

ATLANTE DELLE IDEE

100
IDEE

SE NON ORA QUANDO?

ENTE MENTOR: BIR

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dal desiderio di fare volontariato all'estero, un'idea nata nel nostro quartiere e cresciuta nel tempo. Abbiamo dedicato mesi alla preparazione: trovare le associazioni, la burocrazia, fare i vaccini e prepararci all'esperienza. Il gruppo è cambiato lungo la strada, così come la destinazione. Alla fine, siamo riusciti a partire per il Senegal ad Aprile!

Output e impatto del progetto

Abbiamo fatto volontariato in un orfanotrofio: abbiamo supportato la struttura e fatto animazione con i bambini. Siamo riusciti a raggiungere quello che ci eravamo prefissati: capire come si vive altrove e dare una mano concretamente. Adesso stiamo lavorando alla parte che manca — raccontare l'esperienza a casa. Il Comune di Milano ci ha proposto un momento pubblico di restituzione con foto, video e interviste.

Esperienze significative

Tornare è stato strano. Ci siamo ritrovate con quello che chiamano "mal d'Africa": fare fatica a rientrare nella quotidianità dopo tutto quello che avevamo visto. Abbiamo capito quanto siamo fortunate e imparato ad apprezzare cose che prima davamo per scontate. Più di tutto ci siamo portate a casa il valore di fare del bene, anche nelle cose semplici. Tanto che alcune di noi stanno pensando al servizio civile.

LA ZONA CHE CANTA

ENTE MENTOR: Mare Culturale Urbano

Svolgimento dell'attività

Siamo circa 10 ragazzi e 1 ragazza, viviamo nel Gallaratese, frequentiamo le stesse compagnie e condividiamo le stesse passioni, tra queste la passione per la musica Hip Hop/ Rap e Urban. L'idea nasce dalla volontà di coinvolgere altri coetanei per offrire loro l'opportunità di esprimersi con la musica.

Output e impatto del progetto

Questo progetto vuole mettere a disposizione dei giovani artisti tutti gli strumenti necessari per poter intraprendere un vero e proprio percorso di formazione musicale tra pari e, grazie a numerosi laboratori musicali e di scrittura con professionisti, per poter registrare gratuitamente i propri brani in studio. Vogliamo costituire un'esperienza artistica e formativa collettiva, unire tutti i ragazzi e le ragazze del quartiere e offrire loro la possibilità di avere un "luogo" per trasmettere le emozioni con la musica.

TON 618

ENTE MENTOR: BePart

Svolgimento dell'attività

Volevamo realizzare un murales a tema spazio, partendo da un pomeriggio in cui avevamo già provato le bombolette spray. Il percorso è stato lungo: incontri con artisti, laboratori di tecnica, definizione del bozzetto. Quando il primo muro scelto non è stato autorizzato, abbiamo trovato un'alternativa in una piazzetta vicina. Dopo i lavori di preparazione della superficie, finalmente abbiamo dipinto.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato un murales a tema spazio su un muro della nostra zona, visibile dalla piazzetta vicino ai nostri spazi abituali. Il risultato ci ha sorpreso: ci aspettavamo qualcosa di molto più brutto. Il murales è stato inaugurato durante la festa per i 30 anni del centro, davanti a ex utenti, operatori e comunità. Quando hanno tolto il telo, il pubblico ha applaudito. Ci siamo occupati anche dell'allestimento e del cibo per la festa.

Esperienze significative

La cosa che ricordiamo di più è quel momento dell'inaugurazione: il telo che cade e le persone che applaudono. Non ce lo aspettavamo. Durante il lavoro ci siamo divisi i pezzi — il buco nero, le stelle, l'astronauta — e ognuno ha messo il suo. Abbiamo imparato a sfumare con le bombolette e a lavorare insieme senza litigare. La soddisfazione più grande è stata vedere che ce l'avevamo fatta, e che era anche bella.

È SOLO UN GIOCO?

ENTE MENTOR: Scamamù

Svolgimento dell'attività

Siamo i The Comics Kingdom e ci siamo conosciuti grazie ad una stessa passione: la cultura POP (Giochi di ruolo, videogames, giochi da tavolo, fumetti, manga, etc). Data l'impossibilità di trovare un luogo pubblico dove sviluppare queste passioni nel quartiere Comasina, ci siamo sempre ritrovati in una fumetteria nel quartiere Isola.

