

**CO-PROGETTAZIONE ED ATTUAZIONE DI INTERVENTI INNOVATIVI A
FAVORE DI ADOLESCENTI E GIOVANI, SULLA BASE DELLE LINEE
PROGETTUALI “GIOVANI PROTAGONISTI ARETINI 2024-2027” CUP
B19I24000300004**

PROGETTO OPERATIVO “BASEMENT FACTORY” - CIG B2D8626061

Titolo del progetto: “Basement FACTORY”

AZIONE: 1

Durata del progetto: 36 mesi

Sede del progetto: il Comune di Arezzo mette a disposizione del progetto i locali al piano seminterrato di via Masaccio n. 6 (mq 337) comprensivi di utenze di luce, riscaldamento e acqua.

Costo del progetto: 106.157,00 € (di cui 15.000,00 € in co-finanziamento privato)

1. Articolazione e descrizione delle attività, dei risultati attesi, delle modalità di coordinamento che verranno attivate, dei tempi e orari giornalieri di apertura, delle modalità di cura e animazione dei locali.

Il progetto Basement FACTORY [BF] intende creare un polo culturale, artistico, formativo e di inclusione sociale dove sperimentare una serie di attività finalizzate a favorire il protagonismo dei giovani, offrendo loro, gratuitamente, spazi di formazione, confronto, aggregazione e crescita. Grazie all'esperienza del Consorzio COOB e del suo referente di progetto, Stefano Serafino, che ha gestito le attività del Centro Giovani di via Masaccio nel triennio 2022-2024 abbiamo elaborato la seguente proposta di apertura dei locali in relazione alle attività previste e alla storicità della risposta dell'utenza:

Lunedì dalle 14.00 alle 19.00

Martedì dalle 14.00 alle 19.00

Mercoledì dalle 14.00 alle 19.00

Giovedì dalle 14.00 alle 19.00

Venerdì dalle 14.00 alle 19.00

Sabato dalle 15.00 alle 19.00

Considerando che alcune attività pensate insieme ai giovani potrebbero richiedere per alcune giornate un'apertura anticipata o una chiusura posticipata, l'apertura alle 15.00 del Sabato permetterà di riservare 48 ore annue di apertura straordinaria del Centro Giovani in concomitanza di specifiche attività. Il Centro Giovani rimarrà chiuso invece nei giorni delle festività nazionali e per 4 settimane nel periodo estivo (da concordare con l'Amministrazione).

Il Progetto prevede le seguenti Attività che saranno gestite in collaborazione tra il capofila Consorzio COOB e i partner Circolo **Baobab** APS e Associazione **D.O.G.** (Dentro l'Orizzonte Giovanile) Operatori di Strada – APS:

Attività	Soggetti esecutori
<p>Animazione locali – gli operatori garantiranno il presidio dei locali e l'utilizzo delle sale tematiche (musica, gioco, studio, fotografia). Il compito principale sarà quello di facilitare il coinvolgimento attivo ed il protagonismo dei giovani frequentanti il centro, così da favorire l'autoresponsabilizzazione ed i processi di partecipazione sino alla coprogettazione.</p>	COOB
<p>Pulizia e sanificazione – sarà garantita accurata pulizia e sanificazione dei locali.</p>	COOB
<p>Comunicazione e promozione delle attività – per coinvolgere i giovani, incontreremo gli organi di rappresentanza degli studenti (scuole superiori e Università di Siena) illustrando il progetto di sviluppo. Seguiranno presentazioni nelle scuole superiori, invitando all'inaugurazione e lanciando "Call 4 Ideas" specifiche per gli indirizzi di studio. Queste Call esploreranno e attiveranno le capacità dei giovani, promuovendo un senso di compartecipazione. Gestione e promozione delle attività attraverso i canali social e la piattaforma digitale "BASEMENT VIBES"</p>	COOB - BAOBAB - DOG
<p>Attività Laboratoriali (sarà realizzata un'attività laboratoriale a settimana) – Laboratori "<u>BOTTOM UP</u>": percorsi PCTO declinati secondo le attività del centro e sintonici con i percorsi di studio, per impegnare i partecipanti in attività specifiche complete, complementari ed interconnesse (progettazione, comunicazione, gestione eventi, costruzione laboratori tematici in peer education); piattaforma digitale "<u>BASEMENT VIBES</u>": attività laboratoriale per dar vita alla piattaforma insieme ai ragazzi che verranno contemporaneamente formati per la gestione di tutte le sue parti (contenuti, agende, promozione, interazioni, app e software); laboratori di <u>MUSICA, FUMETTI, TEATRO, ARTI VISIVE</u> o di altre aree tematiche per lo sviluppo delle competenze creative; "<u>YOUTHSYNC</u>" realizzazione di eventi ludici grazie al coinvolgimento delle associazioni del territorio e dei gruppi di lavoro dei giovani del Centro; laboratori di <u>PEER EDUCATION</u>: sul lavoro dell'Operatore di Strada (strumenti, metodologie e approccio), si elaboreranno progetti di iniziative da implementare nel lavoro con i giovani in strada; laboratori sulla <u>SESSUALITÀ</u>: condotti da esperti del consultorio e altri professionisti, sulle tematiche dell'affettività e delle relazioni intime, in base agli interessi dei giovani; "<u>POSITIVE GAMING</u>": tornei di videogiochi, progettati con i ragazzi, per promuovere forme sane e positive di gioco e socializzazione; "<u>ESCAPE ROOM/WOOD</u>": laboratorio di progettazione partecipata di un gioco virtuale o reale il cui obiettivo principale è riuscire ad evadere da una stanza entro un tempo massimo, risolvendo enigmi di vario genere che coinvolgono abilità sia cognitive che fisiche: trovare degli oggetti in una stanza, decrittare un codice, tradurre frasi, risolvere dei problemi matematici; "<u>RADIO ZENZERO</u>": laboratori in cui i giovani saranno accompagnati alla scoperta di attrezzature ad alta tecnologia e di nuove forme di linguaggio per il public speaking per andare successivamente a realizzare materiali e prodotti per implementare la web radio; "<u>TABLEAU VIVANT</u>": i giovani, attraverso un medium espressivo al confine tra performance ed arti visive, saranno accompagnati nella rappresentazione animata di un quadro famoso o una scultura</p>	COOB - BAOBAB - DOG

2. Programmazione e gestione delle attività con particolare riferimento alle funzioni svolte dal personale impiegato.

Il consorzio COOB si avvarrà delle risorse umane messe a disposizione dalla sua consorziata esecutrice Futura Impresa Sociale. Per la gestione della struttura verranno impiegati due operatori esperti

per un totale di 15 ore settimanali cad. il compito degli operatori, oltre al presidio ed alla gestione della struttura, sarà quello di animare e coordinare l'ambiente secondo il calendario attività e le eventuali presenze di ulteriori figure del partenariato o dei sostenitori.

Gli stessi operatori avvieranno "Basement Vibes" occupandosi direttamente delle attività di comunicazione, dei contenuti e della calendarizzazione delle scadenze; mentre la comunicazione ufficiale rimarrà a carico loro, dopo la fase di start up si adopereranno per trasferire gradatamente all'utenza parte di questi compiti, mantenendo il ruolo di supervisori. In egual maniera affiancheranno i giovani nelle altre attività che verranno organizzate, svolgendo il ruolo di facilitatori di quel processo fulcro della progettualità per cui l'utenza dovrà passare dalla posizione di percettore di servizi a quella di fautore di attività.

Gli operatori saranno direttamente coinvolti nello svolgimento del "Bottom Up" e delle altre attività laboratoriali, assieme a figure del partenariato e dei sostenitori, promuovendo il coinvolgimento diretto dell'utenza del centro fino alla realizzazione degli eventi "YouthSync".

3. Innovatività della proposta in termini di bisogni individuati, soluzioni e strumenti adottati anche di natura digitale.

