

LUNEDI' 18 MARZO 2019 - LUGO
3° incontro delle Consulte delle Ragazze e dei Ragazzi
Unione dei Comuni della Bassa Romagna

TEMA – DIRITTI

Progetto: “StarBene”

3° INCONTRO DEL GRUPPO CHE SI OCCUPA DELL'ASPETTO PROGETTUALE
COMPOSTO DA 3 RAPPRESENTANTI DI OGNUNA DELLE 9 CONSULTE

Le Carte del Gioco di Ruolo “StarBene”

1° STEP

A turno i ragazzi delle Consulte di: **Alfonsine, Bagnacavallo, Bagnara di Romagna, Conselice, Cotignola, Fusignano, Lugo, Massa Lombarda, Sant'Agata sul Santerno** hanno comunicato al gruppo quale progetto/evento è stato scelto dalla propria Consulta,

1. La Consulta di Alfonsine tra tutti i progetti proposti ne ha scelto 2, notte al museo e paintball, deve decidere quale dei due è più fattibile;
2. La Consulta di Bagnacavallo ha scelto di realizzare La Color Run con Concerto finale;
3. La Consulta di Bagnara ha scelto di realizzare Il Ballo di Fine Anno;
4. La Consulta di Conselice tra tutti i progetti proposti ne ha scelto 2, Cineforum o Mostra Artistico – Fotografica a Tema Ambientale deve decidere quale dei due è più fattibile;
5. La Consulta di Cotignola tra tutti i progetti proposti ne ha scelto 2, Color Run o Flue Run deve decidere quale dei due è più fattibile;
6. La Consulta di Fusignano ha scelto di realizzare un Cineforum per Ragazzi;
7. La Consulta di Lugo ha scelto di realizzare La Color Run ;
8. La Consulta di Massa Lombarda ha scelto di realizzare un Torneo di Video Giochi
9. La Consulta di Sant'Agata ha scelto di realizzare la Settimana del Senso Civico ;
- 10.
- 11.

2° STEP

I Rappresentanti delle 9 Consulte sono stati suddivisi in gruppi coadiuvati dai facilitatori. Compito dei gruppi definire le carte gioco utilizzabili da ogni Consulta per creare la discussione del rispettivo progetto.

I gruppi hanno così creato la seguente lista di Carte gioco che rappresentano Associazioni/Gruppi **Contrari**, a **Favore** e **Indecisi**:

- **AMBIENTALISTA**: il tuo obiettivo è la tutela dell'ambiente, sei attento a rispetto dello spazio-ambiente, energia, pulizia, smaltimento rifiuti; atteggiamento favorevole l'importante è che l'iniziativa sia a basso impatto ambientale;
- **GLI ENTUSIASTI**: sostieni fortemente la tua proposta, la spighi in dettaglio, metti in risalto i pro e cerchi di coinvolgere con entusiasmo gli altri;
- **I PROBLEMISTI**: inizi ogni frase con "ma.....se", trovi difetti e sei cinico;
- **SI PUÒ FARE**: sei ottimista, cerchi di trovare una soluzione che vada bene a tutti, medi in modo tale da poter realizzare l'iniziativa;
- **BANDERUOLA**: non hai una posizione tua, dai ragione a uno e poi all'altra;
- **SPONSOR**: fornisci aiuto e sostegno, materiale, economico o umano (persone fisiche);
- **SENSO PRATICO**: ascolti e fornisci diverse possibilità che siano fattibile e percorribili;
- **COMITATO PROMOTORE** : deve esplicitare le motivazioni a favore del progetto, deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento, deve decidere dove e quando, deve decidere chi può e non può partecipare, devono dire come intendono reperire i fondi necessari;
- **“GLI ANZIANI”**: sono contrari al disturbo della quiete pubblica, hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti, vorrebbero usare i fondi per altre cose, sono preoccupati della sicurezza relativa all’evento, credono che sia un’iniziativa non adatta a quella fascia d’età;
- **“GLI ESCLUSI”**: sono a favore dell’iniziativa ma vorrebbero partecipare anche loro, in alternativa vorrebbero un’altra iniziativa fatta solo per loro, vorrebbero usare le risorse disponibili anche per organizzare una loro iniziativa;
- **“COMITATO GENITORI”**: credono che i progetti presentati, possano non essere adatti agli adolescenti, contestano i giorni e gli orari in cui vengono realizzati i progetti, vorrebbero che i figli fossero più concentrati sullo studio;
- **“COMITATO STORICO”**: dicono che gli spazi dovrebbero essere usati per proiettare cose come ad esempio documentari storici, che le loro iniziative sarebbero per tutte le fasce d’età e non solo per gli adolescenti, che i fondi andrebbero usati per iniziative pubbliche riguardanti la memoria e il patrimonio;
- **“ASSOCIAZIONE PER LA LIBERA ESPRESSIONE GIOVANILE”**: sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani, sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili;

Dopo una attenta analisi dei bisogni i ragazzi in plenaria hanno scelto le carte di ruolo del gioco StareBene, per ogni progetto di ogni CCRR.

