body e il gioco I.O. – Intelligenze Originali.

Il progetto attraverserà territori urbani e montani con intensità differenziata, prevedendo almeno un output pubblico o documentabile per ciascun territorio. Body no-body costruisce così un metodo educativo open source, per scuole, CPG e comunità locali oltre il progetto.

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 Body no-body. Corpo o niente si fonda su un principio semplice e innovativo: **il corpo non è un tema da trattare, ma un linguaggio attraverso cui minori e giovani apprendono, entrano in relazione, abitano gli spazi e partecipano alla vita della comunità**. Il progetto traduce questa visione in un percorso educativo multidisciplinare, capace di attraversare scuola, CPG, biblioteche, spazi pubblici e territori montani.

L'intervento sarà articolato in cinque assi integrati: corpo e linguaggi espressivi, con laboratori teatrali, vocali, narrativi e performativi; corpo e movimento, in chiave non competitiva, come strumento di cooperazione, fiducia, ritmo e orientamento; corpo, cibo e memoria, per valorizzare gesti, ricette, odori, saperi quotidiani e appartenenze; corpo e digitale creativo, con podcast, immagini, registrazioni audio e narrazioni digitali; corpo, ambiente e territorio, per collegare quartieri urbani, biblioteche, CPG, spazi pubblici e contesti montani.

La metodologia sarà esperienziale e partecipativa. I giovani non saranno semplici destinatari, ma co-produttori di materiali, podcast, oggetti scenici, giochi, narrazioni, restituzioni e azioni pubbliche. Questa impostazione open source consentirà a ogni scuola, CPG o territorio di adattare il metodo ai propri bisogni, rendendo il progetto replicabile.

Un elemento centrale sarà la produzione del **kit Body no-body,** principale output permanente. Il kit comprenderà schede attività, tracce laboratoriali, strumenti di gioco educativo, materiali per docenti e operatori, indicazioni per parate, contest e restituzioni. Al suo interno sarà valorizzato anche **il gioco I.O. - Intelligenze Originali**, strumento analogico e relazionale nato dall'esperienza progettuale per attivare ascolto, empatia, espressione e cooperazione.

La dimensione pubblica sarà garantita da **parate artistico-musicali, contest, mostre, restituzioni territoriali e momenti aperti a famiglie e cittadinanza.** Il percorso non resterà confinato nei laboratori, ma diventerà esperienza visibile di comunità educante.

Il **monitoraggio** sarà integrato fin dall'avvio, con registri presenze, schede attività, questionari brevi, schede osservative e raccolta degli output prodotti. SIT supporterà il capofila come servizio tecnico specialistico nella predisposizione degli strumenti e nel report finale sintetico.

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

Il progetto è realizzato da Misteria con il supporto di un partner e di una rete di collaborazioni educative, istituzionali, culturali e territoriali. La rete non ha funzione solo promozionale, ma consente di collegare i

diversi soggetti e territori.

Eufemia APS, partner interassociativo, contribuirà alla progettazione educativa, alla facilitazione dei gruppi, alle metodologie di educazione non formale, alla costruzione del kit Body no-body e al raccordo con reti giovanili e territoriali, in particolare in Circoscrizione 3. Partecipa inoltre con un cofinanziamento di € 5.000.

Le istituzioni scolastiche coinvolte, I.C. Bobbio Novaro, Ennio Morricone e L. Murialdo di Ceres, saranno sedi e co-attori dei laboratori con studenti e docenti, favorendo l'integrazione del metodo nei contesti educativi ordinari e la sperimentazione in territori urbani e montani.

Gli enti pubblici e territoriali garantiranno raccordo istituzionale, diffusione, radicamento locale e connessione con spazi e comunità. La Città di Torino, tramite Assessorato, Circoscrizioni e Servizio Biblioteche, rafforzerà il legame con politiche educative, giovanili e culturali. Il Comune di Torre Pellice consentirà di estendere il progetto a un contesto montano, valorizzando il rapporto tra corpo, ambiente, natura, memoria locale e comunità territoriale, anche attraverso un output pubblico o documentabile nel territorio.

Associazione Nessuno, soggetto gestore del CPG Lombroso16, e La Casa delle Meraviglie APS contribuiranno all'aggancio dei giovani, alla promozione delle attività, ai contest musicali e performativi e alle azioni di protagonismo giovanile in Circoscrizione 8.

VO.LTO – Volontariato Torino ETS supporterà la componente volontaria attraverso servizi coerenti con la propria Carta dei Servizi.

