**I PROGETTI SOSTENUTI IN SINTESI**

**Vicenza**

**BANDO FORMAT**

**Beneficiario: Gruppo Pleiadi Società Cooperativa Sociale**

**Progetto NutriMenti - Formazione come nutrimento per la Generazione Z**

**Contributo: 76.000,00 €**

Il progetto si propone di: aumentare la sensibilità e la consapevolezza al rispetto dell'ambiente; promuovere la conoscenza del territorio e delle sue problematiche ambientali; attivare il coinvolgimento e la cura del territorio. I destinatari diretti sono 100 alunni di età compresa tra gli 11 e i 14 anni, che si desidera formare come cittadini consapevoli, attenti ed ecologicamente responsabili. I giovani partecipanti acquisiranno competenze e conoscenze sull'ambiente, la sostenibilità e le nuove tecnologie, sviluppando un senso di appartenenza e responsabilità verso il territorio. Ciò avverrà attraverso un percorso formativo della durata di 20 ore, modulato in incontri in classe ed esperienze didattiche e laboratoriali all’aperto, utilizzando l'approccio STEAM e coinvolgendo professionisti delle tecnologie e dell'arte, per rendere l'apprendimento coinvolgente e multidisciplinare. In conclusione, il progetto lascia due tipi di lasciti: un attestato di partecipazione dettagliato con le competenze acquisite e un itinerario fisico in quattro tappe che utilizza la realtà aumentata per raccontare, all’intera collettività, il territorio di Brendola, valorizzando il patrimonio locale, coinvolgendo i giovani nella conoscenza e promozione del territorio e utilizzando nuove tecnologie.

**Beneficiario: Società Cooperativa Sociale Studio Progetto**

**Progetto: Le valli dell'energia pulita**

**Contributo: 72.000,00 €**

Agno e Astico sono due corsi d'acqua che insistono su contesti geografici simili, in cui negli anni sono stati costruite decine di centraline idroelettriche che tutt'oggi producono energia pulita, integrandosi perfettamente con l'ambiente. Questa rete di strutture rappresenta una ricchezza per il territorio, sia in termini di produzione energetica e basso impatto ambientale, sia come buona pratica da valorizzare. Il progetto prevede quindi la realizzazione di percorsi educativi sperimentali ed esperienziali per 1800 studenti delle scuole primarie e secondarie di I° e II° grado delle due valli, per favorire la conoscenza del territorio e la consapevolezza riguardo un approccio non invasivo ed efficace che nel tempo si è dimostrato virtuoso e lungimirante. Si prevede l'utilizzo e la realizzazione da parte degli studenti di tecnologie digitali, integrando competenze ambientali e STEAM per lo studio e la realizzazione di prodotti finali a fruizione della cittadinanza. I percorsi didattici sono inseriti in una programmazione pensata per famiglie, istituzioni, enti pubblici e privati in un processo comune di consapevolezza e crescita.

**Beneficiario: LUOGHI COMUNI Società Cooperativa Sociale ONLUS**

**Progetto: sustain-abilities**

**Contributo: 75.000,00 €**

Il progetto intende attivare i giovani in percorsi di sensibilizzazione, formazione digitale e gamificata sul rispetto per l'ambiente. L'obiettivo del progetto è sviluppare l'educazione e la promozione di environmental citizenship in concerto con i movimenti nazionali, europei e globali giovanili. Per concorrere a raggiungere questi scopi verranno allestiti percorsi educativi fortemente laboratoriali ed esperienziali che possano impattare in modo rilevante sulle prassi sia dei destinatari diretti del progetto, che su quelli indiretti: home gardening, vita e cura delle api, degli orti; esplorazioni sulla biodiversità urbane, sui cicli stagionali, sugli habitat di riferimento (fiume, bosco, prato); redazione di materiale fotografico, podcast, critical mass scolastiche e scuole di politiche. I destinatari diretti raggiunti dal progetto in esame sono 420 giovani under 20. Sarà posta particolare attenzione a soggetti in condizioni di vulnerabilità (disabilità psico-fisica, rischio abbandono/dispersione scolastica, neet, isolamento sociale, svantaggio educativo-familiare, ecc.)."

