Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	Titolo progetto	Enigmap Language Lab
2	Anagrafica dell'organizzazione capofila	
2.1	Denominazione dell'ente	Associazione Enigmap APS
2.2	Codice fiscale	96100930047
2.3	Sede legale	Corso Giolitti 2 – 12100 Cuneo (CN)
2.4	Sede operativa	
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	Beniamino Ramonda
2.6	Nome e cognome del referente del progetto	Beniamino Ramonda
2.7	Indirizzo mail referente di progetto	
2.8	N telefono referente di progetto	
2.9	Pec	enigmap@pec.it
2.10	Anno inizio attività dell'ente	2021
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	20/02/2026

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.	L'azione di coinvolgimento delle Scuole e di ricerca dei beneficiari coinvolti nel progetto verrà fatta su tutta la regione Piemonte.	

[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	0
4.2	Elenco partner. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	

5	Collaborazioni	
5.1	N di collaboratori coinvolti	6
5.2	Elenco collaboratori. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
Enti non profit	• Mamo Educational Foundation – ETS – Sede legale Via G. De Sandre, 3 Verona (VR) – Sede Operativa Co.so Dante Alighieri, 10 Cuneo (CN) – cf: 93287830231	
Enti pubblici	• Università degli Studi di Firenze - Dipartimento di Scienze per l'Economia e l'Impresa – Via delle Pandette, 32 Firenze (FI) – cf: 01279680480 • Liceo Scientifico Statale G. Ancina – P.zza Don Mario Picco, 6 Fossano (CN) – cf: 83003190044 • IIS Blaise Pascal – Via Carducci, 4 Giaveno (TO) – cf: 86049000010 • IIS Vallauri – Via San Michele, 68 – cf: 83003390040 • IPSEOA G. Pastore – Via D'Assa, 33 Varallo (VC) – cf: 8200309022	
Enti profit		
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)		

SEZIONE 2: PROPOSTA PROGETTUALE

6	Obiettivi generali (riportare una scelta)
	Obiettivo Generale 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: **Area Prioritaria di Intervento 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)
d, g, l: Educazione, istruzione, formazione professionale e universitaria, inclusa la formazione extra-scolastica per contrastare la 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)

Enigmap è un'Associazione non profit (APS/ETS) iscritta al RUNTS, costituita formalmente il 14 maggio 2021, attiva da oltre 5 anni nel settore dell'edutainment e della gamification applicata all'inclusione sociale e all'apprendimento delle nuove generazioni attraverso strumenti digitali ad alto contenuto culturale e cooperativo. L'ente ha consolidato una solida esperienza progettuale e gestionale sul territorio attraverso iniziative di rilievo istituzionale. A inizio 2024 ha sviluppato un gioco sul tema della resistenza partigiana nell'ambito del progetto europeo RTTE (*Resistance through their Eyes*), operando come partner del Comune di Milano e di enti di altri tre paesi europei, arrivando a coinvolgere capillarmente le scuole medie e superiori milanesi. A dicembre 2024, per conto dell'Università di Ferrara, l'associazione ha ideato e realizzato un'escape room online utilizzata come strumento innovativo di orientamento universitario e di ingaggio per gli studenti delle scuole superiori. Questo portafoglio di competenze progettuali ed esecutive viene oggi interamente applicato al progetto "Enigmap Language Lab". Grazie a un primo sostegno economico ricevuto dalla Compagnia di San Paolo, l'intervento è entrato stabilmente nella sua fase di sviluppo operativo a gennaio 2026 attraverso un progetto pilota territoriale che vede già il coinvolgimento attivo e la validazione metodologica di 45 scuole del territorio. L'attività oggetto della presente richiesta di contributo rappresenta la messa a regime, l'evoluzione multilingua e l'ampliamento su scala regionale di questo consolidato modello metodologico, focalizzando le azioni sull'anno scolastico 2026/2027.

