

**AVVISO DI ISTRUTTORIA PUBBLICA FINALIZZATA ALL'INDIVIDUAZIONE DI SOGGETTI DEL TERZO SETTORE DISPONIBILI ALLA CO-PROGETTAZIONE E ALLA CO-GESTIONE DEL PROGETTO "GENERAZIONE SPORT" PER FAVORIRE L'ACCESSO ALLE OPPORTUNITA' SPORTIVE DA PARTE DEI GIOVANI**

**PROGETTO DI MASSIMA**

**PREMESSA**

Milano ospiterà nel 2026 i Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali. Da sempre le Olimpiadi rappresentano un momento altamente simbolico per le città, sia dal punto di vista della visibilità internazionale, sia come occasione per il raggiungimento di obiettivi strategici. Il Comune di Milano intende accompagnare i suoi giovani cittadini verso questo evento, costruendo per e con loro la legacy dell'evento olimpico attorno all'obiettivo dell'accessibilità universale delle opportunità sportive. Lo sport, infatti, gioca un ruolo chiave nella promozione di stili di vita sani, nello sviluppo delle competenze di cittadinanza e nella rigenerazione urbana sostenibile.

**CONTESTO DI RIFERIMENTO**

Tra gli adolescenti (15-19enni frequentanti le scuole, ESPAD) il 64% ha consumato alcool nell'ultimo mese e il 37% eccede nel consumo. Il 21% fa uso abituale di tabacco e 1 su 4 ha usato sigarette elettroniche nell'ultimo anno. Il 37% ha provato la cannabis e il 5% ne fa consumo ad alto rischio. Il 12% ha assunto almeno una volta psicofarmaci senza prescrizione medica, 1 su 10 ha provato le NPS (nuove sostanze psicoattive). Il 45% gioca d'azzardo almeno una volta l'anno, il 7% di questi presenta un profilo di gioco problematico. Il 53% utilizza i social media per oltre 2 ore al giorno. Tra preadolescenti e adolescenti (11-17 anni) il 18% è sovrappeso o obeso.

La pratica sportiva come parte integrante del proprio stile di vita è la potenziale risposta ai profili di rischio descritti. Lo sport come abitudine regolare, infatti, si acquisisce tipicamente durante l'infanzia, se l'attività motoria e sportiva è praticata precocemente, regolarmente e per un numero di anni sufficiente a consolidarsi nelle preferenze e nelle abitudini della persona.

La Generazione Zeta sembra predisposta favorevolmente verso lo sport, anche se con caratteristiche in parte inedite. Tra i nati tra il 1996 e il 2010, infatti, secondo una indagine dell'Istituto Piepoli nel post-pandemia: aumenta la pratica sportiva all'aperto e in casa; aumenta il gradimento per le discipline outdoor e olistiche e gli sport contaminati (es. urban); 1 giovane su 3 vorrebbe aumentare il tempo dedicato allo sport; il 43% usa piattaforme/devices per allenarsi; il 36% segue un influencer atleta sui social. I contenuti online più apprezzati riguardano le tematiche sociali sposate dagli atleti.

Le realtà dello sport di base e dei settori giovanili, insieme a scuole, oratori e altre agenzie educative, svolgono in Italia e a Milano un lavoro fondamentale che consente di avvicinare alla pratica sportiva la quasi totalità dei bambini e dei preadolescenti. Circa il 70% dei ragazzi italiani sotto i 14 anni infatti pratica regolarmente attività sportiva. Tuttavia, a partire dai 15 anni il tasso di abbandono dello sport è marcato e crescente: solo il 50% dei 15-17enni, secondo l'Istat, pratica sport in modo continuativo. Le cause del dropout sportivo in Italia includono: la priorità data ad altri impegni come la scuola e altri interessi; la mancanza di entusiasmo o divertimento; la mancanza di amici nel contesto sportivo; le difficoltà nel conciliare gli orari; la disponibilità limitata di impianti sportivi nei pressi dell'abitazione; il basso reddito familiare; le attitudini familiari verso lo sport e la crescente prevalenza di forme di intrattenimento digitale. Un altro fattore importante è la pressione legata al crescente grado di specializzazione e di impegno richiesti. Questa pressione può provenire da allenatori, familiari o altre fonti esterne. Inoltre, diminuiscono le opportunità per coloro che hanno meno talento e pesa l'assenza di un patto fra le agenzie educative (società sportive, scuola, famiglia).

