



zona sociale
PIANO SOCIALE REGIONE UMBRIA



SCHEDA DI PROGRAMMA 2

Politiche giovanili

Progetto di massima per la procedura di co-progettazione

Zona Sociale n. 7 della Regione Umbria — Comune di Gubbio, ente capofila

Comuni: Costacciaro, Fossato di Vico, Gualdo Tadino, Gubbio, Scheggia e Pascelupo, Sigillo

A cura di: POST Società Benefit



Programma 2 — Politiche giovanili

2

Il presente Programma si propone di porre le giovani generazioni al centro dei processi di rigenerazione e sviluppo locale, promuovendo percorsi in cui i giovani possano agire da protagonisti attivi della vita sociale, culturale e civica della comunità. In un'epoca segnata da profonde transizioni digitali, ecologiche e sociali, l'investimento sulle politiche giovanili non rappresenta una spesa assistenziale, ma una scelta strategica fondamentale per contrastare lo spopolamento delle aree interne e valorizzare il capitale umano locale.

L'obiettivo cardine è consolidare e risignificare il legame tra i giovani e il proprio territorio di appartenenza. Ciò significa superare la logica dell'offerta calata dall'alto, per co-progettare insieme ai ragazzi "spazi di espressione", luoghi fisici e digitali di aggregazione, e canali di ascolto formali che restituiscano loro voce, potere decisionale e capacità di impatto sulla sfera pubblica.

1. Il quadro normativo di riferimento

La progettazione strategica si inserisce nelle principali cornici normative e di finanziamento vigenti a livello europeo, nazionale e regionale:

- **Livello Nazionale ed Europeo:** Il Programma si allinea agli obiettivi della Strategia dell'Unione Europea per la Gioventù e alle priorità del Fondo Nazionale per le Politiche Giovanili. Trova inoltre un forte punto di ancoraggio nelle linee strategiche della SNAI (Strategia Nazionale per le Aree Interne), che individua nel potenziamento dei servizi e delle opportunità per i giovani il prerequisito fondamentale per invertire i trend di declino demografico e l'isolamento dei territori appenninici.
- **Livello Regionale (Umbria):** Gli interventi attuano i principi della Legge Regionale n. 11/2015 (Testo unico in materia di Sanità e Servizi sociali) e, in modo specifico, si muovono in coerenza con la Legge Regionale n. 1/2016 ("Norme in materia di



politiche giovanili") e con i successivi Piani Triennali ed Annuali della Regione Umbria per le Politiche Giovanili, volti a sostenere l'autonomia dei giovani, l'occupabilità, l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva.

- Amministrazione Condivisa: Trattandosi di un progetto di massima aperto al contributo del territorio, lo strumento procedurale adottato è quello della co-progettazione, ai sensi dell'art. 55, comma 3, del D.Lgs. n. 117/2017 (Codice del Terzo Settore) e del D.M. n. 72/2021. Questo modello chiama gli Enti del Terzo Settore, le associazioni giovanili e le realtà formali e informali del territorio a cooperare in logica paritaria con la Pubblica Amministrazione.

I contenuti della presente scheda definiscono il perimetro degli obiettivi generali.

2. Analisi del bisogno e del contesto territoriale (Zona Sociale n. 7)

La Zona Sociale n. 7 (Gubbio, Gualdo Tadino, Costacciaro, Fossato di Vico, Scheggia e Pascelupo, Sigillo) esprime caratteristiche geomorfologiche di area montana che incidono profondamente sulle traiettorie di vita dei giovani e degli adolescenti dell'Alto Chiascio.

Il contesto territoriale presenta le seguenti criticità tipiche delle aree interne:

- L'emorragia demografica (Spopolamento): I tavoli di co-programmazione hanno fotografato un trend costante di emigrazione giovanile. I ragazzi e le ragazze, terminati i cicli scolastici superiori o universitari, tendono ad abbandonare il territorio per dirigersi verso i grandi poli urbani regionali o fuori regione. Questo fenomeno, causato dalla carenza di un mercato del lavoro qualificato, ad alta specializzazione o coerente con i percorsi di studio avanzati, priva la Zona Sociale delle sue energie più vitali, innescando un circolo vizioso di invecchiamento della popolazione.
- La crisi della partecipazione e il disagio sommerso: Si rileva un progressivo distacco dei giovani dalle forme tradizionali di associazionismo e di partecipazione



civica e politica. Gli adolescenti, in particolare nella fascia della scuola secondaria di primo grado e nei primi anni delle superiori, appaiono complessi da intercettare e "agganciare". Sotto la superficie di questo disimpegno formale si nascondono crescenti segnali di disagio relazionale e psicologico, acuiti dagli anni post-pandemici: l'isolamento mediato dagli schermi, l'ansia da prestazione scolastica e sociale, e forme di ritiro che i servizi faticano a mappare precocemente.