Output e impatto del progetto

L'obiettivo principale è quello di arrivare a nuovi adolescenti appassionati. Abbiamo fondato un'APS, un collettivo che oltre al nome ha un logo, un indirizzo mail, profili social e che propone attività di promozione di giochi e cultura POP. C'è la volontà di crescere come numero di membri ma soprattutto c'è il desiderio di diffondere la nostra passione. Siamo riusciti ad avere un piccolo patrimonio di scatole, manuali, fumetti per vendita no profit ma per finanziamento alle attività del collettivo.

RIFUGIO VIRTUALE

ENTE MENTOR: Open dot

Svolgimento dell'attività

Ci conosciamo tutti al "Tempo per il Barrio che si trova a Gorla.
Abbiamo quasi tutti interagito a molte attività che ci proponeva il CAG, come la pallavolo e la sala di musica

Output e impatto del progetto

Volevamo realizzare una stanza dove si potesse includere il gaming, design, la grafica e la fotografia con l'obiettivo di organizzare attività verso i ragazzi che frequentano il C.A.G., quindi tornei di gaming, eventi, corsi, e aumentare al tempo stesso le nostre competenze attraverso la formazione.

IL MONDO NEL PIATTO

ENTE MENTOR: Equa

Svolgimento dell'attività

Eravamo partiti da un corso di cucina fatto in precedenza nel nostro quartiere: ci era piaciuto così tanto che abbiamo voluto rifarlo, stavolta organizzandolo noi. Ci siamo incontrati ogni settimana per imparare a preparare piatti di tradizioni diverse — italiana, egiziana, marocchina, sudamericana — con l'aiuto di cuochi professionisti. Abbiamo deciso insieme cosa cucinare, gestito il budget e coordinato il gruppo tramite WhatsApp.

Output e impatto del progetto

Alla fine del corso abbiamo organizzato una festa aperta al quartiere: eravamo in 40 persone. Abbiamo cucinato per tutti, gratuitamente, e le persone ci hanno ringraziato. L'obiettivo era far conoscere le nostre culture attraverso il cibo e farlo insieme — e ce l'abbiamo fatta. In 12 abbiamo preso un impegno e lo abbiamo mantenuto fino in fondo, portando a tavola anche le nostre famiglie.

Esperienze significative

Avevamo lavorato due giorni per preparare tutto. Alla festa alcuni ragazzi, che non avevamo invitato direttamente, hanno detto che il cibo non era buono — solo per dare fastidio. È stato brutto. Ma le persone che contavano ci hanno ringraziato, e le nostre famiglie erano contente. Ci siamo portati a casa la pazienza — con i tempi della cucina e con le persone — e la soddisfazione di aver fatto qualcosa di concreto insieme

BARCELLONA PER GIOVANI

ENTE MENTOR: BIR

Svolgimento dell'attività

Volevamo organizzare un viaggio all'estero, qualcosa che nel nostro quartiere non avremmo mai potuto fare da soli. Il percorso è stato complicato: le due ragazze che avevano proposto l'idea non sono potute partire, il budget si è ridotto e i giorni sono passati da una settimana a tre. Nonostante tutto, il gruppo ha tenuto. Prima della partenza ci siamo incontrati per prepararci, e a settembre siamo partiti per Barcellona.

Output e impatto del progetto

Abbiamo organizzato tutto insieme — voli, alloggio, budget giornaliero, divisione delle spese. A Barcellona abbiamo visitato la città, visto mostre, imparato qualche parola di spagnolo. Al ritorno, con i soldi avanzati, abbiamo organizzato una cena al centro per raccontare l'esperienza agli altri ragazzi e stampare una foto da appendere. Stiamo anche pensando di fare un piccolo libro con le foto del viaggio.

Esperienze significative

Durante il viaggio ci siamo conosciuti davvero. C'era chi prima non si parlava, chi aveva qualche pregiudizio — e invece sono nate nuove amicizie. Ci siamo divisi i compiti ogni giorno: chi cucinava, chi puliva, chi si occupava delle valigie. Non abbiamo delegato tutto agli adulti, abbiamo fatto tutto insieme. Tornati a casa, ci siamo resi conto che il viaggio era stato anche un modo per abbattere i muri tra di noi.