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 team operativo dell'ente capofila Enigmap integra professionalità interne ed esterne altamente specializzate, strutturate per garantire la corretta esecuzione di ogni fase del progetto. L'associazione conta su una collaborazione stabile con n.1 sviluppatore web incaricato della gestione tecnica, del rilascio e dell'upgrade tecnologico della piattaforma cloud, due collaborazioni strutturate con altrettanti game designer dedicati all'ideazione e alla creazione dei flussi di gioco e degli enigmi linguistici, e una collaborazione continuativa con n.1 grafico professionista responsabile della componente visiva e della veste grafica di tutte le attività ludiche. La cruciale fase di aggancio, onboarding e coordinamento strategico delle relazioni con gli istituti scolastici è affidata a una risorsa interna dedicata, nello specifico una professoressa di scuola secondaria di primo grado, figura chiave per sintonizzare i laboratori con i programmi e le esigenze didattiche curriculari. La base operativa è potenziata dal coinvolgimento attivo di circa 25 volontari dell'ente, formati per il supporto tecnico e il tutoraggio remoti. A livello di consulenza e supervisione scientifica, la rete è completata da collaborazioni d'eccellenza: l'organismo specialistico Psicorienta, attraverso il suo team di psicologhe, cura la validazione pedagogica e la co-conduzione del training formativo dei volontari , mentre i ricercatori accademici del Centro di Ricerca GiX (Centro Studi Giochi per il Cambiamento Sociale) dell'Università di Firenze (UniFi) sovrintendono al monitoraggio metodologico e alla rigorosa valutazione scientifica dell'impatto sociale.

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).

L'intervento risponde a tre specifiche vulnerabilità e opportunità del sistema scolastico e sociale della Regione Piemonte.

1) Dispersione scolastica implicita e fragilità degli apprendimenti: il Rapporto IRES Piemonte 2025 evidenzia che la transizione post-pandemica e i nuovi modelli didattici hanno raddoppiato la quota di studenti fragili al termine del secondo ciclo. I dati INVALSI confermano che la dispersione implicita (raggiungimento del titolo senza competenze minime) tocca il 6,6%-8,7%, palesando una passività che l'educational gaming intende scardinare.

2) Inclusione linguistica degli alunni con background migratorio: la nota scientifica IRES Piemonte (Focus Studenti Stranieri) registra nelle scuole piemontesi oltre 81.500 iscritti con cittadinanza non italiana (16,5% del totale), con picchi del 30% nelle elementari e medie. Il tasso di interruzione della frequenza alle superiori per questi alunni è quasi il doppio rispetto ai coetanei autoctoni, evidenziando barriere culturali e comunicative (Italiano L2) che l'approccio CLIL e l'escape room cooperativa mirano ad abbattere superando il "filtro affettivo".

3) Divario geografico e opportunità digitale nelle comunità montane: in linea con le direttive del Dipartimento per la Trasformazione Digitale e gli accordi UNCEM per l'accelerazione tecnologica tramite PNRR, le attività con una forte componente online si configurano come lo strumento d'elezione per le aree interne del Piemonte. La tecnologia non è un ostacolo ma la soluzione definitiva: l'erogazione cloud azzera la necessità di spostamenti fisici dei ragazzi, neutralizza i disagi logistici invernali e garantisce parità di accesso alle risorse didattiche avanzate del paese. I provvedimenti regionali per il mantenimento dei servizi didattici di montagna confermano che l'innovazione flessibile è la chiave per la tenuta sociale di queste comunità, integrabile con agili moduli formativi da remoto.