1. "Bottom Up" (Percorsi di Alternanza Scuola-Lavoro) i bisogni individuati includono la necessità di una maggiore connessione tra i giovani e il mondo del lavoro e la promozione della conoscenza diretta dei centri giovani tra gli studenti. Per soddisfare queste esigenze verranno implementati percorsi PCTO con gli studenti partecipanti nelle attività di gestione e promozione del centro. Alcuni esempi sono la gestione e lo sviluppo della piattaforma web, il restyling degli spazi interni del centro giovani tramite contest strutturati e la progettazione di laboratori ed eventi. La collaborazione con scuole superiori e ETS e l'integrazione della Consulta degli Studenti nelle attività di alternanza garantiranno la rappresentanza degli interessi giovanili.

2. Piattaforma digitale "Basement Vibes" nasce dalla necessità di aumentare la consapevolezza delle attività del centro giovani e di fornire strumenti per facilitare la comunicazione e l'organizzazione degli eventi. La soluzione consiste nella creazione di una piattaforma digitale che centralizzi tutte le attività, eventi ed opportunità offerte dal Basement Factory, includendo sezioni per eventi, laboratori, forum di discussione e risorse digitali. Gli strumenti adottati saranno un sito web interattivo con calendario eventi, descrizione delle attività, iscrizioni online e un blog con articoli scritti dai giovani, oltre a una sezione dedicata alla Consulta degli Studenti e agli organi di rappresentanza degli universitari. La piattaforma sarà supportata da profili social, app mobile per accesso rapido e notifiche su nuovi eventi e attività, eventuali software integrati per rispondere a FAQ e fornire informazioni in tempo reale.

3. "YouthSync" (realizzazione Eventi Culturali e Sociali) abbiamo identificato la necessità di spazi sicuri e inclusivi per la socializzazione e la creatività, nonché di attività che promuovano il benessere psico-sociale. Per rispondere a questi bisogni, organizzeremo eventi culturali, artistici e ricreativi presso il centro giovani e creeremo laboratori tematici ad esempio su musica, arti visive, ecc. anche in collaborazione con i sostenitori di Arezzo. Utilizzeremo gli spazi del centro per eventi fisici promossi tramite i diversi social media. Coinvolgeremo attivamente i giovani nella pianificazione e organizzazione degli eventi per garantire la loro rilevanza e attrattività.

4. Capacità, competenze e comprovate esperienze del proponente nella progettazione, organizzazione e gestione di servizi in ambiti attinenti all'Azione 1.

COOB è un consorzio di imprese sociali, nato nel 2004, che ha come scopo quello di accrescere le opportunità di inclusione lavorativa delle proprie consorziate, stimolare progetti di sviluppo territoriale e innovazione e accrescere il benessere delle comunità in cui opera.

Con le sue oltre 30 imprese sociali operative in tutta la Toscana, nell'alta Umbria e nell'alto Lazio cerca di costruire sviluppo economico e sociale affiancando al ruolo di general contractor di servizi quello di partnership per l'innovazione sociale. Solo nell'anno 2023 il Consorzio ha gestito 29 progetti di innovazione sociale per un valore progettuale di 914.000,00 euro.

Come esperienza specifica degli ultimi due anni negli ambiti attinenti all'Azione 1 il Consorzio gestisce l'Informagiovani del Comune di Sansepolcro da Agosto 2022. Il servizio si è caratterizzato in una accoglienza specializzata dell'utenza che punta alla strutturazione di una relazione di presa in carico per una consulenza individualizzata che tenga conto delle specificità di ognuno e che possa far emergere e valorizzare competenze, attitudini e specificità dei singoli, in un percorso di empowerment che si basa sul modello delle life skills. Tale modello, ponendo contemporaneamente l'attenzione sul singolo, sulle sue autonomie e sulle relazioni significative con il territorio, interpreta e cerca di sviluppare il servizio Informagiovani come centro per lo sviluppo della comunità stessa, in modo che nell'incremento della rete fra enti, istituzioni e associazioni si possa restituire alla città un punto di riferimento per i giovani. Tale metodo prevede la costante condivisione, supervisione e coprogettazione con i referenti comunali del servizio che guidano il processo di sviluppo.