1. CARTE GIOCO ALFONSINE

Progetto notte al museo e paintball

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisce chi è irrispettoso;

CARTA "COMITATO PROMOTORE":

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- deve dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA "I PROBLEMISTI" ("GLI ANZIANI"):

- iniziano ogni frase con "ma.....se", trovano difetti e sono cinici
- sono contrari al disturbo della quiete pubblica
- hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti
- vorrebbero usare i fondi per altre cose
- sono preoccupati della sicurezza relativa all'evento
- credono che sia un'iniziativa non adatta a tutte le età

CARTA "SI PUÒ FARE":

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani
- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili

CARTA "COMITATO AMBIENTALISTA":

- il loro obiettivo è la tutela dell'ambiente
- sono attenti al rispetto dello spazio-ambiente, energia, pulizia, smaltimento rifiuti

- hanno un atteggiamento favorevole al progetto se l'iniziativa è a basso impatto ambientale
- preferirebbero che i fondi venissero investiti in progetti di riciclo ed economia ambientale
- si preoccupano che l'iniziativa proposta possa non essere eco-sostenibile e che eventualmente vengano messe in atto tutte le accortezze necessarie

CARTA "BANDERUOLA":

- non hanno una propria posizione
- danno ragione a uno e poi all'altro

CARTE GIOCO BAGNACAVALLO
Progetto COLOR RUN + CONCERTO

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisci chi è irrispettoso;

CARTA "COMITATO PROMOTORE":

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- devono dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA "I PROBLEMISTI" ("GLI ANZIANI"):

- iniziano ogni frase con "ma.....se", trovano difetti e sono cinici
- sono contrari al disturbo della quiete pubblica
- hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti
- vorrebbero usare i fondi per altre cose
- sono preoccupati della sicurezza relativa all'evento
- credono che sia un'iniziativa non adatta a tutte le età

CARTA "SI Può FARE":

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani

- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili

CARTA “COMITATO AMBIENTALISTA”:

- il loro obiettivo è la tutela dell'ambiente
- sono attenti al rispetto dello spazio-ambiente, energia, pulizia, smaltimento rifiuti
- hanno un atteggiamento favorevole al progetto se l'iniziativa è a basso impatto ambientale;
- preferirebbero che i fondi venissero investiti in progetti di riciclo ed economia ambientale
- si preoccupano che l'iniziativa proposta possa non essere eco-sostenibile e che eventualmente vengano messe in atto tutte le accortezze necessarie

CARTA “BANDERUOLA”:

- non hanno una propria posizione
- danno ragione a uno e poi all'altro

CARTE GIOCO BAGNARA

Progetto **BALLO DI FINE ANNO**

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisce chi è irrispettoso;

CARTA “COMITATO PROMOTORE”:

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- devono dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA “COMITATO AMBIENTALISTA”:

- il loro obiettivo è la tutela dell'ambiente
- sono attenti al rispetto dello spazio-ambiente, energia, pulizia, smaltimento rifiuti
- hanno un atteggiamento favorevole al progetto se l'iniziativa è a basso impatto ambientale;
- preferirebbero che i fondi venissero investiti in progetti di riciclo ed economia ambientale

- si preoccupano che l'iniziativa proposta possa non essere eco-sostenibile e che eventualmente vengano messe in atto tutte le accortezze necessarie

CARTA "I PROBLEMISTI" ("GLI ANZIANI"):

- iniziano ogni frase con "ma.....se", trovano difetti e sono cinici
- sono contrari al disturbo della quiete pubblica
- hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti
- vorrebbero usare i fondi per altre cose
- sono preoccupati della sicurezza relativa all'evento
- credono che sia un'iniziativa non adatta a tutte le età
-

CARTA "SI PUÒ FARE":

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani
- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili

CARTA "GLI ESCLUSI"

- sono a favore dell'iniziativa ma vorrebbero partecipare anche loro
- in alternativa vorrebbero un'altra iniziativa fatta solo per loro
- vorrebbero usare le risorse disponibili anche per organizzare una loro iniziativa

CARTE GIOCO CONSELICE

Progetto CINEFORUM O MOSTRA ARTISTICO – FOTOGRAFICA A TEMA AMBIENTALE

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisci chi è irrispettoso;