Nel contesto milanese, negli ultimi due anni il costo della vita a Milano è fortemente aumentato, incidendo su tutte le voci dei bilanci familiari. Si rileva un aumento delle richieste di assistenza da parte delle famiglie per l'accesso a beni e servizi di base. Appare in aumento anche la povertà educativa, intesa come scarsità di opportunità educative anche non formali e informali, fra cui lo sport. A fronte di una buona dotazione di impianti sportivi, anche comunali, una parte dei giovani milanesi non riesce comunque a sostenerne i costi di accesso. Non appare casuale che tra le opportunità messe a disposizione gratuitamente attraverso il progetto UIA WishMi, le attività sportive sono state in assoluto quelle preferite dalle famiglie. Solo per lo sport sono stati infatti messi a disposizione dal progetto e spesi dalle famiglie oltre 600.000 € in due anni. Fra

## **All. A1-progetto di massima**

le opportunità offerte, la preferenza delle famiglie e dei giovani beneficiari si è orientata verso gli ingressi e i corsi di Milanospport che, da solo, ha erogato 1.844 voucher per un totale di 486.114 €.

### **OBIETTIVI E CARATTERISTICHE DEL PROGETTO**

L'Amministrazione comunale, attraverso il progetto "Generazione Sport", intende costruire una alleanza strategica - di avvicinamento all'evento olimpico e come sua legacy duratura - per rispondere a queste criticità, attraverso azioni volte a favorire l'accessibilità dello sport per tutte/i le/gli adolescenti e per il contrasto del drop out sportivo.

#### Obiettivi

- Favorire l'accesso alle opportunità sportive e al mondo dello sport per tutte/i le/gli adolescenti, a partire dalle situazioni di maggiore vulnerabilità e povertà educativa;
- Promuovere stili di vita sani e contrastare il drop out sportivo tra le/gli adolescenti;
- Promuovere e sostenere la pratica motoria e sportiva nello spazio pubblico;
- Rafforzare le alleanze strategiche tra mondo dello sport, realtà socio-educative, attori pubblici e privati in città.

#### Beneficiari

Diretti:

- Preadolescenti e adolescenti a partire dagli 11 anni di età, con focus specifico sulla fascia 14-18 anni

Con particolare priorità per:

- Ragazze/i in condizioni di povertà educativa
- Ragazze/i con disabilità
- Ragazze/i inseriti nel circuito penale

Indiretti:

- Allenatori e istruttori sportivi
- Educatori, insegnanti
- Famiglie

#### Localizzazione

Le azioni devono esse realizzate prioritariamente in contesti caratterizzati da povertà educativa, con particolare riferimento ai quartieri esterni al Municipio 1 della città.

#### Cornice progettuale

Il progetto prevede la realizzazione di un dispositivo composto dai seguenti elementi:

- 1) Individuazione dei beneficiari ed erogazione di borse sportive individuali, dal valore indicativo medio di 400 €, rivolte alle/gli adolescenti in povertà educativa, avendo cura di includere ragazze/i con disabilità, con modalità di accesso e secondo criteri di approvazione da definire in sede di coprogettazione. La borsa è comprensiva di un accompagnamento educativo personalizzato al beneficiario e alla sua famiglia al fine di prevenire il drop out e sostenere il percorso;
- 2) Matching tra beneficiari delle borse sportive individuali con le opportunità sportive sul territorio di riferimento, curando la rete con le società ed associazioni sportive della città;
- 3) Bando a sportello co-progettato per l'erogazione a enti del terzo settore, assd, ssd, dei voucher collettivi volti a favorire esperienze di gruppo in ambito sportivo da parte delle/gli adolescenti.
- 4) Progettazione e realizzazione di interventi formativi per allenatori e istruttori sportivi, comprensivi di affiancamento sul campo mediante educatori e psicologi, da realizzarsi in collaborazione con le società ed associazioni sportive di riferimento, volte a potenziare le competenze educative e pedagogiche di queste figure;
- 5) Progettazione e realizzazione di attività di animazione territoriale e di momenti di rete con altri progetti/servizi per fare conoscere le opportunità offerte e favorirne l'accessibilità;