PAVO-HUB

ENTE MENTOR: Scamamù

Svolgimento dell'attività

Frequentiamo l'oratorio da anni come animatori estivi, ma d'inverno non avevamo un posto dove stare insieme. L'idea era recuperare uno spazio abbandonato e farlo diventare nostro. Il bar originale era troppo grande, così ci siamo spostati su una saletta più piccola. L'abbiamo svuotata, donato o buttato via il vecchio, smontato gli armadi, ridipinto i muri e riempito di nuovi arredi. Tutto fatto da noi, con l'aiuto di chi ha risposto al passaparola.

Output e impatto del progetto

Abbiamo trasformato una saletta inutilizzata in uno spazio vivo: mobili nuovi, tavolo, cassa, microfono, muri freschi di vernice. Quando all'inizio dell'estate gli altri animatori l'hanno vista per la prima volta erano felici — avevamo rivoluzionato uno spazio che prima era difficile da usare. Oggi la saletta è aperta a tutti, usata per stare insieme, studiare in compagnia e organizzare le feste dell'oratorio. Resterà anche quando noi non ci saremo.

Esperienze significative

La parte più difficile non è stata il lavoro fisico, ma mettersi d'accordo: dove mettere il divano, come disporre i mobili, cosa comprare con il budget che avevamo. Ognuno aveva la sua idea. Alla fine abbiamo trovato un punto d'accordo — e abbiamo anche imparato a montare i mobili. La soddisfazione più grande è stata sapere che quello spazio non è solo nostro: resterà utile anche per chi verrà dopo di noi.

ACE IN GORLA

ENTE MENTOR: Sportinzona

Svolgimento dell'attività

Giocavamo già a pallavolo insieme, ma le reti erano poche e il mercoledì veniva poca gente. Abbiamo deciso di chiedere attrezzatura nuova per aprire gli allenamenti a tutti, ogni settimana. Con il budget abbiamo comprato reti da pallavolo professionali e materiale da tennis. Da lì abbiamo cominciato a organizzare gli allenamenti ogni mercoledì pomeriggio, coordinandoci via messaggi su chi poteva esserci e cercando di non lasciare mai indietro chi arrivava per la prima volta.

Output e impatto del progetto

Prima la pallavolo mista era saltuaria, adesso si fa regolarmente due volte a settimana. Agli allenamenti partecipano 15-20 persone, inclusi ragazzi e ragazze di età e provenienze diverse. Le reti nuove hanno migliorato anche i tornei della No League, dove siamo state coinvolte nell'organizzazione e nel montaggio del campo. Il tennis non è decollato per mancanza di spazio adatto, ma la pallavolo è diventata un appuntamento fisso del quartiere.

Esperienze significative

La cosa che ci ha sorpreso di più è vedere quante persone sono arrivate nel tempo. Lo sport è diventato un punto d'incontro: ci siamo ritrovate a presentare il gioco a chi non aveva mai toccato una palla, a integrare chi era timido, a costruire amicizie nuove. Ci siamo impegnate a fare in modo che chi arrivava non si sentisse fuori posto. Sapere che quello spazio ora è usato davvero, ogni settimana, è la cosa di cui andiamo più fiere.

SITUAMI

ENTE MENTOR: Argòt

Svolgimento dell'attività

Tutto è partito da una domanda: cosa ci manca? Volevamo uno spazio che unisse cultura, arte e socialità, pensato da noi per i nostri coetanei. Abbiamo cominciato a organizzare eventi — musica, mostre, talk — cercando ogni volta spazi disposti ad accoglierci. Nel corso dell'anno il gruppo è cresciuto, abbiamo definito meglio i ruoli, costruito un'identità grafica e allargato la rete di collaborazioni con altre realtà giovanili della città.

Output e impatto del progetto

Abbiamo organizzato eventi in diversi spazi di Milano, portando ogni volta pubblico nuovo, come persone che ci hanno scoperto su Instagram e non facevano parte della cerchia iniziale. Abbiamo promosso artisti emergenti, creato sinergie con altri gruppi giovanili e portato il progetto anche fuori dal centro. A conclusione del percorso abbiamo fondato formalmente un'associazione, per dare continuità a quello che abbiamo costruito.

Esperienze significative

Lavorare con gli amici è bello, ma è anche rischioso: ci sono stati momenti difficili, emotivamente intensi, in cui abbiamo dovuto affrontare temi che non conoscevano — budget, bandi, amministrazione. Ci siamo ritrovati a imparare cose che non avremmo immaginato di dover imparare. Alla fine abbiamo capito che ognuno può stare dentro al progetto quanto vuole, e che non bisogna forzare. Questo equilibrio è forse la cosa più importante che ci portiamo a casa.