CARTA "COMITATO PROMOTORE":

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- devono dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA “I PROBLEMISTI” (“GLI ANZIANI”):

- iniziano ogni frase con "ma.....se", trovano difetti e sono cinici
- sono contrari al disturbo della quiete pubblica
- hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti
- vorrebbero usare i fondi per altre cose
- sono preoccupati della sicurezza relativa all'evento
- credono che sia un'iniziativa non adatta a tutte le età
-

CARTA “SI Può FARE”:

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani
- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili

CARTA “COMITATO GENITORI” (se il progetto è Cineforum)

- credono che i film proiettati possano non essere adatti agli adolescenti
- contestano i giorni e gli orari in cui vengono trasmessi i film
- vorrebbero che i figli fossero più concentrati sullo studio

CARTA “COMITATO STORICO” (se il progetto è Cineforum)

- dicono che in paese c'è già un cinema che trasmette film e che gli altri spazi dovrebbero essere usati per proiettare altre cose come ad esempio documentari storici
- dicono che le loro iniziative sarebbero per tutte le fasce d'età e non solo per gli adolescenti
- dicono che i fondi andrebbero usati per iniziative pubbliche diverse

*CARTA “COMITATO AMBIENTALISTA”: (se il progetto è Mostra Artistico a tema ambientale)

- il loro obiettivo è la tutela dell'ambiente
- sono attenti al rispetto dello spazio-ambiente, energia, pulizia, smaltimento rifiuti
- hanno un atteggiamento favorevole al progetto se l'iniziativa è a basso impatto ambientale;
- preferirebbero che i fondi venissero investiti in progetti di riciclo ed economia ambientale
- si preoccupano che l'iniziativa proposta possa non essere eco-sostenibile e che eventualmente vengano messe in atto tutte le accortezze necessarie

CARTA “BANDERUOLA”:

- non hanno una propria posizione

- danno ragione a uno e poi all'altro

* In questo caso sono favorevoli

CARTE GIOCO COTIGNOLA

Progetto **COLOR RUN o FLUE RUN**

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisci chi è irrispettoso;

CARTA "COMITATO PROMOTORE":

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- devono dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA "I PROBLEMISTI" ("GLI ANZIANI"):

- iniziano ogni frase con "ma.....se", totono difetti e sono cinici
- sono contrari al disturbo della quiete pubblica
- hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti
- vorrebbero usare i fondi per altre cose
- sono preoccupati della sicurezza relativa all'evento
- credono che sia un'iniziativa non adatta a tutte le età
-

CARTA "SI Può FARE":

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani
- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili

CARTA "COMITATO AMBIENTALISTA":

- il loro obiettivo è la tutela dell'ambiente
- sono attenti al rispetto dello spazio-ambiente, energia, pulizia, smaltimento rifiuti

- hanno un atteggiamento favorevole al progetto se l'iniziativa è a basso impatto ambientale;
- preferirebbero che i fondi venissero investiti in progetti di riciclo ed economia ambientale
- si preoccupano che l'iniziativa proposta possa non essere eco-sostenibile e che eventualmente vengano messe in atto tutte le accortezze necessarie

CARTA "BANDERUOLA":

- non hanno una propria posizione
- danno ragione a uno e poi all'altro

CARTE GIOCO FUSIGNANO

Progetto **CINEFORUM**

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisci chi è irrispettoso;

CARTA "COMITATO PROMOTORE":

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- devono dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA "I PROBLEMISTI" ("GLI ANZIANI"):

- iniziano ogni frase con "ma.....se", trovano difetti e sono cinici
- sono contrari al disturbo della quiete pubblica
- hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti
- vorrebbero usare i fondi per altre cose
- sono preoccupati della sicurezza relativa all'evento
- credono che sia un'iniziativa non adatta a tutte le età
-

CARTA "SI Può FARE":

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani

- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili

CARTA “COMITATO GENITORI”

- credono che i film proiettati possano non essere adatti agli adolescenti
- contestano i giorni e gli orari in cui vengono trasmessi i film
- vorrebbero che i figli fossero più concentrati sullo studio

CARTA “COMITATO STORICO”

- dicono che in paese c'è già un cinema che trasmette film e che gli altri spazi dovrebbero essere usati per proiettare altre cose come ad esempio documentari storici
- dicono che le loro iniziative sarebbero per tutte le fasce d'età e non solo per gli adolescenti
- dicono che i fondi andrebbero usati per iniziative pubbliche diverse

CARTE GIOCO LUGO

Progetto **COLOR RUN**

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisci chi è irrispettoso;