## **All. A1-progetto di massima**

- 6) Progettazione e realizzazione di azioni per la promozione dello sport nello spazio urbano, mediante animazione dei luoghi della città idonei per la pratica sportiva all'aperto (parchi e giardini, campetti, skatepark, piazze e strade, ecc.), anche attraverso il coinvolgimento di giovani volontari;
- 7) Raccordo con eventuali ulteriori linee progettuali da attivarsi con fondi aggiuntivi pubblici e/o privati
- 8) Governance e monitoraggio del dispositivo.

### Risultati attesi

#### **Output**

- Erogazione di circa 600 borse sportive individuali ad adolescenti in condizioni di povertà educativa e accompagnamento alla frequenza sportiva da parte di un educatore;
- Erogazione di circa 140 voucher collettivi a sostegno di altrettante esperienze a tema sportivo per gruppi di adolescenti;
- Formazione e affiancamento a circa 30 squadre/società sportive e ai rispettivi allenatori e istruttori, per il miglioramento delle dinamiche e delle relazioni tra pari e con gli adulti all'interno dei percorsi sportivi;
- Iniziative di animazione territoriale in almeno 10 parchi, giardini, strade e piazze a tema sportivo, anche in raccordo con i progetti di educativa di strada, per favorire il coinvolgimento di adolescenti non ancora inseriti in percorsi strutturati.
- Report trimestrali di monitoraggio: raccolta dati beneficiari, definizione di indicatori di monitoraggio, stesura di un report intermedio e uno finale
- Coordinamento delle equipe multiprofessionali coinvolte nelle azioni di progetto

#### **Outcome**

- Aumentare il coinvolgimento, la frequenza e la tenuta degli adolescenti beneficiari delle borse sportive in attività sportive continuative;
- Allargare il campo delle esperienze a tema sportivo offerte da scuole, centri di aggregazione giovanile, centri diurni e altri enti/istituzioni nei contesti di povertà educativa;
- Migliorare il clima e le relazioni tra pari e con gli adulti all'interno dei gruppi, delle squadre e delle società sportive, favorendo la diversità, l'inclusività e la cura del benessere psicologico;
- Sostenere processi di innovazione nell'offerta e nell'organizzazione delle società/associazioni sportive nell'ottica di potenziare l'attrattività e l'inclusività dei percorsi sportivi;
- Favorire da parte delle/degli adolescenti l'utilizzo di spazi pubblici con finalità motorie e sportive, a partire da quelli più a rischio di degrado oppure oggetto di recenti interventi di riqualificazione;

I risultati attesi (output e outcome) potranno essere rivisti in accordo tra le parti a seconda dello specifico progetto.

### Compiti degli ETS gestori:

I compiti degli ETS gestori saranno:

- co-progettare l'intera struttura del dispositivo
- realizzare incontri di rete e momenti di raccordo con le reti Qubì, la rete dei Centri di Aggregazione Giovanile e ogni altra rete a livello di quartiere o di Municipio utile a fare conoscere le opportunità e all'individuazione dei potenziali beneficiari;
- co-progettare e gestire gli strumenti di individuazione dei beneficiari e l'effettiva erogazione delle borse sportive e definire dettagliatamente la funzione specifica e l'organizzazione dell'accompagnamento educativo individuale;
- co-progettare e gestire gli strumenti di individuazione dei beneficiari e l'effettiva erogazione dei voucher collettivi;
- curare la rete con le opportunità sportive in città, promuovendo l'adesione alle attività formative e di affiancamento per realtà sportive, allenatori e istruttori e favorendo l'inserimento nei corsi e nelle squadre dei beneficiari dei voucher;

## All. A1-progetto di massima

- progettare e gestire le attività formative e l'affiancamento ad allenatori e istruttori;
- co-progettare e co-gestire – in raccordo e collaborazione con altre reti territoriali - le iniziative di animazione nello spazio pubblico a tema motorio e sportivo;
- co-progettare e gestire il monitoraggio del dispositivo, garantendo il coinvolgimento dei giovani e la valorizzazione della loro voce;
- co-progettare l'avviso di selezione dell'ente valutatore esterno, che diverrà fornitore dell'ETS gestore individuato come capofila;
- rendicontare le spese e certificare i costi sostenuti (comprese le borse e i voucher assegnati).