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 generale del progetto è produrre un cambiamento strutturale nei modelli di apprendimento e inclusione della popolazione scolastica piemontese, stimolando il protagonismo giovanile e abbattendo le barriere territoriali delle aree interne. L'intervento mira a trasmutare gli studenti da fruitori passivi ad agenti attivi del cambiamento all'interno del proprio plesso scolastico, potenziando le soft skills (pensiero critico, problem solving, cooperazione) e accelerando l'alfabetizzazione linguistica (italiano L2 e lingue straniere). Per rispondere alle priorità del bando in materia di partecipazione, la proposta implementa un modello partecipativo in cui i ragazzi diventano protagonisti attraverso: la costituzione di gruppi di studenti “ambasciatori dell'inclusione” scolastica ; laboratori di co-progettazione di enigmi e sfide linguistiche sulla piattaforma ; dinamiche di peer education in cui gli studenti avanzati o madrelingua supportano i compagni e gli alunni con background migratorio ; la pianificazione di restituzioni pubbliche interamente curate dai giovani ; il coinvolgimento diretto degli studenti nella valutazione e nel miglioramento del gioco. I beneficiari diretti dell'azione comprendono: un obiettivo minimo di 60 Istituti Scolastici secondari di primo e secondo grado della Regione Piemonte integrati progressivamente nel sistema (partendo dal nucleo iniziale di 4 scuole collaboratrici delle province di Cuneo e Torino) ; un minimo di 3.000 studentesse e studenti che parteciperanno in prima persona ai laboratori digitali e alle sfide cooperative ; almeno 150 docenti formati e resi pienamente autonomi nell’utilizzo curriculare dello strumento ; circa 25 volontari interni di Enigmap che accresceranno le proprie competenze di facilitazione e trasferimento tecnologico. I beneficiari indiretti includono l'intero corpo docente dei plessi coinvolti (grazie al trasferimento di competenze a cascata operato dai colleghi formati), i nuclei familiari degli studenti e l'intera rete scolastica piemontese, che disporrà di un ecosistema didattico permanente e scalabile.

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)

Il progetto ha una durata di 11 mesi (novembre 2026 - settembre 2027) e si sviluppa secondo un modello fluido, on-demand e ad attivazione progressiva, integrandosi con le istituzioni scolastiche locali e le strategie digitali territoriali (UNCEM/PNRR). Il cronoprogramma si articola in 3 fasi integrate:
1) Setup, Game Design e Training (Novembre - Dicembre 2026): ottimizzazione server cloud, sviluppo tecnico-grafico di 3 nuovi pacchetti di gioco digitali (in italiano, inglese, francese, spagnolo, portoghese, arabo e cinese semplificato) e formazione specialistica dei volontari.
2) Fase Operativa Dinamica e Onboarding Continuo (Dicembre 2026 - Luglio 2027): apertura della piattaforma alle scuole e campagna promozionale su scala regionale. Man mano che gli istituti aderiscono, i volontari conducono agili sessioni di formazione online per i docenti. Grazie all'estrema usabilità dello strumento, bastano brevi call in remoto per rendere la scuola autonoma; le classi iniziano immediatamente a giocare in orario curriculare o extracurriculare, inserendosi nel percorso nel momento più coerente con i propri programmi didattici. Le scuole possono giocare da dicembre a luglio e partecipare a 5 grandi eventi digitali simultanei concepiti come sfide interscolastiche.
3) Valutazione d'Impatto Partecipata e Chiusura (Agosto - Settembre 2027): consolidamento dati, analisi dell'impatto con il Centro GiX, coinvolgimento degli studenti nella valutazione del gioco e chiusura contabile. Gli elementi di innovazione risiedono nella metodologia dell'edutainment applicata al CLIL (chatbot AI, enigmi logici) e nell'onboarding on-demand che rispetta i tempi della scuola. L'aspetto più innovativo risiede nel ribaltamento del ruolo dei giovani, trasformati in co-progettisti di enigmi, educatori tra pari (peer education) e curatori delle restituzioni pubbliche finali.