CARTA “COMITATO PROMOTORE”:

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- devono dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA “I PROBLEMISTI” (“GLI ANZIANI”):

- iniziano ogni frase con "ma.....se", trovano difetti e sono cinici
- sono contrari al disturbo della quiete pubblica
- hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti
- vorrebbero usare i fondi per altre cose
- sono preoccupati della sicurezza relativa all'evento
- credono che sia un'iniziativa non adatta a tutte le età
-

CARTA “SI Può FARE”:

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani
- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili

CARTA “COMITATO AMBIENTALISTA”:

- il loro obiettivo è la tutela dell'ambiente
- sono attenti al rispetto dello spazio-ambiente, energia, pulizia, smaltimento rifiuti
- hanno un atteggiamento favorevole al progetto se l'iniziativa è a basso impatto ambientale;
- preferirebbero che i fondi venissero investiti in progetti di riciclo ed economia ambientale
- si preoccupano che l'iniziativa proposta possa non essere eco-sostenibile e che eventualmente vengano messe in atto tutte le accortezze necessarie

CARTA “BANDERUOLA”:

- non hanno una propria posizione
- danno ragione a uno e poi all'altro

CARTE GIOCO MASSA LOMBARDA

Progetto **TORNEO DI VIDEO GIOCHI**

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisci chi è irrispettoso;

CARTA “COMITATO PROMOTORE”:

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- devono dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA “I PROBLEMISTI” (“GLI ANZIANI”):

- iniziano ogni frase con "ma.....se", trovano difetti e sono cinici
- sono contrari al disturbo della quiete pubblica
- hanno paura che i partecipanti sporchino le aree circostanti
- vorrebbero usare i fondi per altre cose
- sono preoccupati della sicurezza relativa all'evento
- credono che sia un'iniziativa non adatta a tutte le età
-

CARTA "SI PUÒ FARE":

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani
- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative proposte dai gruppi giovanili

CARTA "COMITATO IN DIFESA DELLA CULTURA" :

- deve tutelare la cultura e tutto ciò che è legato al territorio locale
- deve diffondere la cultura nelle nuove generazioni
- sono contro al solo divertimento soprattutto ai video giochi che non hanno niente di culturale

CARTA "BANDERUOLA":

- non hanno una propria posizione
- danno ragione a uno e poi all'altro

CARTE GIOCO SANT'AGATA

Progetto SETTIMANA DEL SENSO CIVICO

CARTA PRESIDENTE :

- ARBITRO della seduta
- deve dare la parola a tutti
- deve essere imparziale
- deve decidere i tempi degli interventi
- deve decidere la durata della discussione
- ammonisci chi è irrispettoso;

CARTA "COMITATO PROMOTORE":

- deve esplicitare le motivazioni a favore del Progetto
- deve definire i dettagli e le modalità di svolgimento
- deve decidere dove e quando
- deve decidere chi può e non può partecipare
- devono dire come intendono reperire i fondi necessari

CARTA “GLI ANZIANI”:

- sono cittadini legati alle tradizioni
- non credono alle possibilità di cambiamento e alle capacità dei giovani
- vogliono tutelare le cose che ci sono già

-

CARTA “SI Può FARE”

- sono i componenti del Consiglio di Istituto favorevoli ai progetti di educazione civica

- sono ottimisti
- cercano di trovare una soluzione che vada bene a tutti
- mediano in modo tale da poter realizzare l'iniziativa
- sono a favore di tutte le iniziative proposte dai giovani
- sono disposti supportare e ad aiutare sia a livello pratico che economico le iniziative
- proposte dai gruppi giovanili

CARTA “COMITATO AMBIENTALISTA”:

- il loro obiettivo è la tutela dell'ambiente
- sono attenti al rispetto dello spazio-ambiente, energia, pulizia, smaltimento rifiuti
- hanno un atteggiamento favorevole al progetto se l'iniziativa è a basso impatto ambientale
- preferirebbero che i fondi venissero investiti in progetti di riciclo ed economia ambientale
- si preoccupano che l'iniziativa proposta possa non essere eco-sostenibile e che
- eventualmente vengano messe in atto tutte le accortezze necessarie

CARTA “ LA BOTTEGA”

- gruppo formato dai commercianti
- sono scettici perché attenti alla parte economica al profitto e alle spese

3° INCONTRO DELLE 9 CONSULTE CHE SI OCCUPANO DELL'ASPETTO OPERATIVO

Questo incontro segue il 3° INCONTRO DEL GRUPPO CHE SI OCCUPA DELL'ASPETTO PROGETTUALE COMPOSTO DA 3 RAPPRESENTANTI DI OGNUNA DELLE 9 CONSULTE e vede la partecipazione di tutti gli eletti delle 9 Consulte.

