



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



Allegato b)

AVVISO PUBBLICO

GIOVANI IN BIBLIOTECA

per la realizzazione di azioni volte a favorire e sostenere la creazione di spazi di aggregazione destinati alle giovani generazioni nei quali promuovere e coordinare attività ludico-ricreative, sociali, educative, culturali e formative, per un corretto utilizzo del tempo libero.

Proposta progettuale



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



SCHEDA PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

"Costruiamo insieme il futuro"- Centro di aggregazione giovanile presso la biblioteca "Michele Romano"

DURATA: 18 (n. mesi)

(le proposte progettuali devono avere una durata minima di 12 mesi e massima di 18)

SEZIONE 1 – SOGGETTO PROPONENTE

1.1 Riferimenti Ente

Denominazione Ente	Comune di Isernia
Indirizzo	Piazza Marconi 3, Isernia (C.A.P. 86170)

1.2 Responsabile del progetto

Cognome	Venditti
Nome	Gabriele
Sede:	
Comune (Prov.)	Isernia (IS)
Indirizzo	Piazza Marconi 3, Isernia (C.A.P. 86170)
Telefono	0865 449282
E-mail	cultura@comune.isernia.it

1.3 Referente operativo

Cognome	Venditti
Nome	Gabriele
Sede:	
Comune (Prov.)	Isernia (IS)
Indirizzo	Piazza Marconi 3, Isernia (C.A.P. 86170)
Telefono	0865 449282
E-mail	cultura@comune.isernia.it



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



SEZIONE 2 – SOGGETTI DEL PARTENARIATO

2.1 Elenco dei soggetti aderenti al partenariato

	REFERENTE PROGETTO			
Denominazione Soggetto	Nome	Cognome	Telefono	E-mail
Società Cooperativa Sociale NUOVASSISTENZA ONLUS	JOANNA JADWIGA	MADEJSKA	3342122204	nuovassistenza@libero.it

2.2 Descrizione del partenariato, con riferimento alle modalità di selezione e alle competenze specifiche di ciascun partner

Max 7.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

Il partenariato si è costituito a seguito di procedimento ad evidenza pubblica con il quale l'amministrazione ha sollecitato manifestazioni di interesse da parte di soggetti del privato sociale, del territorio, interessati a coprogettare e gestire, in caso di finanziamento, le attività progettuali. Con determinazione dirigenziale n. 820 del 19/09/2022 è stato approvato l'avviso pubblico cui ha risposto la cooperativa sociale NUOVASSISTENZA, con sede in Isernia, con esperienza documentata e pluriennale nella gestione dei servizi socio-educativi per l'infanzia e nell'assistenza domiciliare educativa per minori, oltre a competenze nell'organizzazione e gestione di ludoteche e centri estivi per minori.

La Cooperativa NUOVASSISTENZA si occuperà della realizzazione delle attività progettuali in partenariato con il Comune di Isernia.

SEZIONE 3 – SINTESI DEL PROGETTO

3.1 Descrizione sintetica dell'idea progettuale

Max 7.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



Il progetto si propone di rendere la biblioteca Michele Romano di Isernia un centro di aggregazione giovanile che, da un lato, sostenga i giovani nell'ideazione e sviluppo di progetti ad orientamento civico; dall'altro proponga eventi sociali, culturali e formativi per favorire la socializzazione tra ragazzi e ragazze; ridurre fenomeni di bullismo e vandalismo giovanile e dare un impulso culturale ad una fascia di età particolarmente colpita dalla pandemia.

Contesto Generale: Isernia

Invecchiamento della popolazione

La creazione di un progetto che renda la biblioteca un centro di aggregazione giovanile si inserisce all'interno di un territorio che, nell'arco del tempo, ha visto sempre di più i giovani ai margini dell'attività socioculturale, in un contesto generale di invecchiamento della popolazione (secondo gli ultimi indici demografici ISTAT, nel 2021 l'indice di vecchiaia per il Molise presenta 233,1 anziani ogni 100 giovani).