- La discontinuità delle reti educative e comunitarie: Sebbene il territorio vanti la presenza di realtà associative, sportive, culturali e parrocchiali di grande valore, la rete comunitaria agisce spesso in modo frammentario e intermittente. Gli interventi risultano episodici, legati a finanziamenti a progetto a breve termine, impedendo la stabilizzazione di presidi educativi territoriali permanenti. Diventa perciò prioritario strutturare un modello di intervento "diffuso" e itinerante, capace di valorizzare il Terzo Settore locale per attivare spazi di prossimità anche nelle frazioni e nei comuni più isolati, offrendo ai giovani motivi reali per restare e partecipare.

3. Criticità emerse dalla co-programmazione

- Adolescenti e preadolescenti restano difficili da raggiungere.
- I giovani tendono a lasciare il territorio, dove manca lavoro qualificato.
- Le istituzioni lavorano a compartimenti e le aree interne restano isolate.
- Mancano indicatori e strumenti per monitorare.

4. Destinatari

- Bambini e ragazzi tra 6 e 12 anni e le loro famiglie (ludoteca invernale, ludo scuola, centri estivi).
- Ragazzi tra 11-17 e 18-35 anni (laboratori e progetti sperimentali delle politiche giovanili).



-
- Adolescenti, giovani e giovani adulti tra 14 e 35 anni (Informagiovani).

5

5. Obiettivo generale e obiettivi specifici

Obiettivo generale. Rendere i giovani protagonisti della vita sociale, culturale e civica, contrastando spopolamento e isolamento.

Obiettivo specifico 1. Aprire spazi di ascolto, di protagonismo e di partecipazione con un budget di progettazione dedicato.

Obiettivo specifico 2. Potenziare l'orientamento — scuola, lavoro, impresa — con un Informagiovani che esce dallo sportello e raggiunge anche le aree interne.

Obiettivo specifico 3. Garantire animazione educativa, socialità e supporto alle famiglie.

Obiettivo specifico 4. Rafforzare il dialogo con le scuole, viste come luoghi di partecipazione.

6. Interventi

Informagiovani (sportello)

Spazio pubblico e gratuito di ascolto, orientamento e informazione per i ragazzi tra 14 e 35 anni, su scuola, formazione, lavoro, mobilità europea e tempo libero. Lavora allo sportello ma anche via web, social e newsletter, e costruisce reti con scuole e associazioni. Ha sede a Gubbio presso i locali della Biblioteca comunale e risponde all'intera Zona; l'accesso è libero.

Ludoteca invernale e Ludoscuola

Servizio educativo e ricreativo per i bambini dai 6 ai 12 anni e le loro famiglie; contribuisce allo sviluppo di competenze sociali e relazionali offrendo opportunità di socializzazione, gioco e apprendimento e momenti di incontro e confronto rivolti ai genitori. Opera in sinergia con le realtà educative, culturali, scolastiche ed associative del



territorio ed in sinergia con i Servizi Sanitari per l'età evolutiva. Le attività si svolgono presso le sedi comunali o sedi degli istituti scolastici o altre sedi individuate in fase di co-progettazione.

Con il Ludoscuola le attività entrano nelle Scuole dell'Infanzia e delle Scuole Primarie, integrando l'offerta formativa con laboratori ed esperienze in Ludoteca.

Centri estivi

I Centri Estivi intendono offrire alle famiglie, un'opportunità di crescita dei loro figli attraverso il gioco e le diverse esperienze proposte, con l'obiettivo di rendere disponibile un luogo dove i ritmi, le opportunità educative e gli spazi sono a misura di bambini. Il Centro estivo comunale si rivolge a bambini e ragazzi dai 6 ai 12 anni.

Le attività si svolgono presso le sedi comunali o altre sedi individuate in fase di co-progettazione nella Zona Sociale n. 7.

