

Bando per l'assegnazione dei finanziamenti destinati ai Comuni, singoli o associati nelle forme previste dalla legge, con il coinvolgimento dei CAG (Centri di Aggregazione Giovanili) per l'iniziativa regionale "Progetti per i Giovani - in ambito sportivo", ai sensi della L.R. 6/2019

Bando	Progetti per i giovani in ambito sportivo promosso da Regione Piemonte
Link	https://bandi.regione.piemonte.it/contributi-finanziamenti/progetti-giovani-ambito-sportivo
Titolo	"C- LAB Sport"
Comune capofila	Comune di Moncalieri
Comuni partner (7 + capofila)	1. Comune di La Loggia 2. Comune di Trofarello 3. Comune di Vinovo 4. Comune di None 5. Comune di Candiolo 6. Comune di Airasca 7. Comune di Castagnole Piemonte
CAG coinvolti (almeno 7)	1. Punto di Svolta, 2. Punto Sonika, 3. Punto Fonderie Creative, 4. CAG None, 5. CAG Candiolo, 6. Centro Aggregativo e Educativo per Adolescenti – La Loggia, 7. Centro aggregativo Airasca 8. CAG Vinovo
Motivazioni	È indubbio che lo sport sia un veicolo di inclusione, aggregazione e partecipazione con un ruolo sociale fondamentale, che permette lo sviluppo di capacità e abilità essenziali per una crescita equilibrata di ragazzi e ragazze e dei giovani. Lo sport, come più volte ha sottolineato il Consiglio dell'Unione Europea, è fonte e motore di inclusione sociale, oltre che strumento per l'integrazione di minoranze e gruppi a rischio di emarginazione sociale. A causa delle conseguenze della pandemia e delle misure adottate per contrastare la diffusione del virus, i giovani hanno visto ridotte le occasioni di socialità e gli spazi di condivisione, con un impatto senza precedenti sulla salute, sull'istruzione, sull'occupazione e sull'inclusione sociale. Le guerre in Ucraina e nel Medio Oriente contribuiscono ad aggravare il senso di disorientamento delle giovani generazioni. In questo scenario, uno degli obiettivi strategici delle politiche giovanili è quello di sostenere le ragazze e i ragazzi nel riprendere il percorso verso il loro futuro e la loro emancipazione, riappropriandosi degli spazi di socialità, anche attraverso la pratica sportiva. Le indagini recenti sugli adolescenti (Abitudini e stili di vita degli adolescenti 2022-2023, Società Italiana Pediatria) indicano quella di oggi come una generazione seduta, con oltre il 60% degli adolescenti che trascorre più di 10 ore seduto (abitudini consolidate nel periodo pandemico). Un'"epidemia di sedentarietà" dovuta al sommarsi del tempo trascorso tra televisione, Internet, e scuola, dove le ore dedicate all'attività fisica sono troppo limitate. Ad aggravare la situazione, il fenomeno del drop-out sportivo, soprattutto tra i ragazzi, dovuto ad una proposta sportiva canonica fortemente selettiva fin dall'infanzia, che, anche per le aspettative di genitori e allenatori, crea negli adolescenti un senso di frustrazione (per l'esclusione o il fallimento di obiettivi). Lo sport di prestazione, inoltre, fatica a dialogare con questi ragazzi "orientati all'avventura" e alla libera espressione di sé. Queste problematiche, oltre ad avere conseguenze dirette sui livelli di salute, conducono gli adolescenti a forme di malessere psico-sociale, poiché limitano le occasioni d'incontro reale, aumentando il senso di solitudine e disagio e, innescando un circolo vizioso ipocinesia-solitudine-sedentarietà-insicurezza. In questo quadro, la proposta qui avanzata si pone come elemento facilitatore per l'integrazione sociale dei ragazzi e delle ragazze anche per la sostenibilità economica di queste attività motorie non strutturate che favoriscono il diritto d'accesso a tutti, senza inserire discriminanti di reddito e sociali.

	Il progetto fa propria la necessità di promuovere e rafforzare gli strumenti e le opportunità per il benessere multidimensionale dei giovani, promuovendo l'accesso all'attività sportiva, sociale, culturale e ricreativa attraverso il coinvolgimento e il sostegno delle comunità educanti che operano sui territori, anche al fine di prevenire forme di ritiro sociale, e dipendenze da sostanze e comportamentali. Questo nella consapevolezza che la partecipazione ad un'attività sportiva in maniera costante è infatti associata a: → BENESSERE FISIOLOGICO (•Migliore profilo cardio-metabolico, •Composizione corporea sana) → BENESSERE PSICOLOGICO (•Miglior sviluppo cognitivo, •Regolazione affettiva) → BENESSERE SOCIALE (•Aumentate competenze relazionali) I giovani che praticano sport riportano una migliore gestione delle emozioni e autoconsapevolezza emotiva rispetto ai coetanei sedentari (Hansen, Larson, e Dworkin, 2003). La partecipazione sportiva è positivamente associata al concetto di sé e al benessere emotivo (Donaldson e Ronan, 2006).