Questo progressivo invecchiamento e spopolamento riduce le possibilità aggregative e di confronto tra i giovani, favorendo di contro iniziative pubbliche e private orientate prevalentemente alla fascia più adulta e anziana della popolazione; privi di alternativa, la dimensione sociale dei giovani si esaurisce quasi totalmente nella frequentazione dei bar, andando ad alzare in maniera preoccupante il tasso di criminalità e alcolismo. Secondo i dati emersi dalla ultima relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze in Italia, nel 2020 il Molise si colloca al terzo posto tra le regioni italiane per reati correlati alla droga.

Dispersione scolastica implicita

Secondo uno studio Invalsi del 2019 sulla «dispersione scolastica implicita», il 23% dei ragazzi e delle ragazze in Molise, pur arrivando al diploma finale, presenta un livello di conoscenze inadeguato al contesto lavorativo e/o universitario.

Spazi pre-esistenti

Non esistono nella nostra realtà spazi di aggregazione giovanile con finalità ampie e formative: gli spazi esistenti sono collegabili ad attività specifiche come gli Scout o attività legate al mondo del volontariato (es. Croce Rossa). Le attività extra-scolastiche si inseriscono all'interno di singoli progetti a carattere sportivo, culturale e ludico gestiti dalle scuole o da associazioni e società private e di conseguenza a pagamento.

In questo contesto, il progetto proposto è un unicum in tutto il territorio e rappresenta una visione innovativa in una regione posta ai margini del flusso di innovazione che inonda i grandi centri e che, nel frattempo, combatte quotidianamente contro lo spopolamento giovanile.

Contesto di riferimento specifico: la biblioteca Michele Romano di Isernia

La Biblioteca comunale «Michele Romano» (<https://direttorebmr.wixsite.com/bibliotecaromano>) ha sede nel complesso monumentale dell'ex convento di Santa Maria delle Monache, nel centro storico di Isernia. L'area è marginale dal punto di vista urbanistico, trovandosi in una parte dell'abitato isolata e lontana da centri di aggregazione e di incontro dei ragazzi. Inoltre, di recente, l'area è stata prevalentemente abitata da migranti e da giovani italiani di seconda generazione, che tutt'ora faticano a trovare integrazione all'interno del contesto socio-culturale della città. La zona in cui la biblioteca è ubicata è dunque caratterizzata da situazioni di evidente disagio economico-sociale, motivo ulteriore per cui un idoneo spazio di aggregazione giovanile promuoverebbe una migliore qualità della vita e propugnerebbe valori come l'inclusione sociale e la partecipazione quali strumenti per superare l'emergere e il cristallizzarsi di difficoltà relazionali, acuiti dalla preesistente situazione di degrado sociale e dalla recente situazione pandemica.

Analisi del bisogno

Il principale bisogno è la richiesta costante da parte dei giovani di uno spazio di aggregazione dove potersi incontrare e crescere professionalmente e umanamente. Per quanto la richiesta possa essere basica, il nostro territorio manca di qualunque spazio oltre la scuola per permettere a ragazzi e ragazze del territorio, che non possono permettersi attività



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



pomeridiane extra, di poter crescere e autorealizzarsi fuori dalle mura familiari e scolastiche. Ciò dà vita a fenomeni di piccola criminalità di strada (vandalismo) e di alcolismo minorile dettati per lo più dall'impossibilità di investire tempo ed energie in attività più costruttive.

Le cause dietro questa mancanza sono molteplici: da una popolazione sempre più anziana e di conseguenza ad una maggiore attenzione alle loro esigenze ad una oggettiva difficoltà delle associazioni del territorio di fare rete per la creazione di un progetto organico di vicinanza e partecipazione attiva dei giovani del territorio.

Con la recente amministrazione insediatasi a novembre 2021 e dotata di una componente giovanile molto forte (sindaco di 47 anni e vicesindaca di 28), una nuova politica di intervento verso i giovani sta prendendo forma, che sta portando all'attivazione di numerose iniziative volte ai giovani, tra cui la richiesta di fondi per diversi centri di aggregazione dislocati nella città e la partecipazione a questo stesso bando.

Popolazione target

Secondo i dati ISTAT: sono 997 giovani nella fascia di età 15-19; 1102 nella fascia di età 20-24 e 1102 nella fascia di età 25-30. I numeri reali relativi alle ultime due fasce di età, tuttavia, sono di molto inferiori, dato che è alto il fenomeno di emigrazione giovanile dal Comune, pur mantenendo in esso la propria residenza. In aggiunta, Isernia è circondata da piccoli centri e attira a sé i ragazzi dei paesi vicini che frequentano le scuole superiori in città.

Il target diretto di riferimento sarà di circa 300 ragazze e ragazzi di età 15-19 (calcolati sulla base della popolazione residente nella zona interessata e limitrofa) e di 200 di età 20-25 e 25-30. L'intero *concept* del progetto di aggregazione prevede la partecipazione costante e diretta dei ragazzi nello sviluppo di qualsiasi attività vogliano portare avanti, attraverso specifiche attività progettuali indicate più avanti.

Idea Progettuale

Alla base dell'idea progettuale vi è la volontà di fare in modo che i ragazzi stessi siano gli ideatori e implementatori di una serie di attività che li riguardano in prima persona. L'obiettivo principale è quella di favorire l'apprendimento di una serie di *life skills* tra cui: progettazione, *team management*, *team building*, consapevolezza e comprensione di sé, etc. Le ricadute principali che ci aspettiamo da queste attività sono: un'aumentata socializzazione; un crescente senso di identità condivisa; un aumento dello sviluppo cognitivo e pratico dei ragazzi e delle ragazze; indispensabili per la ripresa post pandemica.

Il progetto si pone dunque come obiettivo quello di creare uno spazio di aggregazione giovanile per giovani ragazze e ragazzi principalmente tra i 14 e i 20 anni, con attività dedicate anche alla fascia di età 21-35 anni residenti nel comune e, potenzialmente estesa a tutta la provincia di Isernia. In questo spazio, ci si occuperà di:

- a. supportare i ragazzi nella comprensione delle proprie inclinazioni;
- b. supportarli nel capire i propri bisogni in relazione alla più ampia comunità che li circonda;
- c. elaborare progetti sulla base delle loro inclinazioni e delle necessità espresse con il supporto dei partner e della comunità educante grazie anche a elementi innovativi come l'introduzione di uno spazio polifunzionale per arte, teatro, prove/podcast/web radio etc.;
- d. Partecipare ad incontri specifici su temi quali: inclusione sociale, cittadinanza attiva, bullismo e cyber bullismo.

Per quanto riguarda le attività per la fascia 21-35 anni saranno:

- a. Presentazione di libri, incontri con l'autore, laboratori di scrittura creativa;



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



- b. Facilitazione di corsi per l'inserimento al mondo del lavoro grazie a partnership già attive con il comune;
- c. Organizzazione di eventi a carattere socio-culturale.

SEZIONE 4 – ELEMENTI DESCRITTIVI DEL PROGETTO

4.1 Descrizione delle attività progettuali, evidenziandone la pertinenza e la coerenza con gli obiettivi dell'Avviso.

Max 4.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

Attività progettuali principali

Le attività principali, permetteranno ai ragazzi di conoscere meglio se stessi e, in squadre, sviluppare una serie di progetti di cui loro stessi fanno parte, ad esempio: mostre culturali, spettacoli teatrali, concerti musicali, podcast, workshop giornalistici, etc. Di seguito, sono illustrate le attività che porteranno i ragazzi allo sviluppo dei progetti:

1. **Conoscenza di sé:** Cicli di workshop sulla conoscenza di sé attraverso workshop di Mindfulness e scoperta delle proprie passioni/interessi
2. **Cittadinanza attiva:** I ragazzi potranno individuare i bisogni della propria categoria e della propria comunità attraverso metodi come deep canvassing, listening tour, consulte del territorio etc.;
3. **Self empowerment:** Con il sostegno dei youth worker che procederanno alla gestione di gruppi di lavoro, i ragazzi stessi individueranno le risposte da dare ai bisogni individuati nelle fasi precedenti attraverso progetti basati anche sulle proprie passioni individuate, diventando responsabili dei propri sogni/bisogni e delle risposte da darvi.
4. **Project management:** attraverso metodologie come il Community Organizing si sosterranno i ragazzi nella comprensione delle proprie motivazioni dietro una specifica azione; nella creazione di un team; nella messa a terra di un piano di progetto e di azioni specifiche per la sua implementazione;
5. **Rete con il territorio e supporto:** Si prevedono attività di mentoring e coaching tra i ragazzi e i partner previsti;
6. **Implementazione e reporting:** i ragazzi e le ragazze implementeranno i propri progetti e presenteranno la propria attività al territorio e ai vari stakeholders.

Attraverso queste attività progettuali, i ragazzi e le ragazze non solo moduleranno di volta in volta i progetti da sviluppare a seconda della classe di età, bisogni e inclinazioni, ma si renderanno responsabili di lavori che coinvolgeranno tutta la comunità locale, in ottica di più ampia socializzazione e sostenibilità.

Attività progettuali secondarie



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



Le attività progettuali secondarie riguarderanno soprattutto la fascia 21-35 anni (ma anche gli e le interessati/e di età inferiore) e saranno organizzate dai partner del progetto nel corso dei 18 mesi. Tali attività consisteranno principalmente in incontri socio-culturali tra cui:

- Incontri sul tema del bullismo e del cyberbullismo che coinvolgeranno giovani, famiglie e contesto cittadino tra cui polizia, carabinieri e esperti nel settore
- Attività di integrazione culturale come cicli di “Incontri per caso” dove i migranti insegnano in specifici workshop la propria cultura o lingua di origine
- Laboratorio di cultura storica e civica della città di Isernia al fine della creazione di un’identità condivisa
- Presentazione di libri, cineforum, concerti in acustica etc.

4.2 Descrizione delle modalità di coinvolgimento delle nuove generazioni nell’organizzazione e gestione delle attività del progetto.

Max 4.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

Il coinvolgimento dei ragazzi e delle ragazze è garantito dalla gestione totale di progetti con il supporto dei professionisti introdotti dal partenariato. I ragazzi sceglieranno infatti, a seguito di workshop tesi ad individuarne inclinazioni e passioni, il tipo di progetto che vorranno portare avanti nell’arco dell’anno.

Un esempio concreto del progetto potrebbe essere il seguente:

1. Attraverso la prima serie di workshop su mindfulness e conoscenza di sé, i ragazzi e le ragazze comprendono le proprie inclinazioni e passioni (i.e. artistica, musicale, teatrale, sociale, economiche etc.);
2. Attraverso il secondo workshop, i ragazzi individuano i bisogni della loro comunità: bisogno di socializzazione tramite eventi culturali; bisogno di migliorare gli spazi della città attraverso murales etc.;
3. I ragazzi vengono suddivisi in gruppi di lavoro con gli youth worker per iniziare a lavorare su progetti diversi (i.e. Podcast, teatro, creazione murales etc).
4. I ragazzi e le ragazze presentano i risultati dei propri progetti alla comunità grazie al partenariato con il Comune e vari stakeholders del territorio.

4.3 Descrizione delle modalità di coinvolgimento delle associazioni giovanili nel progetto.

Max 4.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

La forma del partenariato prevede l’ingresso attivo nel progetto delle associazioni giovanili presenti nel territorio come scout e giovani delle ACLI, una volta approvato il finanziamento.