Escape4Change SIAVS S.r.l. metterà a disposizione dell'intero progetto giochi educativi e strumenti di edutainment, utilizzabili in tutti i territori coinvolti, contribuendo inoltre con € 5.000 di cofinanziamento.

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	Coordinamento e governance	Avvio del progetto, definizione del calendario operativo, raccordo tra partner, collaboratori, scuole, territori e operatori; gestione amministrativa, monitoraggio dell'avanzamento e cabina di regia periodica.	Partner, collaboratori, équipe di progetto	Misteria APS, Eufemia APS
2	Formazione operatori e volontari	Modulo formativo su ruolo educativo, relazione con minori e famiglie, sicurezza negli eventi	40 volontari, operatori, referenti	Misteria APS, Eufemia APS, VO.LTO

		pubblici, privacy, inclusione, gestione dei gruppi e supporto alle attività laboratoriali e territoriali.	coinvolti	
3	Laboratori scolastici Body no-body	Percorsi educativi nelle scuole su corpo, voce, movimento, narrazione, gioco educativo, manualità, cibo, memoria, digitale creativo e relazione con il gruppo classe.	350 studenti, docenti, comunità scolastiche	Misteria APS, Eufemia APS, I.C. Bobbio Novaro, I.C. Ennio Morricone, I.C. L. Murialdo di Ceres, Escape4Change
4	Giochi educativi e strumenti di edutainment	Utilizzo e adattamento di giochi educativi, strumenti analogici e cooperativi, incluso il gioco I.O. - Intelligenze Originali, per attivare ascolto, cooperazione, empatia, partecipazione e lavoro di gruppo.	Studenti, giovani CPG, docenti/operatori	Escape4Change, Misteria APS, Eufemia APS, scuole, Associazione Nessuno
5	Digitale creativo e podcast	Produzione di podcast, tracce audio, immagini, narrazioni digitali e contenuti creativi collegati alle esperienze corporee, relazionali e territoriali emerse nei laboratori.	Studenti, giovani, docenti/operatori	Misteria APS, Eufemia APS, scuole, Escape4Change
6	Attività nei CPG e protagonismo giovanile	Attività espressive, musicali, narrative e performative rivolte ai giovani, con particolare attenzione all'aggancio fuori dal solo contesto scolastico e alla partecipazione attiva nei territori.	80 giovani dei CPG e spazi giovanili	Misteria APS, Associazione Nessuno - CPG Lombroso16, La Casa delle Meraviglie APS
7	Contest musicali e performativi	Realizzazione di due contest aperti ai giovani: uno musicale e uno performativo/stand-up comedy, con iscrizione gratuita, giuria, premi simbolici/materiali e restituzione pubblica.	Giovani CPG, giovani del territorio, cittadini	Misteria APS, Associazione Nessuno - CPG Lombroso16, La Casa delle Meraviglie APS
8	Corpo, ambiente, natura e territorio	Attività urbane e montane su corpo, ambiente, spazio pubblico, natura, memoria locale, orientamento, gesti e pratiche del territorio, con almeno un output pubblico o documentabile per territorio.	Studenti, giovani, famiglie, comunità locali	Misteria APS, Eufemia APS, Comune di Torre Pellice, I.C. L. Murialdo di Ceres, Città di Torino/Circoscrizioni
9	Parate, restituzioni pubbliche e comunità educante	Realizzazione di parate artistico-musicali, mostre, eventi, restituzioni pubbliche, presentazioni e momenti aperti a famiglie e cittadini, valorizzando materiali, oggetti scenici e contenuti prodotti.	Studenti, giovani, famiglie, cittadini, volontari	Misteria APS, Eufemia APS, scuole, biblioteche, Circoscrizioni, Comune di Torre Pellice, collaboratori territoriali
10	Kit Body no-body, comunicazione	Produzione del kit educativo open source con schede attività, giochi, tracce laboratoriali, strumenti per	Docenti, operatori, scuole, CPG,	Misteria APS, Eufemia APS, SIT come servizio tecnico

	e valutazione	docenti/operatori e indicazioni per replicare contest, parate e restituzioni; comunicazione, raccolta output, monitoraggio e report finale.	partner, comunità educante	

14	Volontari	
14.1	Numero di volontari coinvolti	40
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)	

Il progetto prevede il coinvolgimento di **40 volontari,** attivati attraverso Misteria APS, il partner Eufemia APS e la rete territoriale dei collaboratori. I volontari non sostituiranno le figure professionali incaricate della conduzione educativa, artistica e laboratoriale, ma avranno un ruolo di supporto qualificato alla realizzazione delle attività, con particolare attenzione a eventi pubblici, parate, contest, documentazione e accoglienza.

Saranno coinvolti in: **accoglienza** di studenti, giovani, famiglie e cittadini; **supporto logistico** nell'**allestimento degli spazi** e nella **gestione dei flussi; accompagnamento dei gruppi** durante attività territoriali ed eventi pubblici; supporto alla costruzione, cura e trasporto di materiali scenografici, oggetti, elaborati e strumenti del kit; **documentazione fotografica e raccolta materiali**, nel rispetto delle liberatorie; promozione territoriale delle attività; presidio informativo durante eventi e restituzioni; supporto alla diffusione del kit Body no-body.

È prevista una **formazione specifica**, articolata in un modulo iniziale e in un momento di verifica intermedia. La formazione riguarderà ruolo del volontario in contesti educativi, relazione con minori e famiglie, sicurezza negli eventi pubblici, privacy e utilizzo immagini, inclusione, gestione dei gruppi, supporto agli operatori, accessibilità e comportamento nei contesti scolastici, giovanili e comunitari.

VO.LTO potrà contribuire, attraverso i propri servizi, al rafforzamento della componente volontaria, alla promozione delle opportunità e alla diffusione di buone pratiche di coinvolgimento. Il coinvolgimento dei volontari sarà distribuito lungo il progetto, con maggiore intensità nei momenti pubblici. Non è prevista valorizzazione economica del lavoro volontario come cofinanziamento; saranno invece rendicontabili eventuali rimborsi documentati, assicurazioni e costi direttamente connessi alla partecipazione.

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

Risultati quantitativi

- **350 studenti** coinvolti in laboratori sulle 5 aree
- **80 giovani** coinvolti nei CPG e negli spazi giovanili, attraverso attività espressive, musicali, performative e contest
- **40 docenti/operatori** coinvolti in attività, osservazione del metodo, restituzioni e trasferimento di strumenti
- **40 volontari** formati e attivati in accoglienza, logistica, documentazione, eventi pubblici
- **400 familiari e cittadini** coinvolti in restituzioni pubbliche e presentazione degli output
- Almeno **1 output pubblico o documentabile per ciascun territorio/circoscrizione coinvolto**.

Output materiali e immateriali

- Realizzazione di 50+ laboratori scolastici e territoriali nei contesti coinvolti.
- Realizzazione di **2 contest giovanili**: uno musicale e uno performativo/stand-up comedy.
- Produzione di 1 podcast, tracce audio, immagini, narrazioni digitali e materiali documentali.
- Produzione di materiali scenografici, oggetti collettivi, elaborati manuali e strumenti per restituzioni pubbliche.
- Utilizzo e adattamento del gioco **I.O. – Intelligenze Originali** come strumento educativo analogico e cooperativo.
- Produzione di **1 kit Body no-body** con schede attività, giochi educativi, tracce laboratoriali, strumenti per docenti/operatori
- Realizzazione di 2 parate, 2 mostre e 3 restituzioni pubbliche nei territori coinvolti.

Cambiamenti attesi sui beneficiari 400+ studenti e giovani

- Aumento della partecipazione attiva
- Rafforzamento di competenze espressive, cooperative, relazionali e partecipative.
- Miglioramento della qualità del lavoro nei gruppi classe e nei gruppi giovanili
- Maggiore capacità di utilizzare linguaggi corporei, artistici, digitali e cooperativi per esprimere vissuti, idee e appartenenze

Impatto sociale previsto

Il progetto produrrà un metodo educativo replicabile, fondato su corpo, relazione, linguaggi espressivi e partecipazione. L'impatto atteso consiste nel rafforzamento del rapporto tra attori dei territori, scuola, e famiglie

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 di Body no-body. Corpo o niente si fonda sulla scelta di non limitare il progetto a laboratori ed eventi, ma di **produrre un metodo replicabile, strumenti riutilizzabili e competenze diffuse nella comunità educante.**

Il principale output permanente sarà il **kit Body no-body**, pensato per scuole, CPG, biblioteche, associazioni e territori. Il kit raccoglierà schede attività, tracce laboratoriali, giochi educativi, materiali per docenti e operatori, indicazioni per contest, parate e restituzioni pubbliche, strumenti semplici di osservazione e materiali prodotti durante il progetto. Non sarà quindi un prodotto comunicativo, ma uno strumento operativo per riattivare il metodo dopo la fine del finanziamento.