Il Consorzio ha inoltre gestito nel periodo Novembre 2022 – Luglio 2023 il Progetto CALL-UP, finanziato dalla Fondazione CRF e rivolto a giovani NEET aretini.

5. Composizione della rete partenariale e coerenza della stessa rispetto ai bisogni, all'azione prescelta, alle competenze di ciascun partner.

La rete partenariale è stata costruita con l'obiettivo di una contaminazione di esperienze e competenze nell'attivazione dei giovani e nel loro accompagnamento in percorsi di empowerment.

L'Associazione D.O.G. Si occupa da anni di progettazioni rivolte alla popolazione giovanile del territorio che riguardano la promozione della cultura del divertimento sicuro e della cultura della legalità; la sensibilizzazione, informazione e prevenzione rispetto al contrasto del gioco d'azzardo patologico; l'inclusione scolastica, sociale e di orientamento scolastico e professionale rivolta a giovani della scuola secondaria di primo e secondo grado; l'organizzazione e realizzazione dei Corsi di peer education per la formazione di operatori di strada e attivazione percorsi PTCO.

L'Associazione D.O.G., oltre alle attività laboratoriali, si occuperà anche di intercettare i giovani che saranno poi coinvolti in prima persona all'interno del centro giovani.

Il circolo Baobab è un'associazione di promozione sociale che ha obiettivi prevalentemente educativi, formativi e di prevenzione delle diverse forme del disagio. Le sue azioni sono direttamente e indirettamente volte al miglioramento delle condizioni di vita ambientale, sociale e culturale di bambini, adolescenti e giovani e al miglioramento della vita di relazione della comunità locale. Nell'ultimo triennio ha gestito il Centro Giovani Onda d'Urto che sin dall'inizio si è caratterizzato come centro di "produzione culturale giovanile", realizzando una serie di attività ed iniziative volte a sollecitare il protagonismo e lo spirito creativo ed artistico dei giovani ed a promuovere la loro partecipazione. Sono stati realizzati eventi, concerti, rassegne, contest, spettacoli teatrali, laboratori artistico-creativi (serigrafia, disegno, graffiti) e multimediali (videoclip, fiction, docu-fiction e demo). Questi eventi ed esperienze sono stati spesso autogestiti dai giovani stessi. Baobab ha gestito inoltre anche il Centro Giovani LAB 20-30 nei locali al primo piano di via Masaccio. Il centro è uno spazio polifunzionale dedicato alla realizzazione di progetti che coinvolgono attivamente gli adolescenti e i giovani del territorio e che negli ultimi anni ha realizzato numerose collaborazioni con Scuole e Università.

Baobab sarà impegnata all'interno del progetto nella realizzazione di attività laboratoriali portando la sua esperienza nell'attivazione dei giovani e nel valorizzare il loro protagonismo.

6. Soggetti sostenitori della proposta

- Associazione Donne Insieme ODV

- Cards and More (C&M di Anna Cutini)
- Electra Associazione di Promozione Sociale ONLUS
- Oxfam Italia Intercultura
- Progetto 5 Società Cooperativa Sociale
- Associazione culturale Clinkers
- Fresco Digitale (Vetrinando)
- Semprepositivi APS
- I Care di Arezzo ODV
- Legambiente
- Associazione ArGioca
- Libera Accademia del Teatro
- NO MAD Filodramma APS

I soggetti sostenitori sono associazioni e realtà attive nel territorio con cui si prevede di attivare collaborazioni e sinergie per potenziare le attività del Centro.

7. Coinvolgimento dei giovani nella programmazione, progettazione e attuazione dell'intervento

Nel corso dei tre anni progettuali, lanceremo ciclicamente le Call 4 Ideas come primo strumento di promozione e costruzione del gruppo con i giovani che si incontreranno regolarmente per discutere idee e raccogliere feedback. I giovani saranno incoraggiati a sviluppare le migliori idee emerse ed a trasformarle in progetti, per favorire la partecipazione verranno assegnati a ciascuno ruoli ed obiettivi specifici formando team misti divisi per aree tematiche/progetti.