In aggiunta, verranno coinvolti gli istituti di istruzione superiore di primo e secondo grado per facilitare la divulgazione delle attività del centro. Gli istituti saranno anche coinvolti nella prima fase del percorso di addestramento degli youth worker. Verrà costituito un comitato di professionisti in pensione dell’area psico-socioeducativa che contribuiranno da volontari alla gestione delle varie attività, così da ampliare la socializzazione non soltanto tra giovani ma tra giovani e anziani, fasce entrambe colpite dalla pandemia. Tale tessuto supporterà i ragazzi nell’elaborazione dei progetti annuali, portando avanti percorsi formativi e di mentoring con i singoli ragazzi.

Grazie alla collaborazione delle associazioni e degli enti del terzo settore, i progetti sviluppati potranno avere un ampio respiro intergenerazionale e socioculturale, avvicinando i ragazzi a realtà diverse e inclusive.

Il comune e le altre istituzioni del territorio, infine, supporteranno i giovani nell’individuazione di progetti di utilità collettiva tramite esperimenti di cittadinanza attiva.



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



4.4 Descrizione delle modalità di coinvolgimento ed inclusione delle categorie di giovani maggiormente svantaggiate.

Max 4.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

Grazie all'intervento dell'Ambito territoriale e sociale del Comune di Isernia e anche alla posizione strategica della Biblioteca Michele Romano, verranno individuate e coinvolte direttamente le fasce della popolazione giovanile più debole e svantaggiate. Infatti, l'Ambito potrà segnalare e indirizzare i giovani in difficoltà verso la biblioteca, mentre, essendo la zona in cui è situato il centro anche una zona abitata prevalentemente da migranti e persone in difficoltà, il Comune si farà carico di una pubblicità "porta-a-porta" del progetto e del centro soprattutto nei quartieri meno facoltosi della città, incluso quello in cui sarà posta la stessa biblioteca.

4.5 Descrizione dei metodi e degli strumenti di comunicazione per pubblicizzare il progetto.

Max 1.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

La strategia di comunicazione prevede le seguenti azioni:

1. coinvolgimento di alunni, genitori e docenti attraverso il sito delle scuole e locandine\ brochure date a i ragazzi a scuola da portare ai genitori dai ragazzi stessi;
2. Pubblicità dell'avvio del progetto su tutti i canali mediatici del Comune di Isernia (Facebook; Instagram; sito internet; comunicati a mezzo stampa tradizionale; interviste sui media locali; etc.)
3. Comunicazione porta-a-porta nelle zone più marginali e disagiate nella città;
4. Comunicazione del progetto attraverso i rappresentanti degli istituti scolastici di istruzione superiore e delle sedi universitarie del territorio;
5. Evento di lancio del progetto con conferenza stampa e invito all'intera popolazione.

In aggiunta alla strategia di lancio, sono previste azioni di comunicazione per tutta la durata del progetto. Si darà ampia visibilità ai risultati raggiunti realizzando mostre dei lavori fatti dai ragazzi. Ogni evento, mostre, convegni, seminari, attività formative, sensibilizzazione, progetti pensati dai ragazzi verrà pubblicizzato attraverso: articoli su giornali locali; stampa di manifesti, partecipazione a incontri radiofonici e/o televisivi; comunicazioni sui canali istituzionali e social di tutti i soggetti partner e altri soggetti coinvolti; pagina Instagram e Facebook della biblioteca che verrà creata ad hoc e gestita da operatori e ragazzi; divulgazione presso i luoghi naturali di aggregazione dei giovani, palestre e circoli, etc.

4.6 Descrizione delle modalità di monitoraggio e di valutazione d'impatto del progetto.

Max 1.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

Monitoraggio

Per ogni attività svolta saranno predisposte specifiche schede di monitoraggio. Gli operatori coinvolti le compilano e le inviano periodicamente al responsabile comunale. Ogni operatore inoltre sarà tenuto a compilare un time sheet dove viene registrato l'orario di lavoro svolto e ogni 4 mesi lo invia all'amministrazione.