Gli obiettivi del progetto e l'Agenda 2030	Lo sport educa alla partecipazione, alla sana competizione, alla valorizzazione della persona e del gruppo. Per questo lo sport può essere una perfetta metafora di un mondo capace di abbattere le distinzioni di ogni sorta, specie quelle basate sulle disparità di genere e annullare il gap che può creare la vulnerabilità sociale. In tal senso il progetto concorre al raggiungimento del traguardo dell'Agenda 2030 individuato dal programma di intervento target 1.5 [Perché i diritti delle persone fragili (disabili, anziani, minori, giovani) possono essere tutelati fornendogli una rete di sicurezza e riducendo la loro esposizione a fenomeni di vulnerabilità sociale e lo sport rappresenta un valido strumento a tale scopo] e target 4.7 [Perché tutte le persone a prescindere dal sesso, dall'età, delle condizioni di disabilità, specialmente coloro che si trovano in situazioni di disagio, devono avere accesso a opportunità di apprendimento attraverso lo sport per permettergli di acquisire gli strumenti e le conoscenze necessarie per la loro crescita personale e sociale. Inoltre, gli effetti benefici dell'attività fisica possono contribuire direttamente e indirettamente al raggiungimento di alcuni degli obiettivi per lo sviluppo sostenibile dell'Agenda ONU 2030, tra cui: riduzione dell'utilizzo di combustibili fossili e dell'inquinamento atmosferico, diminuzione del traffico, maggiore sicurezza stradale, sviluppo sostenibile delle città, insieme alla riduzione della mortalità prematura causata dalle MCNT e delle disuguaglianze di salute e a una maggiore parità di genere.
Finalità	1) Promuovere e/o rafforzare nei giovani i valori educativi dello sport, come lo spirito di squadra, l'impegno continuativo, la lealtà e il rispetto reciproco, per dotarli di nuovi strumenti utili a contrastare le conseguenze negative della pandemia, prevenire forme di dipendenza da sostanze o comportamentali, sensibilizzare su fenomeni quali bullismo in rete, razzismo, discorsi d'odio anche al fine di contrastare i fenomeni di violenza e microcriminalità organizzata in bande tra giovani e giovanissimi; 2) Offrire nuove opportunità ed esperienze utili allo sviluppo di cittadini attivi e consapevoli, sfruttando la forza aggregativa dello sport, dando vita ad iniziative di socialità, pratica sportiva funzionali alla crescita di gruppi e singoli 3) Incentivare uno stile di vita attivo e sano, migliorare il benessere psico-fisico e ridurre la sedentarietà ragazzi e ragazzi in contesti territoriali periferici del nostro territorio regionale; 4) Sperimentare, nelle comunità di riferimento, presidi comunitari diffusi, capaci di configurarsi come centri attrattivi e capaci di una proposta sportiva incentrata sulla socialità e la promozione del benessere (e non sull'agonismo e la performance); 5) Sensibilizzare l'associazionismo sportivo a creare e/o rafforzare network e presidi educativi per i giovani del territorio, in una prospettiva inclusiva e sostenibile, che sia capace di attivare e valorizzare i talenti giovanili, anche attraverso azioni volte alla prevenzione e al recupero di situazioni a rischio di marginalizzazione e povertà relazionale, al fine di avvicinare i giovani alla vita sociale e democratica della comunità locale 6) Garantire il diritto allo sport e abbattere le barriere economiche di accesso allo sport per soggetti di tutte le fasce d'età e in condizioni di svantaggio economico; 7) Aumentare i livelli di pratica dell'attività fisica e sportiva di base, con particolare attenzione alle fasce più fragili della popolazione giovanile, così da contrastare l'abbandono sportivo;

	8) Incoraggiare la pratica sportiva, come strumento concreto promozione del benessere psico-fisico e di crescita personale e sociale; 9) Favorire sinergie di scopo attraverso collaborazioni tra sistema sportivo e Istituzioni, Enti locali e del Terzo Settore.
