



## ALLEGATO C1

### LINEA DI FINANZIAMENTO 2 – SCHEDE PROGETTUALE (ADP 2019 - ARTT. 72 e 73 D. LGS. 117/2017)

#### 1) Titolo

**FILO DIGITALE**

#### 2) Durata

Indicare la durata in mesi (**non inferiore a 6** - TERMINE MASSIMO PROGETTO **31.12.2021**)

8 mesi

#### 3) Obiettivi generali e aree prioritarie di intervento

Obiettivi generali	Aree prioritarie di intervento
N.B. Devono essere indicate massimo n. 3 aree prioritarie di intervento, graduandole in ordine di importanza (1 maggiore – 3 minore)	
<b>3. Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età</b>	<b>a)</b> sviluppo della cultura del volontariato, in particolare tra i giovani [1], [2], [3]; <b>e)</b> contrasto alle solitudini involontarie specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato [1], [2], [3]; <b>h)</b> sviluppo e rafforzamento dei legami sociali, da promuovere all'interno di aree urbane o extraurbane disgregate o disagiate [1], [2], [3];



#### 4) Descrizione del progetto (massimo 100 righe)

Descrivere sinteticamente l'idea progettuale, l'eventuale contesto di riferimento, le diverse fasi di attuazione del progetto, gli obiettivi prefissati, l'ambito territoriale e i risultati attesi (Descrizione focalizzata e di chiara esposizione).

##### **SINTESI DELL'IDEA**

Il progetto prevede la realizzazione di un **filò digitale** in cui si incontrano virtualmente **giovani** e **anziani** in modo da favorire i legami ed i rapporti interpersonali tra queste due generazioni duramente colpite dal covid.

##### **CONTESTO DI RIFERIMENTO**

L'avvento del coronavirus e le conseguenti limitazioni hanno destabilizzato tutta la popolazione, ma in particolare sono state le categorie più fragili a risentire del lockdown e del distanziamento sociale.

Gli **anziani** si sono visti improvvisamente privare del contatto umano con amici e parenti, chiusi in casa in solitudine.

Per i **giovani** sono venute meno le occasioni di confronto tra coetanei avendo interrotto la frequenza scolastica.

Ma ancora più forte è stato il distanziamento proprio tra queste due categorie: giovani e anziani che hanno dovuto sospendere ogni contatto, con un rischio conseguente di perdita dell'identità e della memoria storica.

Per questo la nostra idea progettuale prevede di **ristabilire una forte connessione** tra di loro cercando al contempo di fornire ad entrambe le generazioni delle competenze che possano essere d'aiuto nelle loro futura vita quotidiana.

Il progetto si sviluppa in **4 fasi**, prima formative e poi operative per avvicinare progressivamente giovani ed anziani in un'attività stimolante per entrambi.

##### **FASE 1 - FORMAZIONE**

Il primo step concerne la **formazione** dei due gruppi che abbiamo individuato. Per questo agiremo in una **duplice modalità**:

1. Da una parte coinvolgeremo attivamente un gruppo di **anziani** con degli **incontri formativi** che consentano loro di utilizzare la tecnologia e le **competenze digitali** necessarie a entrare in relazione anche a distanza con i propri cari o, come in questo caso, con nuovi interlocutori e più o meno giovani. Gli anziani che si dimostreranno interessati e propensi al racconto, verranno poi coinvolti anche nella seconda fase del progetto, in cui saranno messi in contatto diretto con i ragazzi.

2. Dall'altra formeremo i **ragazzi** che partecipano alle attività del Progetto Giovani affinché siano in grado di sviluppare una coscienza dell'importanza della memoria e dell'attività di relazione con gli anziani, fondamentale per il benessere di questi ultimi. Attiveremo dei **laboratori dedicati all'attività di ascolto** e di relazione con la finalità di prepararli ad avere un rapporto corretto con gli anziani e poterli intervistare raccogliendo le storie che altrimenti andrebbero perse.



## **FASE 2 - INCONTRI ONLINE**

*Al termine di questa prima fase, incentrata sulla formazione digitale e sensibilizzazione alla comunicazione intergenerazionale, organizzeremo dei **webinar**, **appuntamenti online** in cui verranno finalmente connessi i giovani e gli anziani. Questi ultimi potranno quindi narrare favole, testimonianze di fatti storici vissuti in prima persona o semplici aneddoti riferiti alla loro infanzia e al loro territorio.*

*Verrà dato anche un breve spazio alle domande dei ragazzi, che a distanza potranno interagire con i "nonni" e approfondire i racconti o farsi narrare altri piccoli episodi del passato.*

*Queste testimonianze verranno inoltre filmate e registrate perché possano essere archiviate e fruite anche successivamente.*

## **FASE 3 - CREAZIONE DI CONTENUTI**

*Raccolti i materiali, i ragazzi, sotto la supervisione di tutor professionali, avvieranno la fase di **rielaborazione creativa** dei contenuti trasmessi loro dalla generazione degli anziani. Verranno analizzate diverse possibili tematiche verticali sui contenuti raccolti: gioventù, la scuola, le attività ludiche e ricreative, la famiglia, il paesaggio, l'ambiente, i valori sociali, etc. In base a queste possibili classificazioni i ragazzi produrranno dei contenuti audio e video digitali rielaborati creativamente con la finalità di trasmettere tramite il web alle nuove generazioni la memoria storica degli anziani. In questo modo i ragazzi potranno rielaborare la storia e le differenze tra epoche diverse, riflettendo su dove si stia direzionando oggi la nostra società e prendere parte attiva nella tessuto sociale.*

*Inoltre confrontandosi con i racconti di gioventù di una generazione apparentemente a loro lontana possono accostare i sentimenti di ieri e di oggi scoprendosi non così distanti.*

## **FASE 4 - RESTITUZIONE PUBBLICA**

*A conclusione dell'attività verrà creata una postazione della memoria pubblica (online o fisica, a seconda della situazione del covid) a cui potranno accedere sia i ragazzi che gli anziani. Verrà inoltre realizzato un sito, in cui saranno caricati i racconti a disposizione gratuita del pubblico.*

## **OBIETTIVI**

### **1 - OBIETTIVO GENERALE**

*Il progetto nasce come risposta agli effetti collaterali del social distance dovuto al covid-19 e dei derivanti timori di contagio che hanno colpito le fasce più deboli della comunità. Abbiamo infatti avuto modo di osservare in prima persona le conseguenze del lockdown sia sul morale degli anziani a noi vicini, che tuttora faticano ad uscire di casa e a relazionarsi con gli altri per paura dei contagi, sia sui giovani e giovanissimi, che si sono visti improvvisamente mancare le occasioni di confronto sociale quali la scuola e le attività ricreative di gruppo, ma anche le opportunità di aggregazione familiare, proprio per il rischio di diffusione del virus.*

*Questo isolamento ha provocato quindi un malessere emotivo diffuso, che per gli anziani rischia di trascinare anche un crollo fisico dovuto alla depressione, mentre per i giovani rischia di ripercuotersi nella formazione personale come lacuna in un momento di crescita fondamentale.*



REGIONE DEL VENETO

*Il nostro obiettivo generale è quindi di **ristabilire il benessere e la serenità** per le generazioni coinvolte gettando un ponte virtuale tra esse per contrastare questo isolamento.*

### **1.2 - CITTADINANZA ATTIVA**

*Mettendo in relazione gli anziani con i giovani, questo progetto ha come obiettivo anche quello di sensibilizzare questi ultimi nei confronti delle fragilità e dei bisogni di comunicare delle generazioni precedenti.*

*Grazie ad un'attività ludica e formativa i ragazzi potranno infatti riscoprire il piacere dell'ascolto, il valore della memoria che le generazioni precedenti incarnano, ma anche e soprattutto la consapevolezza di poter essere forieri di gioia e serenità per delle persone sole.*

*Questa esperienza e le soddisfazioni derivate saranno da sicuro stimolo per i giovani coinvolti a continuare delle attività simili anche autonomamente e a diventare parte attiva nell'ambito del volontariato.*

### **1.3 - SUPERARE L'ISOLAMENTO**

*Le attività proposte aiuteranno gli anziani ad uscire dall'isolamento, dando loro le conoscenze e le possibilità tecniche per connettersi con il mondo esterno anche quando sussistono delle difficoltà oggettive, siano esse pandemie, condizioni climatiche avverse, limitazioni fisiche o anche semplicemente distanza con gli interlocutori. Dall'altra parte anche i nipoti potranno avere delle occasioni in più per stare vicino ai propri nonni che avranno imparato come connettersi con loro in qualsiasi momento e in qualunque luogo si trovino.*

*Il progetto aiuterà inoltre gli anziani ad uscire da un isolamento non fisico, ma mentale, poiché spronandoli a raccontare e a raccontarsi e valorizzando le loro parole, potranno sentirsi di nuovo utili alla comunità in quanto unici custodi del passato.*

*Partecipando attivamente ai webinar di fronte ad una platea preparata ed attenta, riscopriranno anche il piacere della narrazione che li aiuterà ad aprirsi nuovamente e a relazionarsi senza timore con le nuove generazioni, a cominciare dai loro figli e nipoti.*

### **1.4 - L'OBIETTIVO CULTURALE**

*Un ulteriore obiettivo di questo progetto è il recupero della tradizione orale del Veneto che sotto questi aspetti è una delle regioni più ricche del Paese.*

*Nella memoria collettiva ancora viva sono numerosi i racconti che hanno il sapore della terra, del lavoro e del territorio e si tramandano aspetti del folklore regionale. Questa tradizione, conosciuta anche come filò, era un tempo l'occasione di riunione e confronto tra le varie generazioni.*

*Ad oggi purtroppo è in fase di declino e rischia di scomparire con le ultime generazioni di "nonni" che ancora ne conservano il ricordo.*

*Il nostro progetto da un lato intende ridare nuova vita a questa tradizione, creando delle occasioni di ritrovi virtuali ed online attorno al nuovo focolare domestico dei dispositivi elettronici, meno romantico ma capace di riunire le persone anche a distanza.*

*Dall'altro lato ambisce a costituire un archivio digitale di questi racconti, una sorta di arca virtuale della memoria popolare del nostro territorio che sarà a disposizione gratuita anche online. Questo contenitore creato grazie a questa prima esperienza sarà da stimolo per altri progetti e diventerà un punto di riferimento per raccogliere anche testimonianze spontanee registrate autonomamente dal pubblico in futuro.*



### **AMBITO TERRITORIALE**

Abbiamo individuato nel comune di Selvazzano Dentro un tessuto sociale ideale per questo progetto, in quanto presenta due strutture comunali che sono, ognuna per le sue specificità, un attrattore di un pubblico in linea con i nostri obiettivi.

Per i ragazzi esiste un centro Progetto Giovani, all'interno della barchessa del Parco Comunale (realtà con cui abbiamo già collaborato in passato svolgendo un laboratorio di comunicazione video online). Qui è presente dunque una comunità di giovani attiva e già sensibile alle tematiche trattate.

Per gli anziani sono attivi un Centro civico nel centro del paese ed un secondo punto dislocato nella zona di San Domenico. Qui solitamente si riunisce una folta schiera di anziani ancora attivi. Inoltre il Comune con gli oltre 23mila abitanti, risulta di per sé un buon bacino da cui attingere i partecipanti al nostro progetto.

Resta ben inteso che dal nostro punto di vista, questo progetto può essere un format pilota che potrà essere riproposto in futuro in tutte le province del Veneto, oer costituire un database di storie che altrimenti andrebbero perse.

### **RISULTATI ATTESI**

I risultati attesi in termini quantitativi sono differenziati in due differenti categorie: le persone direttamente coinvolte nei laboratori e gli utenti della fase di restituzione pubblica.

- Da una parte dunque per quanto concerne i partecipanti alle attività formative stimiamo per i ragazzi circa **15 giovani** (tra i 18 ed i 30 anni); mentre per gli anziani prevediamo un massimo di **30 individui**.

Da questo insieme di attività stimiamo di realizzare tra i **20 ed i 30 singoli contenuti audio video** da caricare online.

- La realizzazione della postazione della memoria digitale, arca che conserverà la memoria del '900 in Veneto, pensiamo di poterla installare in uno spazio interno al Comune in modo che sia visibile al maggior numero di persone (**150 visitatori al mese**). A queste vanno sommate tutte le view realizzate dalla postazione delle memoria online in cui stimiamo di raggiungere almeno **100.000 views** nell'arco dei primi mesi di attività.

### **5) Destinatari degli interventi**

<i>Codice Destinatari degli interventi</i>	<i>Tipologia</i>	<i>Numero complessivo</i>
1	Famiglia e minori	15
2	Disabili	-
3	Dipendenze	-
4	Anziani (65 anni e più)	30



5	Immigrati e nomadi	-
6	Povert�, disagio adulti e senza fissa dimora	-
7	Multiutenza	500 visitatori + 100mila visualizzazioni

**6) Personale retribuito** (*specificare per gruppi omogenei*)

Numero complessivo (unit� impiegate)	n. unit� per tipologia attivit� svolta <sup>1</sup>	Forma contrattuale (dipendente, collaboratore, contratto occasionale, ecc.)	Durata rapporto (in mesi)	Costi previsti (�)
6	1 A progettazione	collaboratore	2	2800
	1 B promozione	contratto occasionale	6	3000
	1 C organizzazione	collaboratore	8	4000
	3 D funzionamento progetto	contratto occasionale	3	8000

<sup>1</sup> Indicare: **A= progettazione**, **B = attivit  di promozione, informazione e sensibilizzazione**, **C= segreteria, coordinamento e monitoraggio progetto**, **D= risorse direttamente impegnate nelle attivit  progettuali.**



7) **Volontari** (*specificare per gruppi omogeni*)

Numero complessivo (unità impiegate)	n. unità per tipologia attività svolta <sup>1</sup>	ODV o APS appartenenza	Rimborsi per spese effettivamente sostenute (€)
	0 A progettazione		
	2 B promozione	Gooliver	150
	2 C organizzazione	Gooliver	350
	4 D funzionamento progetto	Gooliver	1000

## 8) Specifiche attività progettuali

Analizzare il contesto, indicare obiettivi generali e aree prioritarie di intervento (Punto 2 dell'Allegato), nonché l'obiettivo specifico, descrivere le azioni in cui il progetto si concretizza, specificando per ognuna l'ambito di intervento, le attività di interesse generale, il raggiungimento dei risultati attesi, il collegamento con gli obiettivi specifici del progetto. Al fine di compilare il cronoprogramma di progetto è opportuno distinguere con un codice numerico ciascuna attività.

<b>A) Obiettivo generale e Area prioritaria di intervento (max 3)</b>	<b>1</b> sviluppo della cultura del volontariato, in particolare tra i giovani <b>2</b> contrasto alle solitudini involontarie specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato <b>3</b> sviluppo e rafforzamento dei legami sociali, da promuovere all'interno di aree urbane o extraurbane disgregate o disagiate						
<b>B) Obiettivo specifico Breve descrizione e Ambito territoriale</b>	Evidenziare eventuale attivazione/potenziamento attività straordinarie per rispondere all'emergenza sociale da Covid-19 o post Covid (Vedi indicatori punto 4 Piano finanziario Allegato C2)						
<b>C) N. e Descrizione delle Azioni per raggiungere obiettivi e ottenere i risultati attesi (distinte per ogni obiettivo e area)</b>	<b>Lettera Attività di interesse generale (art. 5 D.Lgs. 117/17)</b>	<b>Codice e n. Destinatari (Tabella n. 5)</b>	<b>N. Volontari impiegati e attività svolta<sup>2</sup></b>	<b>N. personale retribuito e attività svolta<sup>1</sup></b>	<b>Ambito territoriale (no generico)</b>	<b>Risultati attesi</b>	<b>Costo azione (€)</b>
formazione	Ad esempio a) interventi e servizi sociali	famiglie 15 anziani 30	2	3	selvazzano	45 persone	20.000
incontri		famiglie 15 anziani 30	4	1	padova provincia	45 persone	5.000
creazione contenuti		famiglie 15	-	-	padova provincia	15 persone	20.000
restituzione		multiutenza 500	2	-	regione	500 visitatori 100000 views	15.000

<sup>2</sup> Indicare: A= progettazione, B = attività di promozione, informazione e sensibilizzazione, C= segreteria, coordinamento e monitoraggio progetto, D= risorse direttamente impegnate nelle attività progettuali.





9) **Partner (se presenti)**

Elencare gli eventuali partner, indicare le attività realizzate da ciascun partner, descrivendone le principali caratteristiche e indicare l'eventuale quota di cofinanziamento.

<b>Denominazione ODV/APS</b>	<b>Codice di iscrizione al Registro Regionale</b>	<b>N. azione</b>	<b>Descrizione attività e modalità di partnership</b>	<b>Quota di cofinanziamento (eventuale)</b>

10) **Collaborazioni gratuite (se presenti)**

Descrivere eventuali collaborazioni gratuite con soggetti pubblici e/o altri Enti del Terzo Settore o senza scopo di lucro, le attività che verranno svolte in collaborazione e l'eventuale quota di cofinanziamento.

<b>Denominazione Ente</b>	<b>Tipologia (ETS o senza scopo di lucro, ente pubblico)</b>	<b>N. azione</b>	<b>Descrizione attività e modalità di partnership</b>	<b>Quota di cofinanziamento (eventuale)</b>

11) **Affidamento di specifiche attività a persone giuridiche terze (delegate). Se presenti, allegare Delega.**

Specificare quali attività sono affidate in tutto o in parte a soggetti terzi delegati (**Punto 10.5.1 dell'Avviso**) evidenziando le caratteristiche del delegato.

**Non sono affidabili a delegati le attività di direzione, coordinamento e gestione (segreteria organizzativa).**

<b>Denominazione Ente delegato</b>	<b>Tipologia Ente</b>	<b>Contenuti della Delega (Necessità di ricorso, capacità tecnica, ..)</b>	<b>Attività delegate e modalità di esecuzione</b>	<b>Costo di affidamento(€)</b>	<b>N. azione</b>



--	--	--	--	--	--

**12) Impatto sociale atteso (Massimo 50 righe) Indicare:**

1. i risultati previsti da un punto di vista quali-quantitativo per ciascuna attività e i benefici apportati;
2. i possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo delle attività di riferimento e/o del progetto nel suo complesso);
3. gli effetti positivi derivanti dalla realizzazione dell'iniziativa progettuale in regime di partenariato;
4. benefici connessi alla capacità di promuovere iniziative che interverranno in più aree prioritarie.

Risultati sono la presenza e la partecipazione dei giovani e lo stimolo degli anziani  
Il moltiplicatore è portare il progetto in altre città del veneto  
gli aspetti sono interrelazionali ma anche culturali come specificato nei punti precedenti.

**13) Cronogramma delle attività (termine ultimo conclusione progetto 31.12.2021 - termine ultimo rendicontazione 01.03.2022)**

Anno	2020	2021	2021	2021	2021	2021	2021	2021		2022		
Mese	dic	gen	marz	marz	aprile	maggio	giugno	maggio				
Azioni	1	1	1	1	2	3	3	4				
1												
2												
3												
....												

**14) Piano degli indicatori** (quantitativi e/o qualitativi e i relativi strumenti di monitoraggio applicati con riferimento a ciascuna attività/output/obiettivo del progetto).

A titolo esemplificativo: Obiettivo specifico: Sensibilizzare gli studenti sul tema della discriminazione; Attività Laboratori interattivi nelle scuole; Output (quantitativo o qualitativo) n. 3 laboratori e n. 50 studenti; Strumenti di monitoraggio: Registro presenze; questionario di gradimento a fine laboratorio.

Obiettivo specifico	Attività	Output (quantitativo o qualitativo)	Strumenti di monitoraggio
---------------------	----------	-------------------------------------	---------------------------



Formazione	laboratori	esercizi (5 a persona = 250)	registro frequenza test esercizi
incontro	online	webinar	registro presenza numero incontri durata numero domande
elaborazioni creative	attività creativa	15 allievi 30 video	registro presenza numero video
restituzione	postazione memoria	view (100000) visitatori	view online registro visitatori

5/11/2020  
(Luogo e data)

Il Fedele Rappresentante  
NOVA, S.p.A. - RUBATELLA  
02214200283