

Il progetto si sviluppa in ogni Consulta dei Ragazzi, attraverso un “gioco di ruolo”, ideato e realizzato dai ragazzi delle 9 Consulte, in cui i partecipanti rappresentano i componenti di Associazioni Culturali che esprimono un parere favorevole, contrario ed incerto, in merito ad un progetto o un evento da realizzare nel proprio comune.

I progetti o eventi potranno riguardare qualsiasi tema.

Al termine del “gioco di ruolo”, il Presidente di ogni Consulta dovrà fare sintesi e attraverso una votazione democratica, approvare il progetto o evento che verrà a sua volta proposto alle Istituzione, Comune e Scuola i quali, si impegneranno a realizzare.

Il progetto “StarBene” è stato sviluppato su due piani consequenziali.

Il primo denominato **Progettuale** il secondo denominato **Operativo**.

1. L’aspetto progettuale ha riguardato un gruppo (circa 30 ragazzi), formato da alcuni rappresentanti delle 9 consulte e si è riunito per 4 incontri a Lugo presso il salone estense.
2. L’aspetto operativo ha coinvolto tutti gli eletti di ogni Consulta che hanno sviluppato praticamente quello che il gruppo progettuale ha proposto.

Il gruppo Progettuale:

- ha approfondito il significato di Democrazia Rappresentativa avvalendosi del contributo espresso dal Direttore Generale dell’Unione dei Comuni della Bassa Romagna che gentilmente ha accompagnato i ragazzi nel percorso informativo.
- Ha definito i contenuti e determinato le regole del gioco di ruolo “StarBene”.
- Ha stilato un elenco di idee, progetti o eventi realizzabili, come ad esempio: *mostra fotografica a tema ambientale, organizzare la settimana del senso civico, cineforum per ragazzi, color run ecc.*
- ha scelto i criteri per la valutazione e la realizzazione dei PROGETTI/EVENTI, come ad esempio: *sostenibilità economica, inclusione, rispetto dell’ambiente, ecc.*
- ha caratterizzato le “**carte gioco**” stabilendo le tipologie delle Associazioni pro e contro che partecipano alla discussione come ad esempio: *il Comitato Promotore, il Comitato Ambientalista, i Problemisti, il Comitato Storico, il Comitato Genitori, il Comitato Si può Fare, ecc.*
- **Il gruppo Operativo:**
- ogni Consulta ha scelto tra tutti i progetti proposti quello da realizzare.
- Si è occupata di redigere la **Costruzione di un Progetto/evento**, la **Descrizione** e ha definito un **Titolo**.
- ogni componente della Consulta ha scelto a quale **Gruppo/Associazione, Contrario o Favorevole** al progetto/Evento, vuole appartenere.
- Ogni **Gruppo/Associazione** composto dai componenti delle Consulte, ha scritto un testo argomentando perché si è **Favorevoli, Contrari, o Incerti** rispetto al Progetto/Evento in discussione.
- *ogni gruppo ha definito gli elementi che li caratterizza: la loro carta gioco (immagine); nome del gruppo, il loro motto.*

Il Progetto si è concluso mettendo in pratica il Gioco di Ruolo “StarBene” da parte di ogni Consulta dove è stato messo in discussione la realizzazione di un Progetto/Evento, stabilito come realizzarlo, la data, il luogo e coinvolto l’Ente Locale e la l’Istituzione Scolastica.

OBIETTIVI

Il progetto si è prefissato di raggiungere i seguenti Obiettivi Generali:

- Il Diritto all’ascolto;
- Il Diritto alla partecipazione attiva nelle scelte di una comunità;

Attraverso l’acquisizione dei seguenti obiettivi specifici:

1. un **percorso di democrazia rappresentativa ludico/ formativo** rivolto agli eletti delle 9 Consulte delle Ragazze e dei Ragazzi dell’Unione dei Comuni della Bassa Romagna;
2. **fornire gli strumenti per la discussione, l’approvazione e la realizzazione di Progetti, Eventi,**

Percorsi rivolti alla comunità.

3. Lo sviluppo dello **Soft Skills**, abilità personali, sociali, comunicative, che permettono di lavorare bene in gruppo e cooperare per il raggiungimento degli obiettivi generali.