OBIETTIVI SPECIFICI	Sperimentare un modello di azione volto al recupero degli adolescenti all'attività motoria, a favorire le loro possibilità di aggregazione, di integrazione sociale e all'affermazione del diritto di accesso allo sport per tutti; Intercettare i bisogni espressi o latenti dei giovani che si pongono al di fuori dei consueti circuiti sportivi promuovendo tutte quelle espressioni motorie non convenzionali e agite nella realtà quotidiana; Favorire la costruzione di momenti di socialità reale, per cercare di integrare la dimensione virtuale, attraverso proposte di sport destrutturati; Facilitare il protagonismo attivo degli adolescenti con una sperimentazione che li veda protagonisti come co-progettatori di performances, eventi dimostrativi e iniziative di comunicazione; Recuperare la vivibilità delle aree urbane e/o periferiche come spazi di aggregazione a carattere sportivo;
Il progetto in sintesi	Supportare minori e famiglie che vivono in periferie e contesti destrutturati e di disagio sociale per uscire dall'isolamento e dalla condizione di povertà educativa, utilizzando lo sport come strumento educativo e di crescita e di supporto allo sviluppo delle competenze sociali, delle life skills e delle competenze di tipo motorio: questa la fida del progetto che intende operare in alcuni quartieri sensibili e a rischio marginalizzazione di 7 centri dell'area metropolitana sud. Nei centri di comunità si svolgeranno attività sportive inclusive e accessibili a tutti. Ciascun centro sportivo di comunità sarà aperto da 1 a 4 giorni alla settimana e, accanto alle attività sportive, i ragazzi e le ragazze potranno fruire di attività di carattere ricreativo e di promozione della salute per la diffusione di stili di vita sana (educazione all'alimentazione, educazione digitale per lo sport, spazi di confronto e convivialità). L'idea fondante del progetto nasce dall'osservazione dell'aggravarsi di alcune priorità sociali di questa "generazione digitale e seduta", che socializza sempre di più attraverso internet, che ha assunto dal mondo degli adulti modelli di comportamento sedentari e che abbandona le proposte sportive strutturate. Uno stile di vita sedentario e "sepolto in internet" incide non solo sulla salute, ma anche sullo sviluppo cognitivo e psicosociale, con conseguenze sull'autostima dei ragazzi, sulla loro capacità di socializzare, riducendone le occasioni reali di relazione e incontro, sulle motivazioni ad essere attivi e propositivi, e aumenta il rischio di isolamento e di socialità virtuale. Lo sport per tutti, per la sua funzione sociale e il valore educativo nello sviluppo psicofisico, offre occasioni di socializzazione, integrazione, e di riappropriazione di spazi urbani, utili a sviluppare nei ragazzi caratteristiche personali (comportamentali, emotive, relazionali), indispensabili per la valorizzazione di sé, il riconoscimento del proprio ruolo attivo e responsabile, e per l'acquisizione di riferimenti valoriali che garantiranno il consolidamento degli stili di vita attivi acquisiti. La pratica sportiva offre una dimensione di sperimentazione pratica, corporea e locale (in contrapposizione all'immateriale, al teorico e al globale della pratica digitale) in connessione con un gruppo e una comunità che incontro in presenza oltre che online. In particolare, lo sport di strada è uno strumento molto efficace per il target giovanile: è una pratica non strutturata, l'accento non cade sull'etica del sacrificio e sul risultato, ma sul coraggio, sull'estetica del talento, della creatività; la centralità diventa quella delle sensazioni, delle evoluzioni acrobatiche, dell'informalità, del forte valore di esperienza di gruppo. La strada diviene uno spazio e un tempo di azione pedagogica, dove è possibile attivare il processo educativo-relazionale attraverso pratiche che sono affini ai codici comunicativi dei ragazzi e che lasciano loro grande libertà espressiva. Il progetto, pertanto, si configura come un'azione sperimentale a forte carattere innovativo per la tutela degli adolescenti, finalizzata a contrastare sedentarietà e abbandono (drop-out sportivo), orientata a favorire il recupero dei ragazzi all'attività motoria e sportiva e attivare processi di socializzazione e integrazione, attraverso lo sviluppo e l'implementazione di setting sperimentali di avvicinamento alla pratica di sport di strada, nella scuola e nell'extrascuola, ad opera di gruppi di ragazze/i che, affiancati da operatori del progetto e di associazioni sportive, avranno un ruolo attivo e di co-progettazione oltre che di beneficiari dell'intervento.