Attività

Scelta da parte dei componenti di ogni Consulta della carta del Presidente e del Segretario ;

Scelta da parte dei componenti di ogni Consulta, delle carte di appartenenza (Gruppo o Associazione);

I componenti di ogni carta (Gruppo o Associazione), devono scrivere i contenuti del loro intervento in base alle indicazioni di ogni carta gioco.

MARTEDI' 09 APRILE 2019 - LUGO
4° incontro delle Consulte delle Ragazze e dei Ragazzi
Unione dei Comuni della Bassa Romagna

TEMA – DIRITTI

Progetto: “StarBene”

4° INCONTRO DEL GRUPPO CHE SI OCCUPA DELL'ASPETTO PROGETTUALE COMPOSTO DA 3 RAPPRESENTANTI DI OGNUNA DELLE 9 CONSULTE

In questo ultimo incontro del Gruppo che si occupa dell'aspetto Progettuale i Rappresentanti di ogni Consulta ha provato a giocare al Gioco di Ruolo “StarBene” per verificare la fattibilità e sono rispettate le premesse di esplicitare un'attività volta a favorire la Democrazia Rappresentativa e soprattutto il rispetto del Diritto di Ascolto e il Diritto di Partecipazione.

I ragazzi coadiuvati dai Facilitatori hanno scelto un progetto da realizzare tra tutti quelli scartati nell'incontro precedente.

Il Progetto scelto da mettere in discussione è denominato "TIC TOC", ovvero l'App di Android (Smartphone) con cui i ragazzi possono realizzare video musicali personalizzati o di gruppo cantando e ballando.

Il progetto consiste nel organizzare un "Contest" e premiare il video più bello in occasione della “**Città dei Bambini**”.

In seguito sono state scelte le seguenti carte da utilizzare:

CARTA “COMITATO PROMOTORE” - CARTA “SI Può FARE” - CARTA “COMITATO IN DIFESA DELLA CULTURA” - CARTA “I PROBLEMISTI” (“GLI ANZIANI”) - CARTA “BANDERUOLA”.

I Ragazzi hanno scelto a quale carta vogliono appartenere e hanno preparato i loro interventi seguendo le indicazioni di ogni carta.

Il Presidente ha avviato la discussione delineando le seguenti regole del gioco:

Ogni Gruppo o Associazione (Carta Gioco) ha avuto 3 minuti per presentare il proprio intervento.

IL COMITATO PROMOTORE per spiegare il Progetto “TIC TOC” e descriverne gli aspetti positivi della proposta.

IL COMITATO IN DIFESA DELLA CULTURA per motivare la loro contrarietà al progetto come ad esempio: *vedere il Tic Tac un progetto che si serve del Cellulare e quindi se i ragazzi promuovono iniziative con il cellulare poi perdono il piacere di giocare all'aria aperta.*

IL COMITATO “SI PUÒ FARE” per appoggiare la proposta del COMITATO PROMOTORE in quanto essendo ottimisti *sono disposti a supportare il progetto sia a livello pratico che a livello economico.*

IL COMITATO “I PROBLEMISTI” (“GLI ANZIANI”) per motivare la loro contrarietà al progetto come ad esempio: *c'è il pericolo che i video prodotti per il progetto “TIC TOC” possano diventare pretesto di azioni di Bullismo.*

IL COMITATO “BANDERUOLA” per esprimere un pensiero molto confuso e contraddittorio come ad esempio: *sono favorevoli perché è un'esperienza per avvicinare adulti, ragazzi ed anziani alla tecnologia ma nello stesso tempo con TIC TOC, non viene rispettata la privacy.*

Finiti gli interventi il Presidente ha comunicato che ogni gruppo aveva a disposizione 2 minuti per rispondere e ribattere per un massimo di 3 volte.

Al termine del dibattito il Presidente ha messo ai voti l'approvazione del Progetto che con 15 voti a 10 è stato accolto.

Il presidente ha messo ai voti anche le 2 modifiche migliorative del Progetto che sono state accolte all'unanimità.

4° INCONTRO DELLE 9 CONSULTE CHE SI OCCUPANO DELL'ASPETTO OPERATIVO

Ogni Consulta ha eseguito il Gioco di Ruolo “StarBene” mettendo in discussione il progetto scelto.

I Progetti dopo le varie e accese discussioni sono stati approvati e quindi proposti all'Ente Pubblico e all'Istituzione Scolastica di ogni Comune.

Alcune Foto del percorso finale.