**Beneficiario: RSN Ricerche e Studi Naturalistici Biosphaera s.c.s.**

**Progetto: Soundiversity II**

**Contributo: 75.000,00 €**

Obiettivo del progetto è la realizzazione di una mostra immersiva, interattiva e di alta qualità dedicata alla biodiversità e alla bio/ecoacustica per comunicare buone pratiche di relazione con gli habitat naturali e contribuire così alla conservazione delle specie animali e degli ecosistemi. A partire da quanto sperimentato con la precedente edizione del programma, si intende capitalizzare i buoni risultati raggiunti in vista di una modellizzazione della proposta formativa, diversificando il pubblico in due modi: coinvolgendo giovani studenti over 17 in un hackathon e creando un prodotto culturale di livello nazionale. La rete di soggetti già operativa viene consolidata mediante il coinvolgimento di ulteriori ed importanti enti museali e culturali, che saranno in grado di dare sostenibilità al progetto e di potenziare in modo esponenziale la disseminazione dei contenuti verso un pubblico ampio e diversificato. Infine, a partire dal 2024 verrà avviato un progetto distribuito di temporary museum in alcune province della regione Veneto, con la collaborazione di due importanti soggetti come il Festival della Scienza dell'Altovicentino e il Festival della Scienza di Verona.

**Beneficiario: Associazione Megahub**

**Progetto: STEM AT HOME**

**Contributo: 75.000,00 €**

Il progetto intende proporre laboratori tecnologici esperienziali in ambito scolastico ed extrascolastico per giovani fino ai 18 anni sul tema delle Smart House, in particolare nelle aree dell’Alto vicentino, di Montecchio Maggiore e di Verona. Questi laboratori mirano a fornire agli studenti un'esperienza pratica e coinvolgente per comprendere e utilizzare le tecnologie smart, che consentono l'automazione di attività e processi all'interno delle abitazioni/aule didattiche al fine di ottimizzare i consumi, garantire maggiore comodità e promuovere un uso consapevole delle risorse energetiche della comunità. Le tecnologie smart, basate sull'Internet of Things (IoT), includono una vasta gamma di prodotti che sfruttano la connessione Internet e le app per smartphone per offrire nuove funzionalità integrate anche con prodotti tradizionali. Si prevede la realizzazione di laboratori scolastici/doposcuola per bambini/e e ragazzi/e dalle scuole primarie alle scuole superiori. Ogni laboratorio darà la possibilità di replicare i progetti in casa autonomamente rendendo quindi il progetto realmente spendibile nella vita quotidiana di ogni partecipante. Le azioni di progetto raggiungeranno complessivamente 900 giovani in età scolastica.

**BANDO RIGENERAZIONI**

**Beneficiario: Comune di Romano d'Ezzelino**

**Progetto: Cristallo Sognante. Un parco di comunità per Fellette**

**Contributo: 115.000,00 €**

Il progetto “Cristallo Sognante” intende rigenerare il parco di Quartiere Cristallo con l’obiettivo di renderlo un luogo significativo per la comunità, promuovendo aggregazione, integrazione ed intercultura, diffondendo e praticando la cultura del volontariato e dei beni comuni, andando quindi a ricostruire il tessuto sociale disgregato e messo a dura prova dagli ultimi tre anni. Le azioni che si andranno ad intraprendere, oltre alla sistemazione dell'area, sono: il regolamento dei Beni Comuni e il patto di collaborazione sul parco; il coinvolgimento della comunità per progettare una gestione partecipata del parco coinvolgendo varie fasce d’età e soggetti del territorio ed infine il presidio educativo e sportivo, riqualificando i campi sportivi attivando laboratori di sport, movimento e socialità, promuovendo inclusione e contrasto al drop-out sportivo.