GITE FUORI PORTA

ENTE MENTOR: BIR

Svolgimento dell'attività

Volevamo dare ad altri ragazzi le stesse emozioni che avevamo vissuto noi nelle gite del CAG: scoprire posti nuovi, fare amicizia, uscire dalla routine. Abbiamo organizzato quattro uscite nel corso dell'anno, reclutando ogni volta un gruppo di circa 15 persone tra amici e compagni di classe. La parte più faticosa era sempre quella organizzativa — autorizzazioni, email, chi si occupava di cosa — mentre durante le gite andava quasi sempre tutto bene.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato quattro gite: laser game, Zero Gravity, Acquaworld e una cena al sushi. Le uscite fuori Milano le abbiamo sostituite con qualcosa di più gestibile, e col senno di poi è stata la scelta giusta. In tutto hanno partecipato decine di ragazzi diversi. Abbiamo imparato a stimare i costi, scegliere i luoghi, gestire gli spostamenti e affrontare le defezioni dell'ultimo minuto senza andare nel panico — o quasi.

Esperienze significative

Le defezioni dell'ultimo minuto erano la cosa che ci mandava più in crisi: telefonate la sera prima, messaggi, qualcuno che all'ultimo riusciva a venire e sbloccava tutto. Una di noi era quella che ci andava più vicina al panico, l'altra teneva i nervi. Alla fine, ogni volta, ce la facevamo. Quello che ci portiamo a casa non sono solo le gite riuscite, ma scoprire che organizzare qualcosa per gli altri — dalla prima email all'ultimo spostamento — può essere davvero soddisfacente.

TECNOGAMING

ENTE MENTOR: Share Radio

Svolgimento dell'attività

Frequentiamo il CAG Tarabella da sette anni e abbiamo notato la mancanza di dispositivi per studiare e per stare insieme in modo diverso. Abbiamo deciso di attrezzare un'aula informatica con laptop, tablet e connessione internet, e di aggiungere anche una postazione di retrogaming con software libero. Abbiamo fatto ricerca di mercato, acquistato l'attrezzatura e organizzato una formazione per noi e per gli altri ragazzi del CAG.

Output e impatto del progetto

Abbiamo allestito uno spazio prima sottoutilizzato e lo abbiamo trasformato in un'aula attiva, accessibile ai ragazzi del quartiere per studiare, giocare e partecipare a laboratori. I dispositivi sono stati pensati per essere mobili, così da poterli condividere anche con un altro CAG del territorio. Abbiamo organizzato una festa di inaugurazione e avviato una campagna di raccolta fondi per sostenere i costi della connessione nel tempo.

I GRADONI DELLA FELICITÀ

ENTE MENTOR: Argòt

Svolgimento dell'attività

I gradoni dell'oratorio erano il posto dove ci ritrovavamo da sempre, ma mostravano segni di usura e qualche crepa. Abbiamo deciso di sistemarli e ridipingerli. Ci siamo occupati dei preventivi, degli incontri con l'impresa edile e con lo studio di architettura, e abbiamo lanciato un contest sui social per scegliere il design. Alla fine: gradoni blu, gradini gialli, scritta e impronte. La pittura l'abbiamo fatta in tre giornate collettive, insieme agli altri gruppi dell'oratorio.

Output e impatto del progetto

I gradoni sono stati sistemati e ridipinti in tempo per l'inizio dell'oratorio estivo. Il risultato è uno spazio più sicuro e più bello, che tutta la comunità può usare. Durante le giornate di pittura, i bambini e i ragazzi che passavano si sono avvicinati spontaneamente e hanno voluto partecipare.

L'apprezzamento da parte della comunità è stato generale. Abbiamo documentato tutto con un "prima e dopo" per raccontare il cambiamento.

Esperienze significative

Ogni volta che organizzavamo una giornata di pittura, iniziava a piovere. È successo più volte, ci abbiamo riso su. Ma la cosa che ricordiamo di più è vedere i bambini dell'oratorio avvicinarsi mentre dipingevamo e voler mettere anche loro le mani sul muro. Uno spazio che avevamo sempre vissuto stava cambiando davanti ai nostri occhi, e non eravamo soli a farlo. Alla fine ci siamo sentiti realizzati: il nostro lavoro si vedeva, e alla gente piaceva.