	Tra le discipline proposte il parkour (ovvero “colui che traccia il percorso” per spostarsi da un punto all’altro nell’habitat urbano, superando tutti gli ostacoli che si presentano sul cammino); la danza urbana (spazio di sperimentazione del corpo nel contesto urbano); lo street basket e lo street volley (come occasione di riabitare spazi urbani e piastre cittadine dimenticate), lo skate (attività dove la “maestria” e le abilità trovano la base nella coordinazione e nella rapidità di esecuzione), il plogging (pratica sportiva che abbina jogging e attenzione all’ambiente e si esplicita nel raccogliere i rifiuti che si trovano sul proprio cammino mentre si è impegnati a fare jogging o altre attività sportive all'aria aperta). Si tratta di sport che hanno un chiaro rapporto con gli spazi urbani e che vengono praticati in continua connessione con un gruppo di pari (la crew)La crew è la comunità nella quale i ragazzi si riconoscono e a cui scelgono di appartenere, dove producono la loro cultura e mantengono le relazioni attraverso la rete, con i loro linguaggi espressivi, autogestendosi le attività sportive, al di fuori e spesso in contrasto con il sistema tradizionale. Per loro è anche un modo di vivere gli spazi urbani in forme alternative, spazi che spesso percepiscono come ostili, non accoglienti, cercando di riappropriarsene in nuove forme di socialità. Il progetto, riconoscendo centralità educativa alla scuola (luogo elettivo per interventi rivolti ai giovani perché consente di raggiungere anche i ragazzi fragili per motivi culturali, sociali, economici), nel cui ambito gli operatori del progetto svolgeranno un ruolo di interfaccia in termini di trasmissione agli insegnanti di strumenti e linguaggi utili ai fini dell’intervento, si rivolgerà anche all’extrascuola, portando i ragazzi in luoghi destrutturati e da loro già utilizzati per incontrarsi (la strada, le piazze, i centri commerciali, le periferie), in modo da intercettare ed ampliare il gruppo bersaglio nel suo stesso territorio.
AZIONI	Azione 1 – Governance e valutazione Azione 2 – THE NET4SPORT: Capacity Building/Formazione operatori/operatrici sportivi/e e personale socio-culturale e educativo addetto alla gestione del progetto per costruire una visione condivisa della pratica sportiva come pratica di benessere individuale e collettiva da rimettere al centro della vita delle nuove generazioni, dove mettere alla prova competenze sociali e trasversali, socializzante e centrale per lo sviluppo psicoevolutivo delle giovani generazioni. Azione 3_ LO SPORT AL CENTRO: Attivazione dei Centri sportivi di Comunità e utilizzo con modalità inedite (legate alla socialità e al gusto di stare insieme) degli impianti sportivi territoriali Azione 4_ SPORT & THE CITY: Sperimentazione di setting informali e diffusi (piazze, giardini, impianti) di avvicinamento alla pratica di sport di strada che possano affiancare e potenziare l'azione di aggancio e ingaggio di giovani e recuperare spazi di socialità e aggregazione legati alla pratica sportiva Azione 5_ TERZO TEMPO: Eventi territoriali di restituzione e promozione della pratica sportiva oppure challenge di comunità sulla pratica sportiva. A titolo esemplificativo: - Sport & Music by the Pool - aperitivi musicali e sportivi alle Pleiadi - Sposta il pacchetto di mischia del Moncalieri Rugby - CIUFFO challenge/Shootout challenge con la squadra femminile A2 del Moncalieri basket - Challenge video di street dance - La metto in posto 2...sfida di schiacciate con il Dravelli volley Azione 6 _ PROMOSPORT: Azioni di comunicazione e promozione
Metodologia	Il primo elemento qualificante di questo progetto riguarda la partecipazione progettuale attiva degli adolescenti a tutti i momenti: per contrastare la sedentarietà e il rifugio nella dimensione digitale, dobbiamo evitare che si sentano interpellati come fruitori di un servizio programmato a monte, ascoltare le loro aspettative e i loro bisogni significa necessariamente renderli cittadini attivi protagonisti di tutte le scelte, da quelle nella scuola a quelle relative alla comunicazione,

	alla realizzazione degli eventi, alla produzione di un video finale che racconti le storie dei giovani beneficiari, al possibile ridisegno degli spazi urbani. Quest'ultimo è l'altro obiettivo ambizioso che ci siamo posti: coinvolgere le istituzioni locali nell'individuazione di aree pubbliche che possano essere riqualificate e riprogettate per ospitare queste attività, come luoghi di socializzazione autogestiti dai giovani che rappresentino un bene della comunità. È un modo per consolidare i risultati della sperimentazione a medio/lungo termine, e ragionare in termini di urbanistica partecipata che coinvolga anche gli adolescenti, investendo sul loro futuro. Attenzione metodologica: Mantenere e valorizzare la connessione con tutor di comunità Sperimentare la figura del city trainer, operatore socio-sportivo capace di promuovere la pratica sportiva presso le giovani generazioni (presidiandone la valenza inclusiva e sociale), coordinare e connettere le proposte delle associazioni sportive territoriali, favorendo sinergie di scopo attraverso collaborazioni tra sistema sportivo e Istituzioni locali e Terzo Settore, tra scuola e extra scuola, tra spazi pubblici e impianti sportivi tradizionali.
ASD da coinvolgere	Moncalieri: Moncalieri Basket, Polisportiva Dravelli, Cus Torino Vinovo: Longboard Crew Italia asd, Chisola volley Candiolo: Chisola volley, Candiolo calcio None: ASD Bike and more La Loggia: L'Arcobaleno Twirling & Fitness, La Loggia Softball, Web radio Oltre Trofarello: Polisportiva Vendemini A S D, Trofarello Airasca: