

Modulo B – SCHEDA PROGETTUALE

Avviso pubblico di selezione per progetti da inserire nella proposta di Piano Annuale di Comunicazione 2023 del Centro EUROPE DIRECT Firenze.

Con la presente il/la sottoscritto/a Sofia Sabatino,
in qualità di Legale Rappresentante della Associazione Ed-Work ETS.

1) Trasmette la seguente Proposta progettuale e Piano economico finanziario ai fini della selezione per progetti da inserire nella proposta di Piano Annuale di Comunicazione 2023 del Centro EUROPE DIRECT Firenze.

PROPOSTA PROGETTUALE

(compilare tutte le sezioni)

Titolo del progetto Digital activism: generare cambiamento fra digitale e reale
Calendario indicativo di svolgimento <i>(il progetto si dovrà in ogni caso concludere entro il 31/12/2023)</i> 4 workshop in presenza da svolgersi da Ottobre a Dicembre 2023
Luogo di svolgimento Casa delle donne di Firenze (Via delle Vecchie Carceri, Modulo 6, dentro il Complesso delle Murate)
Tematica prescelta (art. 2 Avviso) a) I giovani e l'europan c) Un'Europa pronta per l'era digitale d) L'Europa dei diritti e della partecipazione

Descrizione sintetica delle attività (*max 2000 battute*)

L'attivismo 2.0 corre sul web. Come la generazione che ne è protagonista, è in continuo movimento. Passando dalla rete alla realtà, dà vita a movimenti, gruppi, piccole e grandi rivoluzioni locali e globali che stanno cambiando le cose. Grazie alla rete le loro battaglie raggiungono ogni angolo del globo e diventano di ispirazione ed esempio per giovani change maker di tutto il mondo. Coniugano digitale e reale, azioni offline e online. Dal cambiamento climatico alla lotta per i diritti delle ragazze e delle persone LGBTQI+, dalla libertà di espressione alla lotta al razzismo; le battaglie delle giovani generazioni trovano nel web la propria cassa di risonanza.

I 4 workshop hanno l'obiettivo di creare spazi di riflessione partecipata in città su alcuni temi centrali per lo sviluppo dell'Italia e dell'Europa e che stanno particolarmente a cuore ai giovani: transizione ecologica e ambientalismo; discriminazioni e stereotipi di genere; diritti di giovani e adolescenti; emarginazione e discriminazioni razziali. Infine è previsto un momento di confronto e advocacy online con giovani, istituzioni e attori chiave del territorio.

Ospiti degli appuntamenti saranno dei digital activist: giovani che, attraverso lo strumento dei social network e della comunicazione, diffondono contenuti sui temi sociali dando spazio e forza a battaglie culturali, politiche e sociali, spesso partendo da vissuti legati alla propria biografia personale. Veri e propri influencer sui temi sociali che hanno scelto lo spazio digitale come campo di azione per portare avanti le proprie battaglie.

Ispirate ai principi dell'educazione esperienziale, grazie all'utilizzo di metodologie attive e cooperative, le attività vedranno un momento di riflessione e dibattito e uno successivo di sperimentazione. I partecipanti, supportati da attivisti digitali e facilitatori, si cimenteranno nella creazione di contenuti digitali con l'obiettivo di coinvolgere e sensibilizzare coetanei e comunità sul tema trattato.

Indicare in che modo il tema scelto tra quelli indicati all'art. 2 dell'Avviso sarà affrontato, evidenziando relazioni e collegamenti con politiche, azioni, programmi e/o iniziative intraprese in Europa. (*max. 1000 battute*)

Il nostro progetto risponde ai tre macro-obiettivi della EU Youth Strategy: mobilitare, connettere, responsabilizzare. Inoltre sarà in linea con gli Youth Goals, fra i quali, soprattutto:

9. Space and Participation for All: inteso come creazione di spazi, fisici e virtuali, nei quali ciascuno/a possa partecipare attivamente e sentirsi accolto/a e ascoltato/a nella sua specificità e differenza;

1. Connecting EU with Youth: portare a conoscenza dei/le giovani le occasioni che l'Unione Europea mette loro a disposizione e il ruolo d'azione che essi possono rivestire al suo interno;

4. Information & Constructive Dialogue: promuoviamo e facilitiamo l'instaurarsi di un clima comunicativo positivo, nel quale fare informazione e scambiarsi opinioni in maniera costruttiva.

Abbiamo inoltre degli obiettivi trasversali che incroceremo nelle nostre attività, promuovendo il confronto su: 2. Equality for All Genders 3. Inclusive Societies 8. Quality Learning 10. Sustainable Green Europe.

Evidenziare gli elementi di originalità, creatività, carattere innovativo del progetto (*max. 1000 battute*)

Elemento di originalità è l'approccio peer to peer: al centro dei workshop non saranno adulti o esperti ma giovani e digital activist poco più grandi dei partecipanti. Gli adulti avranno un ruolo di guida, ma saranno i ragazzi/e ad essere protagonisti degli appuntamenti.