ENTE MENTOR: Open dot

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce osservando in prima persona la quantità di rifiuti per terra che non vengono gettati nei cestini dei parchi. Crediamo che, qualora stimolati, i bambini getteranno volontariamente i rifiuti, e per questo abbiamo pensato di inserire nei parchi un cestino interattivo che possa dare un responso positivo ai bambini che lo utilizzano.

Output e impatto del progetto

L'obiettivo dell'idea una volta realizzata è di invogliare i bambini a gettare i rifiuti nei cestini autonomamente attraverso una risposta positiva; così facendo speriamo di, innanzitutto, aiutare a ripulire i parchi dai rifiuti per terra e inoltre di insegnare ai più piccoli delle buone abitudini che rimangano con loro per il resto della vita. L'11 aprile abbiamo inaugurato Lucino, un cestino interattivo ad altezza ribassata capace di sorridere quando si butta dentro qualcosa.

Esperienze significative

L'installazione: pensavamo e volevamo farla senza bucare il terreno, ma alla fine è servito e quindi ci siamo adattati e per adesso non è ancora caduto :)

HOW TO 4 SCHOOL

ENTE MENTOR: Tempo per l'infanzia

Svolgimento dell'attività

Siamo studentesse delle superiori e abbiamo deciso di insegnare quello che sappiamo fare: usare gli strumenti digitali che la scuola richiede sempre di più. Abbiamo ridefinito il progetto strada facendo, abbandonando l'idea di un'app e dei social per concentrarci sulle lezioni in presenza. Abbiamo tenuto incontri su Canva e Google Slides con ragazzi tra gli 11 e i 14 anni, e nel frattempo abbiamo seguito un corso sull'intelligenza artificiale per migliorare le lezioni future.

Output e impatto del progetto

Abbiamo tenuto lezioni di informatica presso un centro educativo del quartiere, raggiunte da ragazzi che altrimenti non avrebbero avuto accesso a questo tipo di formazione gratuita. Abbiamo collaborato anche con un CAG di Genova. La seconda volta che abbiamo insegnato è andata decisamente meglio della prima: avevamo capito come tenere l'attenzione, come adattare i tempi, come stare davanti a una classe. Il progetto proseguirà con la creazione di un sito web dedicato.

Esperienze significative

La prima lezione è stata più complicata di quanto immaginassimo. Eravamo così organizzate nei tempi da non aver calcolato le domande, i livelli diversi, i momenti in cui un bambino si perde. La pianificazione perfetta non bastava. La cosa che ci ha sorpreso di più, però, è stata scoprire quanto ci piacesse insegnare: entrare nel ruolo, appassionarsi a spiegare qualcosa e vedere che l'altro capisce. Non ce lo aspettavamo così.

VIAGGIO DELLA MEMORIA

ENTE MENTOR: Azione Solidale

Svolgimento dell'attività

Da ottobre 2024 a marzo 2025 il gruppo Giovani ha organizzato il Viaggio della Memoria per 52 giovani del quartiere Giambellino-Lorenteggio. Nei mesi di preparazione si sono tenuti incontri settimanali al CDE Creta: attività conoscitive e approfondimenti storici. Dal 2 all'8 marzo 2025 siamo partiti in bus: Monaco di Baviera (Dachau), Cracovia, Auschwitz e Birkenau. Al rientro abbiamo rielaborato l'esperienza con incontri e audio-testimonianze.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato un evento per raccontare l'esperienza, con un aperitivo multiculturale e abbiamo realizzato una mappa interattiva che nasce per (ri)scoprire e valorizzare le storie di Resistenza, memoria e solidarietà del quartiere Giambellino-Lorenteggio, grazie all'esperienza che abbiamo fatto durante il Viaggio.

Esperienze significative

La cosa che ci ha colpito di più sia stato andare al primo di 100 idee in cui c'era il Comune. Vedere tutti questi giovani che erano lì come noi per il loro progetto. Ci ha dato un'immagine di persone che lavorarono per cambiare e fare qualcosa di positivo.

BRUZZANO CREW

ENTE MENTOR: Somewhere Studio

Svolgimento dell'attività

Facciamo musica insieme da anni, ma volevamo imparare a raccontarla anche con le immagini. Abbiamo seguito una formazione sull'uso della videocamera, lavorato con un fotografo professionista sull'identità visiva del gruppo e girato le scene per i visual video dell'album in diversi angoli del quartiere. Non è sempre stato facile incastrare scuola, lavoro e riprese — e in certi momenti ci siamo fermati. Ma poi abbiamo ripreso e portato tutto a termine.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato dieci visual video per accompagnare le tracce del nostro album, piani sequenza in bianco e nero girati tra le strade di Bruzzano. Abbiamo acquistato una videocamera Insta360 che resta nostra e che useremo anche per i prossimi progetti. Abbiamo fatto shooting fotografici individuali e di gruppo, e la foto di gruppo è stata stampata e installata nella nostra sede. A breve uscirà l'album e stiamo già pensando all'evento di lancio.

