

Presidenza del Consiglio dei ministri

Dipartimento Politiche della Famiglia

Bando

“EDUCARE INSIEME”

**AVVISO PUBBLICO PER IL FINANZIAMENTO DI PROGETTI PER IL CONTRASTO DELLA
POVERTA' EDUCATIVA E IL SOSTEGNO DELLE OPPORTUNITÀ CULTURALI E EDUCATIVE DI
PERSONE DI MINORE ETÀ'**

*A valere sul Fondo politiche della famiglia ex art. 19, comma 1, del decreto-legge 4 luglio
2006, n. 223*

- Data di presentazione candidatura prevista: 15/21 febbraio 2021
- AREA TEMATICA: D¹. “Ambiente e sani stili di vita” (alimentazione sana e sostenibile, stili di vita salutari, economia circolare e mobilità sostenibile, sport e natura, valorizzazione del territorio)
- Soggetto proponente: Adiconsum
- Partner: Movimento Difesa del Cittadino, AnimaGiovane, Comitato Italiano Sport Contro Droga (CISCOd), 4 Scuole (istituti comprensivi) capofila di una piccola rete ciascuna
- Budget totale: € 200.000 (finanziato 100%)
- Target di età: 5-14 anni (istituti comprensivi) come unico beneficiario diretto *“Sono destinatari diretti ed esclusivi delle progettualità, le persone di età compresa tra 0 e 17 anni”*
- Territori interessati: Campania, Sardegna, Calabria, Sicilia
- Durata: 12 mesi – anno scolastico di riferimento: 2021/2022
- Titolo: **"Itinerari di consumo creAttivo"**

Idea progettuale

Il progetto si propone di introdurre, con approccio multidisciplinare, le tematiche della salute, della sostenibilità e degli stili di vita attivi, nella formazione dei ragazzi. Il consumo è una forma di estrinsecazione della personalità, dell'etica e della socialità: attraverso le scelte di consumo i giovani realizzano la propria costruzione identitaria e la veicolano nel gruppo dei pari,

¹ Nell'Area D. “Ambiente e sani stili di vita” si intende favorire un miglioramento della salute, del benessere fisico e psicologico e della cura dei più fragili da parte delle famiglie e della comunità, in armonia con l'ambiente. La realizzazione di esperienze e attività all'aperto rappresenta un'opportunità fondamentale nel quadro dello sviluppo armonico ed integrale dei bambini e dei ragazzi, nella costruzione del legame tra l'esperienza della dimensione ambientale e naturale e lo sviluppo dell'essere individui in relazione con sé stessi, gli altri e il mondo. In questo ambito tematico, le proposte progettuali dovranno prevedere attività che favoriscano l'apprendimento attraverso il gioco, lo sport e le esperienze pratiche di vita (learning by doing), esperienze di apprendimento collaborativo finalizzato a realizzare attività di squadra e a sviluppare abilità (skills) interpersonali che possano incoraggiare una migliore comprensione del rapporto con l'ambiente circostante e contribuire all'educazione dei bambini e dei ragazzi a uno stile di vita sano e al rispetto per la natura, del creato nella sua dimensione integrale, attraverso l'esplorazione, la curiosità, la consapevolezza e la costruzione di un pensiero critico. A titolo esemplificativo, tra le attività che i progetti possono proporre in questa area tematica ci sono attività di:

- formazione e sensibilizzazione al tema ambientale e del rapporto con la natura (ad esempio, fattorie didattiche);
- educazione informale attraverso pratica sportiva, trekking, birdwatching, ecc.;
- laboratorio di cucina ed educazione alimentare.

comunicando appartenenze, convinzioni, stili di vita, gusti e ambizioni. È dunque fondamentale intervenire in età adolescenziale sulla corretta percezione del valore, del significato e delle molteplici implicazioni di ogni scelta di consumo, veicolando i valori fondanti del consumerismo sociale e della cittadinanza attiva.

Il percorso proposto alle scuole è incentrato sulla valorizzazione del sé come individuo e come membro della collettività, sulla partecipazione attiva alla promozione di un benessere diffuso e condiviso, sulla valorizzazione del territorio e dei suoi prodotti, sull'alimentazione come stile di vita salutare e come occasione per fare scelte responsabili. In stretta connessione con i temi della sostenibilità e dello sviluppo sostenibile, lo sport è proposto come parte integrante della realizzazione delle potenzialità positive della persona: dalla mobilità sostenibile in bici e a piedi, alle vacanze attive nella natura, allo spirito di squadra, alla capacità di affrontare sfide impegnative.

In contrapposizione a scelte di consumo e stili di vita che possono compromettere la salute il benessere psico-fisico di un ragazzo (ma in definitiva anche il futuro, se pensiamo al consumo alimentare dissoluto che provoca malattie, alle droghe, all'alcol e al tabacco, alle dipendenze da gioco d'azzardo o da internet), si presentano scelte, atteggiamenti e stili di vita gratificanti, che possono tracciare un percorso di appagante inserimento nella società e nel mondo del lavoro, favorire la partecipazione alla collettività, stimolare l'imprenditorialità, creare opportunità di crescita individuale e di gruppo.

Il progetto lancia un messaggio di apprezzamento per le scelte che fanno bene a sé stessi ed agli altri, ed un messaggio di lotta agli sprechi, di solidarietà e di contribuzione alla tutela ambientale e al progresso della società: questo messaggio sarà efficacemente veicolato ai ragazzi grazie alla partecipazione di testimonial apprezzati per il loro successo e da coetanei, in modo da sollecitare l'identificazione e favorire l'ascolto.

La scelta metodologica è fortemente orientata ad accompagnare i contenuti educativi veri e propri (affidati ad esperti e specialisti) con azioni di rinforzo, promozione e coinvolgimento affidate agli atleti italiani, anche campioni olimpici e primatisti, di un ente rappresentativo del mondo dello sport (in fase di conferma), partner del progetto, nonché ai Peer Educators costituiti in un Team per ciascuna delle scuole partecipanti.

Adiconsum (Associazione Difesa Consumatori e Ambiente) ed MDC (Movimento Difesa del Cittadino) proporranno materiali, strumenti didattici e attività laboratoriali; l'Associazione Anima Giovane elaborerà un percorso ludico-didattico ed esperienziale, CISCoD curerà il percorso di socializzazione/educazione allo sport e al benessere fisico, mentre le 4 reti di scuole partecipanti al progetto attiveranno una serie di lezioni in orario curricolare ed attività extracurricolari sia dentro la scuola che in occasione di uscite didattiche.

In questo programma, possono utilmente inserirsi attività, contenuti e testimonianze di attori qualificati presenti sul territorio, che portino all'attenzione dei ragazzi aspetti specifici delle tematiche trattate dal progetto.

Attività progettuali

Il lavoro del progetto si svolge in parte a distanza (online) e in parte presso le scuole:

- **Le scuole capofila (4, una per regione) faranno un incontro dal vivo con staff di progetto** (1 rappresentante Adiconsum o MDC + animatore/i AnimaGiovane) ad inizio del programma educativo, per la presentazione delle attività, dei materiali e dei laboratori e per fare una prima esperienza ludico-didattica sui temi del progetto. Anima Giovane proporrà un gioco/esperienza didattica appositamente progettata, con eventuale follow up-online, grazie a contributi inviati dai ragazzi (messaggi di Peer Education). Potranno partecipare, eventualmente anche a distanza, tutte le scuole della rete.
- **Programma di lezioni in orario curricolare dedicate ai temi del progetto:** svolto dalle scuole in autonomia, con 8 lezioni supportate da format e ausili didattici predisposti dal progetto (a cura di Adiconsum), svolte da docenti della scuola, ad esempio di scienze, educazione civica e di educazione fisica. Il programma può anche prevedere il supporto di contenuti per la preparazione di eventuali uscite didattiche a fattorie, parchi e giornate sportive.
- **Laboratorio pomeridiano di giornalismo e programma di Peer education:** MDC, in collaborazione con Help Consumatori, guida i ragazzi nella creazione di un giornalino scolastico dedicato ai temi del progetto, che dà voce al punto di vista dei ragazzi, alle loro idee e proposte, alle buone prassi ed iniziative del territorio, che i ragazzi riportano e commentano nei loro articoli. Si insegna a consultare le fonti, individuare e intervistare i protagonisti, redigere i testi, illustrare con immagini e impaginare con semplici mezzi informatici o comporre su cartaceo il giornalino. I tutor editoriali lavoreranno a distanza (online) in contemporanea con tutte le scuole partecipanti, nel senso che i ragazzi si riuniranno a scuola nel pomeriggio con 1 docente (per le primarie ancora in orario curricolare, se a tempo pieno) per una o due ore, nei giorni stabiliti, collegandosi online con il tutor. Per essere sostenibile deve prevedere al massimo 8 incontri nel corso dell'anno. I giornalini verranno pubblicati.
- **Programma di socializzazione/educazione allo sport e al benessere fisico,** curato dal Comitato Italiano Sport Contro Droga, che visiteranno le scuole (8 incontri) per raccontare ai ragazzi la propria esperienza umana e professionale nel modo dello sport e testimoniare il valore della cura di sé, dell'impegno per il risultato e dello spirito di squadra, che rivestono grande importanza nella formazione dei ragazzi
- **Evento finale dal vivo in contemporanea in tutte le scuole del progetto,** presidiato sul posto da staff MDC o Adiconsum e dagli animatori di AnimaGiovane, collegato ad un evento online unificato in cui saranno presenti tutti i partners, dove la regia alterna nella trasmissione interventi "centrali" di ospiti e collegamenti live dalle scuole. Saranno presentati i percorsi svolti e i risultati, mostrati i prodotti editoriali dei ragazzi, video-reportage delle esperienze, interviste ai protagonisti. Potranno presenziare autorità locali, enti e associazioni attivi nel territorio sulle tematiche de progetto ecc.

Ruolo partners

Adiconsum: coordinamento e rendicontazione generale; creazione contenuti, materiali e format per gli incontri a scuola e per le lezioni che i docenti svolgeranno in autonomia. Partecipazione agli incontri iniziali con un proprio referente locale nelle regioni Campania, Calabria e Sicilia (3 incontri in tutto, presso le capofila). Organizzazione centralizzata dell'evento finale.

MDC: partecipazione all'incontro iniziale e finale con un proprio referente locale nella regione Sardegna. Conduzione del laboratorio editoriale a distanza (8 incontri online in date fisse e comuni a tutte le scuole) e pubblicazione dei giornalini dei ragazzi.

AnimaGiovane: partecipazione agli incontri iniziali e finali in 4 regioni (nelle 4 scuole capofila di ciascuna rete) con uno o più animatori; predisposizione di un format e degli eventuali supporti materiali o digitali per un'attività o esperienza ludico-didattica da svolgere nell'incontro. Eventuale follow-up online con pubblicazione dei lavori e delle testimonianze dei ragazzi (attività di peer education).

Comitato Italiano Sport Contro Droga: organizzazione di un incontro in 8 scuole con un atleta dell'associazione: potrebbe intervenire nell'ora di educazione fisica, oppure fare una lezione in classe, oppure unirsi all'uscita didattica della scuola in occasione di una gara sportiva fra studenti o manifestazione sportiva cittadina.

Scuole capofila (1 per regione, tot. 4): ospiteranno l'incontro iniziale e l'evento finale. Ospiteranno la visita di CISCoD. Condurranno le 8 lezioni in orario scolastico (supportate anche da materiali e strumenti didattici forniti da Adiconsum); condurranno le 8 sessioni di laboratorio editoriale (1-2 ore) pomeridiano e cureranno che gli studenti producano gli articoli o contributi previsti per i giornalini. Coordineranno la partecipazione delle altre 3 scuole della propria rete trasferendo loro i materiali informativi e didattici e le notizie logistiche (data/orario dei laboratori editoriali e degli eventi) per consentire il collegamento online, cureranno che arrivino contributi e produzioni dei ragazzi (messaggi di peer education da queste scuole).