### PERSONALE

Le attività dovranno essere svolte da personale qualificato e ritenuto idoneo a svolgere le relative funzioni. Di seguito sono elencate le professionalità minime richieste. Tale elenco è da considerarsi indicativo e non esaustivo delle figure professionali necessarie allo svolgimento degli interventi:

- Coordinatore/Responsabile di progetto: almeno 3 anni di esperienza di coordinamento di gruppi multiprofessionali in attività analoghe a quelle oggetto dell'avviso e adeguato livello di inquadramento professionale all'interno della propria organizzazione (assimilabile almeno al livello senior)
- Responsabile amministrativo di progetto: figura professionale specificatamente di tipo amministrativo (ad es. impiegato di concetto cat. C CCNL delle Coop. Soc.), con almeno 3 anni di esperienza in rendicontazione di progetti finanziati e gestione amministrativa di progetti, i cui costi possono essere imputati al progetto, dedicata solamente a tale funzione all'interno del progetto.
- Figure professionali dedicate e specifiche, a seconda delle attività svolte. Tali figure devono avere esperienza nel ruolo almeno biennale o possedere adeguato titolo di studio anche con esperienza limitata, purché affiancati da professionisti più esperti.

### DURATA

Il progetto dovrà essere realizzato indicativamente tra novembre 2024 e dicembre 2026 salvo proroghe concordate in sede di co-progettazione.

### QUADRO ECONOMICO-FINANZIARIO

#### Budget dell'intervento

L'intero contributo sarà assegnato all'ETS gestore individuato come capofila sulla base di un budget previsionale di spesa che potrà ricomprendere:

- una quota per il costo del personale, articolata rispetto al costo orario per il numero di ore di ciascuna figura coinvolta;
- una quota dedicata all'erogazione di voucher collettivi e individuali;
- una quota per le attività di formazione e affiancamento delle società sportive, degli allenatori e istruttori;
- una quota per attività di animazione territoriale nello spazio pubblico, anche con il coinvolgimento di giovani volontari;
- una quota per le attività trasversali di coordinamento, monitoraggio, segreteria e rendicontazione;

L'Amministrazione comunale si riserva di ampliare o integrare i servizi e gli interventi nelle aree di co-progettazione, fermo restando che il costo di tali ampliamenti e integrazioni non potrà comunque superare il 100% del valore economico complessivo della co-progettazione originariamente previsto dalla convenzione.

#### Contributo diretto

L'importo massimo del contributo diretto messo a disposizione dal Comune di Milano è di € 400.000,00 euro.

#### Cofinanziamento dei partner

## **All. A1-progetto di massima**

Nella redazione della proposta economica deve essere prevista una quota di cofinanziamento a titolo di compartecipazione, secondo quanto disposto dalle Linee Guida di cui al Decreto del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali n. 72 del 31 marzo 2021.

L'importo di cofinanziamento dovrà essere messo a disposizione dagli ETS gestori per un importo non inferiore al **10% dell'importo totale del contributo diretto richiesto al netto della quota dedicata ai voucher**. La previsione di una quota di co-finanziamento delle iniziative che si vanno ad attuare intende produrre una partecipazione attiva e responsabile dei partner coinvolti, soprattutto in tema di corretta analisi dei costi e monitoraggio dei risultati e della spesa.

Oltre che attraverso la rendicontazione finanziaria delle risorse proprie spese per la realizzazione del progetto, esclusivamente per quanto attiene alla quota di cofinanziamento è possibile prevedere la valorizzazione dell'attività di volontariato, che dovrà essere strettamente correlate al progetto e il cui importo dovrà essere chiaramente stimato e documentabile attraverso attestazioni delle attività svolte.