13.1	Descrivere il ruolo dei partner e delle collaborazioni nello svolgimento dei progetti (massimo 2000 caratteri)
La titolarità legale ed economica è interamente accentrata nell'Ente Capofila Enigmap (APS/ETS), responsabile unico della gestione, dei rapporti istituzionali e della rendicontazione finale. L'efficacia dell'azione di sistema è garantita da una rete qualificata di collaborazioni e sostenitori strategici: la Mamo Educational Foundation ETS opera come collaboratore d'eccellenza del Terzo Settore no profit (con sede legale in Veneto e sede operativa stabile a Cuneo), supportando strategicamente la campagna di comunicazione e l'onboarding continuo attraverso azioni di pubbliche relazioni con enti locali, istituti scolastici e istituzioni territoriali, grazie alla sua lunga e consolidata esperienza pedagogica e di coinvolgimento giovanile sul campo ; i 4 Istituti Scolastici pubblici iniziali delle province di Cuneo e Torino agiscono come nucleo di base per la validazione metodologica e la promozione sussidiaria del sistema verso l'obiettivo di 60 scuole ; il Centro di Ricerca GiX dell'Università di Firenze interviene come collaboratore scientifico pubblico per il monitoraggio pedagogico e la valutazione d'impatto sociale. I sostenitori finanziari esterni (Compagnia di San Paolo, Fondazione CR Cuneo e Camera di Commercio di Cuneo) garantiscono la totale copertura della quota di cofinanziamento monetario.	

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	**Azione 1: Infrastruttura e sviluppo contenuti**	Adeguamento tecnologico e dimensionamento dei server cloud per supportare elevati flussi simultanei di utenti. Progettazione, grafica e implementazione di 2 nuovi pacchetti di gioco digitali mirati all'apprendimento linguistico cooperativo, con l'integrazione delle lingue Arabo e Cinese Semplificato.	* Istituti scolastici piemontesi. * Studenti italiani e alunni con background migratorio (Italiano L2).	* **Capofila:** Enigmap APS (con Psicorienta)
2	**Azione 2: Formazione dei Volontari e Modello a Cascata (Train-the-Trainer)**	Formazione iniziale tecnica e psicopedagogica (uso piattaforma e gestione dinamiche ludico-relazionali) rivolta a circa 25 volontari dell'ente. Successivamente, i volontari attivano sessioni di formazione continua online (e dal vivo in presenza per le aree montane) rivolte ai docenti man mano che le scuole aderiscono, rendendoli autonomi nell'uso dello strumento.	* Circa 25 volontari interni di Enigmap. * Almeno 150 docenti delle scuole piemontesi coinvolte	* **Capofila:** Enigmap APS (con Psicorienta) * **Scuole Collaboratrici:** Insegnanti abilitati *(moltiplicatori interni)*.
3	**Azione 3: Attivazione dei Giovani come Protagonisti e Coinvolgimento Aree Montane**	Campagna dinamica e ininterrotta di aggancio scolastico (target a tendere: 60 scuole) con focus sui comuni montani (superamento delle distanze tramite cloud ed onboarding da remoto). Attivazione degli studenti come soggetti attivi: gruppi "ambasciatori", laboratori di co-progettazione degli enigmi, peer education per lin-	* Obiettivo di 60 Istituti Scolastici piemontesi. * Minimo 3.000 studenti *(compresi ragazzi residenti in aree montane e studenti L2)*.	* **Capofila:** Enigmap APS *(personale addetto al supporto costante e presidio logistico sul campo)*. * **Collaboratori:** Mamo Educational Foundation ETS *(azioni di pubbliche*

		gue/L2 e coinvolgimento dei giovani nella valutazione partecipata.		*relazioni per l'aggancio istituzionale di enti e scuole sul territorio)*. * **Scuole Collaboratrici:** I 4 istituti scolastici piloti iniziali delle province di Cuneo e Torino *(moltiplicatori di rete)*.
4	**Azione 4: Campagna di Comunicazione Permanente e Restituzioni Pubbliche**	Implementazione di una campagna informativa e di web marketing su scala regionale da settembre a giugno. Organizzazione di 5 grandi eventi digitali interscolastici di sfida simultanea sulla piattaforma. Realizzazione di eventi territoriali di restituzione pubblica dei risultati didattici e sociali interamente progettati, curati e presentati dai giovani protagonisti.	* Comunità educante piemontese allargata. * Famiglie, docenti e studenti del territorio regionale.	* **Capofila:** Enigmap APS *(personale di coordinamento e studenti ambasciatori).* * **Collaboratori:** Mamo Educational Foundation ETS *(supporto alla campagna di comunicazione e PR esterne)*. * **Collaboratori Scientifici:** Centro GiX dell'Università di Firenze *(fornitura dei report d'impatto scientifico per le restituzioni pubbliche)*.