Valutazione

Per valutare le competenze\skills acquisite saranno utilizzati test creati ad hoc o scelti tra quelli già validati e somministrati ex ante ed ex post. Questo per tutti i ragazzi coinvolti nelle attività ma in particolare gli appartenenti a fasce svantaggiate. Le informazioni così raccolte saranno classificate, analizzate e relazionate in report relativi a specifiche attività ma anche



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni



annuali e finali. Ad ogni youth worker e ragazzo sarà inoltre richiesto di compilare periodicamente una relazione di autovalutazione sul gradimento delle singole attività. Questo permetterà di redigere report qualitativi periodici, annuali e finali.

4.7 Descrizione delle modalità di sostenibilità e continuità nel tempo delle azioni previste dal progetto.

Max 1.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

Le azioni attraverso cui si intende garantire la replicabilità e la sostenibilità future del progetto sono:

1. coinvolgimento delle imprese private locali nelle attività pensate dai ragazzi: una volta attuato il programma progettuale, e rilevati i risultati attesi, i privati coinvolti saranno invitati ad entrare nel partenariato e ciascun partner chiamato a inserire nei propri bilanci un fondo, anche minimo, volto a sostenere il progetto;
2. richiesta di sponsorizzazioni ai commercianti locali;
3. richieste di finanziamenti a soggetti pubblici: si intende avanzare, per il prosieguo, ulteriori richieste di contribuzione a soggetti erogatori di finanziamenti nel campo della solidarietà e del volontariato;
4. iniziative di autofinanziamento potenziando le azioni di raccolta fondi.
5. costituzione di nuove associazioni giovanili.

4.8 Spazi fisici da destinare alla realizzazione del progetto con evidenziazione dell'idoneità tecnica e dimensionale allo svolgimento delle attività progettuali. Allegare planimetria dei locali

Max 4.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

La Biblioteca comunale «Michele Romano» ha superficie utile è di circa 400 mq. L'orario al pubblico è, dal lunedì – venerdì, dalle 8.30 alle 13.00 e dalle 16.00 alle 19.00; sabato dalle 8.30 alle 13.30.

Le sale Matticoli e Buccigrossi (vedi pianta allegata) saranno utilizzate per le attività progettuali principali. In particolare, la sala Buccigrossi, grazie alle nuove dotazioni fornite dai fondi del finanziamento, sarà utilizzata per accogliere eventi culturali e formativi per le diverse fasce di età.

La sala Ciarlanti verrà attrezzata a sala di registrazione audio/video per favorire l'aggregazione a torno a progetti multimediali quali web-radio, registrazione di podcast, avvio dei social media legati alla biblioteca.

Lo spazio esterno verrà adibito a spazio di socializzazione e sviluppo progetti soprattutto nel periodo estivo.

L'orario della biblioteca verrà inoltre esteso per favorire attività legate in particolar modo ai progetti (dalle 15.00 alle 16.00 dal lunedì al venerdì e dalle 16 alle 20 il sabato).

4.9 Elementi di originalità e innovazione del Progetto

Max 4.000 caratteri (Font Calibri 10; interlinea 1,0)

Tra gli elementi di originalità del progetto spiccano:

1. Empowerment assoluto dei ragazzi tramite il riconoscimento delle proprie inclinazioni e lo sviluppo di progetti sulla base di queste ultime;



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale

PRESIDENZA DEL CONSIGLIO
DEI MINISTRI

Struttura di missione per la valorizzazione
degli anniversari nazionali
e della dimensione partecipativa
delle nuove generazioni