**Beneficiario: Comune di Valli del Pasubio**

**Territorio: Vicenza**

**Progetto: RINNOVALLI**

**Contributo: 79.000,00 €**

Il progetto intende ridare centralità ai bisogni dei giovani, creando nel centro del paese uno spazio pubblico multifunzionale e di aggregazione, in cui i giovani dai 15 ai 35 anni possano recarsi per vari motivi: studio, lavoro, attività ricreative, partecipare ad incontri di gruppi di volontariato e a iniziative di animazione socioculturale. Un luogo che genererà un impatto significativo sulla comunità, in quanto promuove la socialità, la crescita personale e la cittadinanza attiva dei giovani.

**Beneficiario: La Casetta Scsarl**

**Progetto: L'ULTIMO PIANO**

**Contributo: 115.000,00 €**

L'Ultimo Piano è uno spazio di socialità, protagonismo giovanile, pratiche culturali e artistiche che nascono in particolare da minori adolescenti. Al mattino è un living lab dedicato alla formazione e all’orientamento individualizzato per ragazzi in abbandono/dispersione scolastica con laboratori artistici multimediali, percorsi di stage/volontariato, di cittadinanza attiva e counseling educativo per facilitarne il re-inserimento nel mondo scolastico o lavorativo. Al pomeriggio/sera è un centro di promozione e produzione culturale dedicato ai ragazzi fra i 14-17 anni in grado di raccogliere i bisogni culturali e sociali dei giovani e più in generale del quartiere e di mettere a disposizione know how e attrezzature per progetti artistici. Il re-styling degli spazi e il programma di animazione sono l'esito di un primo confronto con un gruppo di adolescenti seguiti da La Casetta e Bizzart: l’idea è di creare un posto surreale e magico con ambienti monocromatici, dando particolare risalto al bagno, che diventa opera d'arte, dotata di installazione permanente con Intelligenza Artificiale da sviluppare e allenare con i ragazzi. L'ultimo piano ospiterà anche una postazione gaming per sperimentare nuove forme di contrasto all'isolamento sociale giovanile. L'iniziativa sarà oggetto di un processo di ricerca-azione per valutarne la ricaduta sui destinatari diretti e sul quartiere.

**Beneficiario: Comune di Pojana Maggiore**

**Progetto: è-VIVA la Vecchia Scuola**

**Contributo: 115.000,00 €**

Obiettivo del progetto è creare, attraverso la riqualificazione della vecchia scuola del paese, un luogo di coesione sociale e di partecipazione. Si sono ipotizzati alcuni ambiti di sviluppo, in particolare l'implementazione dei seguenti SPAZI: SPAZIO CITTADINANZA ATTIVA (coinvolgimento dei giovani in azioni di sviluppo locale) SPAZIO EDUCAZIONE (Laboratori STEAM, Percorsi di dopo scuola, Aule studio e co-working ad uso gratuito degli studenti, Laboratori di ampliamento dell’esperienza scolastica; Laboratorio famiglie; laboratori di orientamento lavorativo e scolastico) SPAZIO CULTURA e SPORT: (Workshop SPORTIVI; Caffè letterari; Appuntamenti dedicati alle letture educative; Laboratorio di Manga; Laboratorio teatrale; Laboratorio di Ri-Arte). Ogni SPAZIO propone delle differenti attività, ma è caratterizzato da due elementi comuni: sarà "Figital" ed Intergenerazionale. Saranno destinatari diretti delle attività proposte prevalentemente i ragazzi dai 11 ai 25 anni. Oltre ai ragazzi/giovani, sarà cura dell’organizzazione offrire attività atte a coinvolgere un target anche differente come anziani e famiglie.