All'interno del kit sarà valorizzato anche il gioco I.O. - Intelligenze Originali, nato dall'esperienza progettuale come dispositivo analogico e relazionale. Il gioco permette di lavorare su ascolto, cooperazione, espressione, riconoscimento reciproco e presenza, offrendo a docenti, educatori e operatori uno strumento concreto da usare in classe, nei gruppi giovanili e nei contesti territoriali.

La sostenibilità sarà garantita anche dal trasferimento di competenze a docenti, operatori e volontari. Queste figure non saranno coinvolte solo come destinatari indiretti, ma come soggetti capaci di osservare, accompagnare e replicare parti del percorso nei propri contesti. La formazione dei volontari e il coinvolgimento dei docenti durante le attività lasceranno competenze pratiche nella rete territoriale.

Un ulteriore elemento di continuità sarà rappresentato dai format replicabili: contest musicali e performativi, parate artistico-musicali, podcast, restituzioni pubbliche, attività corpo-natura e laboratori sul corpo come linguaggio educativo. Tali format potranno essere riproposti in forma leggera da scuole, CPG, biblioteche e partner territoriali, anche integrandoli in eventi già esistenti.

Il progetto rafforzerà infine una rete stabile tra Misteria APS, Eufemia APS, scuole, CPG, biblioteche, enti pubblici, volontari e soggetti tecnici. Il finanziamento regionale sarà quindi usato come investimento iniziale per consolidare un modello di welfare educativo di comunità, adattabile a territori urbani e montani.

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

l progetto prevede un sistema di **monitoraggio e valutazione** orientato alla verifica dei risultati raggiunti, costruito in modo semplice, sostenibile e coerente con le attività previste. L'obiettivo non è realizzare una

ricerca esterna complessa, ma dotare il progetto di strumenti chiari per raccogliere dati, leggere l'andamento delle attività e documentare gli effetti educativi, partecipativi e territoriali generati.

Il monitoraggio sarà coordinato da Misteria APS, in raccordo con Eufemia APS e con i soggetti coinvolti nelle singole azioni. SIT - Social Innovation Teams Italia APS sarà incaricata come servizio tecnico specialistico per predisporre gli strumenti di rilevazione, supportare la lettura dei dati e redigere un report finale sintetico.

Gli strumenti utilizzati saranno: registri presenze per laboratori, contest, parate, restituzioni ed eventi; schede attività compilate dagli operatori; questionari brevi di gradimento e autovalutazione rivolti a studenti, giovani e docenti/operatori; schede osservative semplici sui gruppi; archivio degli output prodotti, inclusi podcast, materiali digitali, oggetti scenici, elaborati, gioco I.O. e kit Body no-body; raccolta documentale degli eventi pubblici e delle restituzioni territoriali.

È previsto un momento di verifica intermedia per controllare andamento delle attività, partecipazione dei beneficiari, funzionalità degli strumenti e stato di avanzamento degli output. A conclusione sarà prodotto un report finale sintetico con risultati raggiunti, indicatori, evidenze raccolte, criticità emerse e indicazioni operative per la replicabilità del metodo. Il sistema di valutazione sarà integrato nella gestione ordinaria e non appesantirà il lavoro di scuole, operatori e territori.

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	Beneficiari diretti raggiunti	Almeno 350 studenti, 80 giovani CPG/spazi giovanili, 40 docenti/operatori, 40 volontari	Registri presenze, schede attività
2	Attività realizzate rispetto al programma	Almeno 85% delle attività previste completate	Cronoprogramma, verbali, schede operatori
3	Output educativi e creativi prodotti	1 kit Body no-body, gioco I.O. valorizzato, podcast/contenuti digitali, materiali scenografici, restituzioni	Archivio output, documentazione fotografica, materiali prodotti
4	Partecipazione territoriale e	Almeno 400	Registri eventi, report restituzioni,

	comunitaria	familiari/cittadini coinvolti e almeno 1 output pubblico/documentabile per territorio	stime partecipazione
5	Miglioramento percepito di competenze espressive, collaborative e partecipative	Almeno 70% dei partecipanti/docenti rileva utilità o miglioramento percepito	Questionari brevi, schede osservative

18	**Data prevista di inizio progetto:** 01/10/2026
	Data prevista i fine progetto: 30/09/2027

19	Cronoprogramma

(Tipologia di attività e mese di realizzazione)