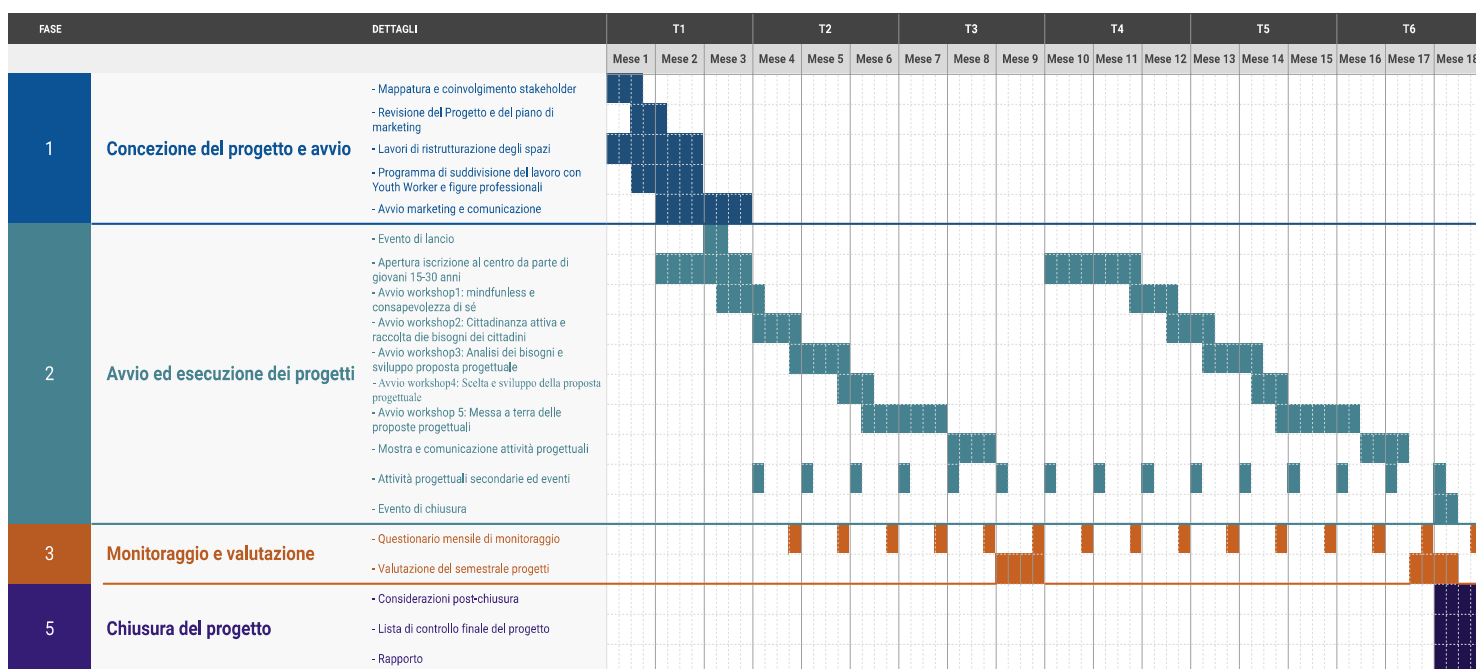


2. Ricadute sociali non soltanto dal punto di vista della socializzazione tra ragazzi e con il contesto circostante, ma anche attraverso la creazione di una valida alternativa alla strada;
3. Ricadute civiche e sociali per la città grazie allo sviluppo di progetti che vedranno il contesto cittadino direttamente interessato;

Tra gli impatti attesi:

- a. Aumento dell'integrazione tra cittadini italiani, italiani di seconda generazione e migranti grazie alle attività multiculturali previste;
- b. Diminuzione del tasso di alcolismo giovanile proprio grazie alla creazione di un'alternativa valida alla strada;
- c. Aumento delle competenze e delle life skills della fascia più giovane e delle skills legate al mondo del lavoro per la fascia più adulta grazie ai corsi individuati

SEZIONE 5 - CRONOPROGRAMMA



Luogo Isernia,

Data 14/10/2022

FIRMA DIGITALE

del Legale rappresentante del beneficiario/proponente

Firmato digitalmente ai sensi dell'art. 24 del D.lgs. 7 marzo 2005, n. 82