14	Volontari	
14.1	Numero di volontari coinvolti	25
14.2	**Descrivere in che modo i volontari saranno coinvolti nelle attività di progetto. Specificare, se previste, le attività di formazione ad essi rivolte. (massimo 2.000 caratteri)**	

Il progetto pone circa 25 volontari interni di Enigmap al centro del trasferimento tecnologico, della formazione dei docenti e dell'animazione sociale. Nella fase iniziale (Dicembre 2026), è prevista una specifica e approfondita azione di formazione a loro rivolta, strutturata in un modulo specialistico co-condotto dallo staff esperto di Enigmap e dalle psicologhe del team di Psicorienta. Questo percorso formativo è mirato all'addestramento all'uso della piattaforma, alla risoluzione di criticità sistemiche e alla preparazione psicopedagogica incentrata sulla gestione delle dinamiche di gioco e delle relazioni di gruppo. Una volta formati (modello Train-the-Trainer), saranno proprio i volontari a farsi carico delle attività operative di progetto: condurranno le sessioni di formazione continua e remota (tramite call agili) rivolte agli insegnanti man mano che le scuole aderiscono, gestiranno l'assistenza tecnica e il tutoraggio a distanza per le classi da novembre a giugno e garantiranno il presidio territoriale, effettuando trasferte sul posto tramite la vettura di progetto per condurre sessioni di formazione dal vivo in presenza nei comuni montani isolati che ne facciano richiesta.

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

I risultati attesi delineano un impatto strutturale sul sistema di welfare scolastico piemontese:

- digitalizzazione e attivazione di almeno 60 istituti scolastici distribuiti in oltre 30 tra Comuni e circoscrizioni regionali;
- potenziamento delle competenze linguistiche e relazionali (soft skills) per un minimo di 3.000 studentesse e studenti, misurato nel 100% delle classi partecipanti;
- abbattimento dell'ansia da prestazione comunicativa e facilitazione dell'inclusione degli alunni con background migratorio (Italiano L2);
- piena autonomia e abilitazione tecnologica permanente di almeno 150 docenti, resi capaci di riutilizzare lo strumento a costo zero e formare autonomamente altri colleghi.

L'impatto previsto risiede nella trasformazione degli studenti in agenti attivi del cambiamento, co-progettisti di contenuti educativi e valutatori partecipati, generando un modello di edutainment inclusivo, sostenibile ed esportabile, capace di azzerare i divari geografici delle aree interne.

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 dell'azione progettuale poggia su pilastri tecnici, metodologici ed economici concreti e verificabili. Sul piano tecnico e didattico, la piattaforma cloud Enigmap consente la creazione e la riproduzione di infinite partite in piena autonomia; il modello di formazione diretta dei docenti (Train-the-Trainer) garantisce che le competenze rimangano permanentemente all'interno degli istituti scolastici, permettendo la ripetibilità dell'attività a costo zero negli anni successivi ben oltre il termine del finanziamento regionale. Sul piano economico post-bando, l'adozione del modello riduce drasticamente i costi operativi di gestione a carico di Enigmap, i cui canoni di accesso futuri saranno legati esclusivamente al mantenimento delle infrastrutture informatiche server ed applicazioni web. A seguito del progetto e delle evidenze della fase pilota, l'ente implementerà percorsi per l'onboarding continuo delle scuole. Inoltre, per coprire i costi vivi, Enigmap strutturerà accordi di collaborazione con istituti privati o sponsor e studierà un sistema di abbonamento al servizio per le scuole con prezzi calmierati e sostenibili. I canali tariffari saranno mantenuti bassi proseguendo ininterrottamente l'attività istituzionale di raccolta fondi e la ricerca di sostenitori pubblici e privati disposti a co-finanziare la manutenzione e l'aggiornamento dell'infrastruttura IT, consolidando l'alleanza strategica avviata con la Mamo Educational Foundation per le pubbliche relazioni e l'ingaggio di nuovi partner e sostenitori di sistema.