Attività	Mese 1	Mese 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Avvio progetto, calendario operativo e cabina di regia	X	X										
Coordinamento partner, collaboratori, scuole e territori	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Formazione operatori e volontari	X	X			X							
Laboratori scolastici Body no-body		X	X	X	X	X	X	X				
Giochi educativi, I.O. ed edutainment		X	X	X	X	X	X	X	X			
Corpo e digitale creativo: podcast e narrazioni			X	X	X	X	X	X	X			
Attività nei CPG e protagonismo giovanile			X	X	X	X	X	X	X			
Contest musicale					X	X						
Contest performativo /						X	X					

stand-up comedy												
Corpo, ambiente, natura e territorio montano			X	X	X	X	X	X	X	X		
Costruzione scenografie e oggetti collettivi		X	X	X	X	X	X	X	X			
Parate, mostre e restituzioni territoriali							X	X	X	X		
Produzione kit Body no-body			X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Comunicazione, promozione e documentazione	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Monitoraggio e raccolta dati	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Verifica intermedia						X						
Evento/ restituzione finale e presentazione kit									X			X
Report finale di monitoraggio											X	X
Stesura relazione finale										X	X	X
Rendicontazione finanziaria	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Trasmissione alla Regione 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)*

Il piano finanziario è costruito in coerenza diretta con l'articolazione delle attività progettuali e concentra la parte prevalente delle risorse sulle azioni rivolte ai beneficiari finali: laboratori scolastici, attività nei CPG, giochi educativi, contest, parate, restituzioni pubbliche, produzione del kit Body no-body, monitoraggio e documentazione.
Le spese di personale riguardano le figure impegnate nella conduzione educativa, artistica e laboratoriale, nel coordinamento operativo delle attività e nella produzione degli output. Le spese per acquisto servizi coprono competenze specialistiche non interne, tra cui facilitazione, attività artistiche e musicali, servizi collegati ai giochi educativi, contest, parate e monitoraggio. Le spese per materiali riguardano strumenti didattici, materiali di consumo, scenografie, supporti per il kit e attività ludiche e digitali.
Le spese generali sono contenute entro il limite del 5% del costo complessivo. Il cofinanziamento ammonta a 22.000 euro ed è garantito da Eufemia APS per 5.000 euro, Escape4Change SIAVS S.r.l. per 5.000 euro e Associazione Misteria APS per 12.000 euro mediante risorse proprie destinate a quote di personale, materiali, logistica, gestione operativa e attività direttamente riconducibili al progetto.
Il costo totale del progetto è pari a 72.000 euro, di cui 50.000 euro richiesti alla Regione Piemonte e 22.000 euro di cofinanziamento, pari al 30,56% del costo totale.

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)
Tipologia 1 - Progettazione esecutiva, coordinamento generale, amministrazione, rendicontazione	€ 3.600,00	€ 0,00	€ 3.600,00
Tipologia 2 - Personale per laboratori scolastici, attività educative e percorsi con studenti	€ 14.000,00	€ 5.000,00 Eufemia APS	€ 19.000,00
Tipologia 2 - Personale artistico, teatrale, corporeo e conduzione attività espressive	€ 8.000,00	€ 2.500,00 Misteria APS	€ 10.500,00
Tipologia 2 - Personale per produzione kit, restituzioni e raccordo operativo	€ 3.500,00	€ 2.000,00 Misteria APS	€ 5.500,00
Tipologia 3 - Materiali di consumo, supporti per laboratori, scenografie, kit e giochi educativi	€ 5.000,00	€ 2.500,00 Escape4Change SIAVS S.r.l.	€ 7.500,00
Tipologia 4 - Servizi per giochi	€ 3.500,00	€ 2.500,00	€ 6.000,00

educativi, edutainment e facilitazione cooperativa		Escape4Change SIAVS S.r.l.	
Tipologia 4 - Servizi artistici, musicali, tecnici e organizzativi per contest, parate e restituzioni	€ 5.000,00	€ 1.500,00 Misteria APS	€ 6.500,00
Tipologia 4 - Servizio tecnico specialistico di monitoraggio e valutazione orientata all'impatto sociale, SIT	€ 3.050,00	€ 0,00	€ 3.050,00
Tipologia 5 - Formazione volontari/operatori, comunicazione, promozione e divulgazione	€ 2.250,00	€ 1.750,00 Misteria APS	€ 4.000,00
Tipologia 6 - Rimborsi spese volontari documentati	€ 1.100,00	€ 900,00 Misteria APS	€ 2.000,00
Tipologia 7 - Prodotti assicurativi connessi alle attività progettuali	€ 500,00	€ 0,00	€ 500,00
Tipologia 8 - Gestione spazi, logistica, utenze, supporto operativo e materiali di allestimento	€ 500,00	€ 3.350,00 Misteria APS	€ 3.850,00
TOTALI			
	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	€ 22.000,00	€ 72.000,00

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.