8. Congruità, attendibilità e realismo del piano finanziario in relazione alla dimensione dell'intervento e al tipo di attività eseguite

Il Progetto prevede di destinare la maggior parte delle risorse messe a disposizione dall'Amministrazione alla voce di spese operative e di personale (77.760,00€ di animazione locali a copertura del costo degli operatori del centro; 4.497,00€ di attività laboratoriali; 4.320,00€ di pulizie e sanificazione) in modo da garantire gli orari di apertura richiesti e la maggior frequenza possibile delle attività giornaliere. Per la parte restante sono state destinati 4.080,00€ per utenze e lavori di manutenzione ordinaria oltre a 500,00€ per prodotti e materiale di pulizia. I partner hanno poi integrato con le proprie risorse (cofinanziamento) le attività di coordinamento, rendicontazione e comunicazione e promozione attività.

9. Dotazione di adeguate risorse da mettere a disposizione (materiali, strumentali, umane e finanziarie) quale possibile co-finanziamento e destinate ad integrarsi con quelle messe in campo dall'Avviso

Nello spirito della co-progettazione si intende destinare al progetto le seguenti voci in co-finanziamento:

- **Coordinamento:** 9.000,00 € di spese del personale considerando 10 ore mensili per tutta la durata del progetto
- **Rendicontazione:** 4.500,00 € di spese del personale considerando 5 ore mensili per tutta la durata del progetto
- **Comunicazione e promozione attività:** 1.500,00 € di spese del personale per il supporto alle attività di comunicazione del Centro e per l'attività di promozione nelle scuole

10. Articolazione e descrizione appropriata dei cambiamenti attesi ovvero degli impatti sociali che l'intervento intende generare sui diretti destinatari e sulla comunità di riferimento

Maggiore consapevolezza e partecipazione

Uno degli obiettivi principali è aumentare la consapevolezza delle attività e dei servizi offerti dal Basement Factory, così come incrementare la partecipazione attiva dei giovani. Attraverso una combinazione di promozione online e fisica, insieme a eventi coinvolgenti presso il centro, ci si aspetta una maggiore affluenza e partecipazione.

Sviluppo di competenze e capacità

Il progetto prevede un aumento delle competenze personali e professionali dei giovani attraverso laboratori e percorsi di alternanza scuola-lavoro, sia online che in loco. Queste iniziative offriranno ai giovani l'opportunità di acquisire nuove competenze.

Rafforzamento del tessuto sociale

Il progetto intende aumentare la coesione sociale e la partecipazione comunitaria. Il centro giovani fungerà da punto di aggregazione, favorendo interazioni positive e rafforzando il senso di comunità tra i giovani.

Promozione della cittadinanza attiva

L'obiettivo è incrementare l'impegno civico e la partecipazione attiva dei giovani nella vita comunitaria. Iniziative di cittadinanza attiva coinvolgeranno i giovani in attività che promuovono il bene comune, rendendoli protagonisti del cambiamento sociale.

Sviluppo di autonomia e protagonismo

Facendo delle attività del BF anche un percorso di crescita e gestione dello stesso spazio si favoriranno il protagonismo e l'autonomia di ciascuno, facilitando anche le capacità di collaborazione

Miglioramento del benessere e della percezione dei servizi istituzionali

La dimensione d'insieme, lo sviluppo delle competenze, e tutto quel che deriverà dalle esperienze positive del contesto del centro avrà un impatto positivo sul benessere psicosociale dei giovani che frequenteranno ed animeranno lo spazio. Si prevede inoltre, un aumento della fiducia e dell'utilizzo dei servizi istituzionali da parte dei giovani.

Risultati attesi:

- Almeno 1500 giovani intercettati all'anno dalle attività progettuali;
- Almeno 2000 contatti sui social network;
- Attivazione di almeno 1 giornata laboratoriale a settimana;
- 100 foto di documentazione attività;
- 5 articoli su quotidiani e/o siti online dedicati al progetto;
- 2 prodotti video realizzati dai ragazzi frequentanti il Centro;

Luogo e data _____

TIMBRO E FIRMA DEL/I LEGALE/I RAPPRESENTANTE/I