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

Il sistema di valutazione e monitoraggio dei risultati è sviluppato e validato in collaborazione scientifica con il Centro di Ricerca GiX dell'Università di Firenze, configurando un impianto di monitoraggio complesso. Gli indicatori quantitativi verificabili comprendono: numero di scuole aderenti (Target minimo a tendere: >= 60) ; numero di Comuni montani e circoscrizioni coinvolti (Target: > 7) ; numero di studenti attivi (>= 3.000) ; numero di docenti resi autonomi (>= 150) ; ore di fruizione della piattaforma cloud ed esecuzione delle partite ; numero di enigmi e contenuti generati direttamente dagli studenti. Gli indicatori qualitativi poggiano sulla metodologia scientifica del Centro GiX e prevedono la somministrazione di survey e questionari digitali standardizzate ex-ante ed ex-post, integrati direttamente sulla piattaforma al termine delle sessioni di gioco per docenti e studenti. I test misureranno l'incremento delle competenze linguistiche percepite, l'abbattimento del filtro affettivo e dell'ansia comunicativa, l'evoluzione delle dinamiche relazionali nel gruppo classe e l'efficacia del coinvolgimento degli studenti nella valutazione e nel miglioramento partecipato del gioco.

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	Numero di scuole aderenti e capillarità territoriale	Coinvolgimento di un target minimo a tendere di ≥ 60 Istituti Scolastici, includendo il presidio di > 7 Comuni montani e circoscrizioni piemontesi.	Registro delle adesioni formali e tracciamento anagrafico/geografico dei plessi scolastici sulla piattaforma cloud.
2	Numero di studenti attivi (Partecipazione)	Raggiungimento di un target di ≥ 3.000 studenti attivati nei laboratori digitali e ambasciatori del progetto.	Report automatici di utilizzo, log di accesso al sistema cloud e conteggio delle ore di esecuzione delle partite.
3	Numero di docenti formati e resi autonomi	Abilitazione permanente di un target minimo di ≥ 150 docenti all'utilizzo autonomo della piattaforma didattica.	Registro delle sessioni di formazione e call in remoto gestite dal personale interno e dai volontari di Enigmap.
5	Impatto psicopedagogico, linguistico e relazionale	Incremento delle competenze linguistiche percepite (Italiano L2/lingue), abbattimento del filtro affettivo/ansia comunicativa e miglioramento delle relazioni di classe.	Somministrazione di survey e questionari digitali standardizzati *ex-ante* ed *ex-post*, integrati direttamente sulla piattaforma al termine del gioco.

18	Data prevista di inizio progetto: 01/11/2026
	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
Azione 1: Infrastruttura e sviluppo contenuti	X	X										
Azione 2: Formazione dei Volontari e Modello a Cascata (Train-the-Trainer)		X	X	X	X	X	X	X	X			
Azione 3: Attivazione dei			X	X	X	X	X	X	X	X		