Laboratori e progetti sperimentali delle politiche giovanili

Interventi e laboratori per i 11-17 e 18-35 anni , co-progettati con i destinatari: protagonismo giovanile, formazione tra pari, impegno civico, eventi culturali e musicali, campagne di prevenzione e orientamento nelle scuole. Provano linguaggi nuovi per arrivare ad adolescenti e preadolescenti. L'accesso è libero o su Avviso pubblico.

Consiglio comunale delle ragazze e dei ragazzi (CCRR)

Un organismo nuovo che avvicina i giovani alla cittadinanza attiva e al confronto con le istituzioni. Allena al protagonismo e alla responsabilità civica, e rinsalda il legame con il territorio contro lo spopolamento. Lavora in stretto raccordo con le scuole e con gli altri spazi di ascolto.

Budget di progettazione per i giovani



Un piccolo budget dedicato e l'affiancamento di un operatore: i giovani ideano e realizzano iniziative proprie. Imparano a progettare, decidono in autonomia e mettono radici sul territorio. È una leva concreta di protagonismo, emersa ai tavoli.

7

Momenti di ascolto dei giovani

Spazi pensati per mettere la voce dei ragazzi al centro: bisogni, idee, proposte. Rispondono a un'indicazione chiara della co-programmazione, cioè programmare partendo da loro. Da qui nascono sia la progettazione partecipata sia gli esiti che il Programma misura.

Informagiovani diffuso e partecipazione

A partire dallo sportello, l'orientamento esce e raggiunge i luoghi di vita dei ragazzi, anche nelle zone limitrofe e nelle aree interne. Accanto, la spinta a partecipare alla vita sociale, culturale e politica della comunità. Meno isolamento, più appartenenza.

7. Risultati attesi

- **Giovani:** più protagonisti e partecipi, con un legame più forte con il territorio.
- **Preadolescenti e adolescenti:** più facili da agganciare e meno soli.
- **Scuole:** diventano luoghi di partecipazione e dialogano con famiglie e ragazzi.
- **Comunità e territorio:** un argine allo spopolamento e reti più vive.

8. Indicatori di output e di outcome

Gli indicatori riprendono quelli individuati durante la co-programmazione. I valori di partenza e i traguardi si fissano ai tavoli, con chi quei servizi li fa ogni giorno.

Indicatore	Tipo
N. di attività e momenti di ascolto rivolti ai giovani	Output



Indicatore	Tipo
N. di attività ideate e realizzate dai giovani	Output
Budget di progettazione dedicato (Sì/No)	Output
CCRR insediato (Sì/No)	Output
N. di attività programmate nella ludoteca e accessi all'Informagiovani	Output
Giovani più protagonisti e partecipi	Outcome
Legame più forte tra giovani e territorio	Outcome

8

9. Modello di gestione, coordinamento e rete

La partecipazione giovanile è tra le priorità alte della co-programmazione e adotta il metodo dell'**Amministrazione Condivisa**. La regia è della **Conferenza di Zona** e dell'**Ufficio di Piano** del capofila Gubbio, con un tavolo di coordinamento dedicato.

Gli interventi si raccordano con gli Uffici della Cittadinanza e/o Ufficio Politiche Giovanili e con le scuole, nella prospettiva dell'area vasta.

Attori della rete

- Zona Sociale n. 7, Conferenza di Zona e Ufficio di Piano (capofila Gubbio).
- Uffici della Cittadinanza dei Comuni e/o Ufficio Politiche Giovanili.
- Istituti scolastici, in particolare le scuole secondarie del territorio.
- Associazioni, anche sportive e culturali, e cooperative sociali; giovani e famiglie.

10. Monitoraggio e valutazione

Il monitoraggio poggia sugli indicatori di output e di outcome elencati sopra: si rileva con regolarità e si riporta al tavolo. La valutazione tiene distinti tre piani: ciò che si



realizza, i risultati che ne derivano e gli impatti più ampi. Serve a far apprendere il sistema e a correggere insieme la rotta, non a riempire un modulo.

Ai tavoli si definiscono anche gli aspetti trasversali: la copertura assicurativa dei volontari (art. 18 CTS), il trattamento dei dati personali (Reg. UE 2016/679) e la sicurezza (D.Lgs. 81/2008).