**Beneficiario: Cooperativa Urbana Sociale**

**Progetto: In-Mobilità**

**Contributo: 91.000,00 €**

In-Mobilità è un progetto di rigenerazione urbana e animazione sociale in 5 scuole superiori della Provincia di Vicenza. La rigenerazione avviene attraverso la formazione e l'attivazione di un gruppo di studenti, e parallelamente il coinvolgimento di insegnanti, in un percorso di co-progettazione di spazi dedicati alla mobilità sostenibile. Ogni scuola, al termine del progetto, avrà a disposizione uno spazio rigenerato e un gruppo di studenti e insegnanti preparati ad animarlo, così come a partecipare con un impatto competente nei processi decisionali, politici e sociali del proprio territorio. Alla formazione e alla rigenerazione si attiva parallelamente un lavoro di city making tra istituzioni provinciali e scolastiche con l'obiettivo di studiare, sperimentare e promuovere dispositivi politici e sociali per lo sviluppo della comunità attorno al tema della scuola e della mobilità. Questo lavoro permetterà la creazione di uno storico, e di un modo di lavorare, che favoriranno la scalabilità e la replicabilità in altri aspetti della vita sociale come quelli del cibo, dell'energia e dell'aggregazione.

**Beneficiario: Engim impresa formativa Srl Impresa Sociale ETS**

**Progetto: VILLA FABRIS bene comune**

**Contributo: 115.000,00 €**

Il progetto nasce per restituire alla comunità dell'alto vicentino la possibilità di disporre di luoghi di incontro, di formazione e crescita. L'approccio è di tipo MULTIDIMENSIONALE, rivolgendosi in modo trasversale e intergenerazionale a diverse fasce d'età e intersecando diverse dimensioni: quella educativa, quella culturale e quella formativa con particolare riferimento alle competenze digitali. Il punto di partenza è lo spazio fisico del complesso denominato "Villa Fabris" , luogo che si colloca nell'area centrale di Thiene, che seppur ricco di possibilità nel passato , nel post pandemia è diventato uno spazio inattivo , sottoutilizzato e chiuso. Per questo motivo va riprogettato diventando uno spazio IBRIDO che raggruppa più ambiti (formazione, cultura, lavoro, socialità), più modalità (formali e non formali, reali e virtuali) e ampliando anche la platea dei partecipanti. La connotazione plurale ed inclusiva farà da matrice a tutte le attività proposte nello spazio, proponendo uno spazio vivo attivo e di libero accesso per la comunità.

**Beneficiario: Comune di Torri di Quartesolo**

**Progetto: PIAZZA VERDE - RigenerAzione di quartiere Casoni**

**Contributo: 114.000,00 €**

Il progetto vuole dare una nuova identità ad un’area verde attualmente occupata da un parco giochi e da un campo da calcio sottoutilizzati. La trasformazione è motivata da due finalità: il ripristino del comitato di quartiere con sede in nuova struttura e la realizzazione di uno spazio per la pratica di giochi e sport. L’area del campo da calcio verrà rimodulata in modo da ospitare una piastra per basket-pallavolo e una pista di atletica. La trasformazione dell'area in una vivace "piazza verde" favorirà una riqualificazione sociale dell’intero quartiere, oggi sprovvisto di un punto di aggregazione. Lo spazio verde sarà co-progettato e gestito dalla comunità in modo da rispondere a tutte le esigenze dei suoi futuri fruitori. Sarà un luogo accogliente e inclusivo, dove le persone potranno incontrarsi, socializzare e partecipare a varie attività. La piazza verde diventerà un centro vitale di scambio culturale, sportivo e ricreativo, contribuendo alla costruzione di relazioni sociali più forti e durature. Nelo specifico, la sezione del prato sarà oggetto di un riadattamento per soddisfare le esigenze sportive della comunità. La restante parte dell'area riqualificata sarà concepita come luogo di incontro e condivisione per la comunità locale.