Giovani come Protagonisti e Coinvolgimento Aree Montane												
Azione 4: Campagna di Comunicazione Permanente		X	X	X	X	X	X	X	X			
Azione 4: Restituzioni Pubbliche										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 economico di € 73.000,00 (Contributo Regione: € 50.000,00; Cofinanziamento monetario terzi: € 23.000,00, pari al 31,5% del costo totale con +10 punti di premialità finanziaria) esprime una totale coerenza con le azioni descritte. Le Spese Generali (5% - € 3.500) finanziano il coordinamento amministrativo e la rendicontazione. Le Spese di Personale (€ 16.000) coprono lo staff interno dedito alle relazioni, all'ingaggio continuo e all'onboarding dinamico delle scuole da novembre a giugno. L'Acquisto Servizi IT & Sviluppo (€ 12.000) è finalizzato allo sviluppo tecnico, grafico e visual di 3 nuovi giochi dedicati sulla piattaforma adattati ai parametri del bando. I Servizi di Infrastruttura (€ 5.000) sostengono i server cloud ad alte prestazioni per supportare gli elevati flussi simultanei di giocatori. I Servizi di Logistica (€ 7.000 complessivi flat) coprono il noleggio a lungo termine dell'autovettura aziendale per garantire il presidio fisico territoriale e lo svolgimento delle formazioni in presenza dal vivo nei comuni montani isolati. I Servizi Professionali (€ 12.000 totali) coprono la consulenza scientifica e il monitoraggio di UniFi/Centro GiX (€ 6.000) e la duplice consulenza specialistica psicopedagogica di Psicorienta, suddivisa tra validazione del Design inclusivo (€ 3.000) e moduli formativi di Training dei volontari (€ 3.000), liquidati tramite fatturazione delle singole professioniste. Le Attività Promozionali (€ 15.500) finanziano la massiccia campagna di comunicazione integrata regionale permanente per l'ingaggio continuo. Le Spese Assicurative (€ 2.000) finanziano la polizza fideiussoria per l'anticipo regionale.

2. Costi previsti:

Cofinanziamento di Enigmap (capofila)
fondi da Compagnia
San Paolo, CRC
e Camera Commercio

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 spese generali - Amministrazione e rendicontazione	0€	3.500€	3.500€
tipologia 2 spese di personale (2 collaboratori) - Personale interno di Enigmap addetto alle relazioni istituzionali, all'ingaggio continuo, alla co-conduzione della formazione dei volontari e al supporto costante all'onboarding dinamico delle scuole.	13.000€	3.000€	16.000€
tipologia 4 acquisto servizi - Sviluppo tecnico dell'architettura di gioco, grafica e visual design di 3 nuovi giochi educativi dedicati sulla piattaforma adattati ai parametri operativi del bando.	10.000€	2.000€	12.000€
tipologia 4 acquisto servizi - Canoni per il mantenimento dell'infrastruttura tecnologica, server dedicati ad alte prestazioni e cloud scalabile per supportare i giocatori simultanei sull'annualità di progetto.	2.000€	3.000€	5.000€
tipologia 3 acquisto servizi - Costo annuo complessivo flat per	5.000€	2.000€	7.000€

il servizio di noleggio a lungo termine di un'autovettura aziendale destinata a garantire il presidio fisico sul territorio piemontese per lo svolgimento delle attività di aggancio in presenza e per la conduzione delle sessioni di formazione dal vivo richieste dalle scuole, con focus prioritario e strategico sui Comuni montani isolati.			
tipologia 3 servizi professionali - Consulenza scientifica esterna del Centro GiX dell'Università di Firenze per il monitoraggio continuativo delle attività e la valutazione dell'impatto sociale.	3.000€	3.000€	6.000€
tipologia 2 servizi professionali – Psicorienta consulenza specialistica per la validazione psicopedagogica e il supporto al game design inclusivo dei contenuti di gioco, erogata e fatturata dalle singole professioniste del team.	2.000€	1.000€	3.000€
tipologia 5 servizi professionali – Psicorienta incarico professionale per la co-conduzione dei moduli formativi specialistici rivolti ai volontari interni dell'ente capofila, finalizzati alla gestione	3.000€	0€	3.000€

delle relazioni con le scuole.			
tipologia 5 attività promozionali e divulgative – Campagna di comunicazione integrata permanente, pubblicità istituzionale, web marketing ed eventi regionali su vasta scala, ottimizzata con l'allocazione delle risorse residue per massimizzare la diffusione del sistema.	10.000	5.500€	15.500€
tipologia 7 spese per prodotti assicurativi – Costi per l'accensione di polizza fideiussoria o fideiussione assicurativa a copertura e garanzia delle somme erogate dall'Amministrazione regionale per l'anticipo finanziario.	2.000€	0€	2.000€
TOTALI	50.000€	23.000€	73.000€
	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€	23.000€	73.000€

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)