La metodologia utilizzata mette inoltre insieme aspetti ispirazionali, legati al contatto diretto con personalità conosciute attraverso i social network, con la messa in pratica di talenti, abilità e lifeskills

L'associazione Ed-Work ha già in essere un progetto che supporta la partecipazione studentesca e giovanile attraverso l'utilizzo di strumenti e linguaggi digitali. I partecipanti potranno dunque inserirsi all'interno di una più ampia rete che lavora su questi temi, avendo l'opportunità di rafforzare la visione di se stessi come attori/ici del cambiamento anche in seguito agli eventi, puntando a contrastare il senso di frustrazione e impotenza generato dall'assenza di ascolto dei propri bisogni e desideri.

Indicare il pubblico target del progetto e in dettaglio quali modalità di promozione il proponente intende mettere in atto al fine di favorire la partecipazione alle attività previste (*max. 1000 battute*)

Gli eventi si rivolgono a giovani dai 16 ai 30 anni che hanno a cuore tematiche sociali e che cercano spazi di confronto aperto, oltre che la possibilità di entrare in contatto con coetanei che condividono gli stessi valori per attivarsi e conoscere le opportunità presenti sul territorio.

La promozione delle attività verrà portata avanti prima di tutto con strumenti online. Oltre alle advertise su target di riferimento da attivare sui social più utilizzati dai giovani (Instagram, TikTok), gli eventi verranno promossi attraverso le pagine e i canali dei digital activist selezionati, favorendo in questo modo la partecipazione.

Le attività verranno poi promosse fra partner, scuole, associazioni, gruppi di giovani del territorio con i quali da Ed-Work ha un rapporto consolidato.

Infine una parte della promozione verrà fatta offline attraverso la distribuzione di materiale promozionale in alcuni luoghi strategici, molto frequentati dai giovani.

Indicare eventuali attività di disseminazione dei risultati e degli output del progetto (max. 1000 battute)

Output delle attività sarà la creazione di contenuti adatti a social network e web fatti dai giovani partecipanti con l'obiettivo di sensibilizzare e coinvolgere i coetanei e la comunità sulle tematiche prescelte.

Gli eventi avranno inoltre l'obiettivo di mettere in connessione giovani partecipanti, coetanei coinvolti nella campagna e digital activist con istituzioni e attori chiave del territorio per discutere insieme dei temi emersi e immaginare possibili proposte di cambiamento da mettere in campo attraverso il coinvolgimento diretto dei giovani.

Ai partecipanti verrà chiesto di compilare un questionario iniziale, volto a riflettere su quanto appreso, e finale per emergere punti di forza e aspetti passibili di miglioramento.

Alla fine del percorso i gruppi di partecipanti verranno invitati a continuare ad impegnarsi sui temi discussi, attivandosi tramite attività online e offline

PIANO ECONOMICO E FINANZIARIO PREVENTIVO

Il totale delle entrate e delle uscite per l'organizzazione dell'evento deve perfettamente bilanciarsi (pareggio di bilancio). Il contributo economico eventualmente concesso dal Comune di Firenze è una compartecipazione a parziale copertura dei costi dell'intero progetto realizzato, deve essere inserito obbligatoriamente tra le entrate e non può superare l'80% della somma complessiva di spesa prevista per lo svolgimento dell'attività. La presente tabella è solo a titolo indicativo, le voci possono essere modificate liberamente dal proponente.


IPOTESI DI SPESA (voci modificabili, indicate solo a titolo esemplificativo)		IPOTESI DI ENTRATA (voci modificabili, indicate solo a titolo esemplificativo)	
Materiale per incontri	€ 200,00		€
Compensi per ospiti e facilitatori	€ 2.800,00		€
Grafica e comunicazione	€ 600,00	Risorse proprie	€ 800,00
Rimborsi trasporti e vitto ospiti e facilitatori	€ 250,00		
Spese generali (max 5% del valore complessivo delle uscite)	€ 150,00	Contributo del Comune di Firenze (max 80% del costo totale del progetto e comunque non eccedente € 4.000,00)	€ 3.200,00
Totale complessivo SPESE *	€ 4.000,00	Totale complessivo ENTRATE *	€ 4.000,00

*** il totale Entrate e il totale Spese devono essere in pareggio**

2) Dichiaro che nella presente proposta non sono inseriti progetti, attività e iniziative già finanziati con contributo del Comune di Firenze o per i quali sono richiesti o si intendono richiedere contributi all'Amministrazione Comunale.

Luogo, Firenze

Data, 23/08/2023


Via Niccolò Tribolo 18, 50142 Firenze
CF: 97715330151

IL/LA LEGALE RAPPRESENTANTE
(Firma del Legale Rappresentante)