Esperienze significative

Sapevamo cosa volevamo fare, ma non come farlo. Le idee per i video erano ambiziose e a un certo punto stavamo quasi mollando. Poi qualcuno è intervenuto per aiutarci con le riprese, e da lì siamo ripartiti. La cosa che portiamo a casa non è solo una tecnica — è capire che quando ti poni un obiettivo devi perseguirlo anche quando è difficile. E capire chi nel gruppo c'è davvero: chi si è impegnato è rimasto, chi non riusciva se n'è andato, e restiamo tutti amici.

RONCHETTI YOUNG

ENTE MENTOR: BIR

Svolgimento dell'attività

Ci siamo conosciuti all'oratorio facendo gli animatori del centro estivo. Da lì è nato il gruppo e l'idea: visitare Napoli, le sue periferie, incontrare ragazzi che vivono realtà più difficili della nostra. Abbiamo organizzato tutto — trasporti, alloggio, contatti con le associazioni locali — affrontando continui cambiamenti di date, costi e partecipanti. Quando le suore hanno ritirato la disponibilità e il budget ha cominciato a scricchiolare, abbiamo organizzato una raccolta fondi che ha funzionato molto bene.

Output e impatto del progetto

Siamo partiti in 14 — più di quanti previsto — perché il gruppo si era allargato e non ce la sentivamo di lasciare qualcuno a casa. Abbiamo visitato Napoli, i Quartieri Spagnoli, Scampia, e abbiamo incontrato una scuola del quartiere. Volevamo capire come si resiste in luoghi più difficili del nostro, e portare quella prospettiva a casa. Al ritorno avevamo materiale per un video-documentario da condividere con altri gruppi giovanili di Milano.

Esperienze significative

La raccolta fondi è stata il momento in cui ci siamo resi conto di quanto il gruppo ci tenesse davvero: ci siamo attivati tutti, e ha funzionato. Poi c'è stata la scuola di Scampia — l'incontro che avevamo inseguito cambiando date e logistica — e vedere con i propri occhi quella realtà è stato diverso da tutto quello che ci eravamo immaginati. Siamo partiti per capire quanto siamo fortunati. Siamo tornati con qualcosa di più difficile da spiegare, ma più prezioso.

SE IL TRAMPO PRENDESSE IL VOLO

ENTE MENTOR: BIR

Svolgimento dell'attività

Volevamo fare qualcosa che da soli non avremmo mai potuto fare: una vacanza insieme, fuori Milano, a contatto con la natura. Abbiamo contattato diverse associazioni fino a trovare quella giusta, scelto la destinazione — un'oasi WWF in Puglia — e organizzato tutto: voli, trasporti, logistica. Abbiamo anche fatto un'attività preparatoria sulla gestione del viaggio e della valigia. La sveglia alle 4:30 il giorno della partenza è stato il primo test superato insieme.

Output e impatto del progetto

Abbiamo trascorso una settimana a Torre Guaceto facendo volontariato per la tutela delle tartarughe marine, con guide del WWF professionali e preparate. Abbiamo imparato a lavorare in inglese tecnico con altri volontari, a stare in un gruppo allargato con persone che non conoscevamo. Una giornata libera a Brindisi, trascorsa tutti insieme senza dividerci, è diventata uno dei momenti più belli. Al ritorno racconteremo l'esperienza ad altri ragazzi con foto e racconto diretto.

Esperienze significative

Uno di noi era convinto di avere difficoltà a rapportarsi con gli estranei. Invece si è scoperto che non era così: bastava trovarsi nel posto giusto. Un altro racconta che è stata la prima volta che ha davvero "progettato" qualcosa — fare telefonate, chiedere informazioni, organizzare — e che quella competenza gli è rimasta. Eravamo abituati a stare tra noi, ma col tempo le distanze con gli altri volontari si sono sciolte. Siamo partiti in cinque e siamo tornati più uniti di prima.

1000 VOCI

ENTE MENTOR: Fight the Stroke

Svolgimento dell'attività

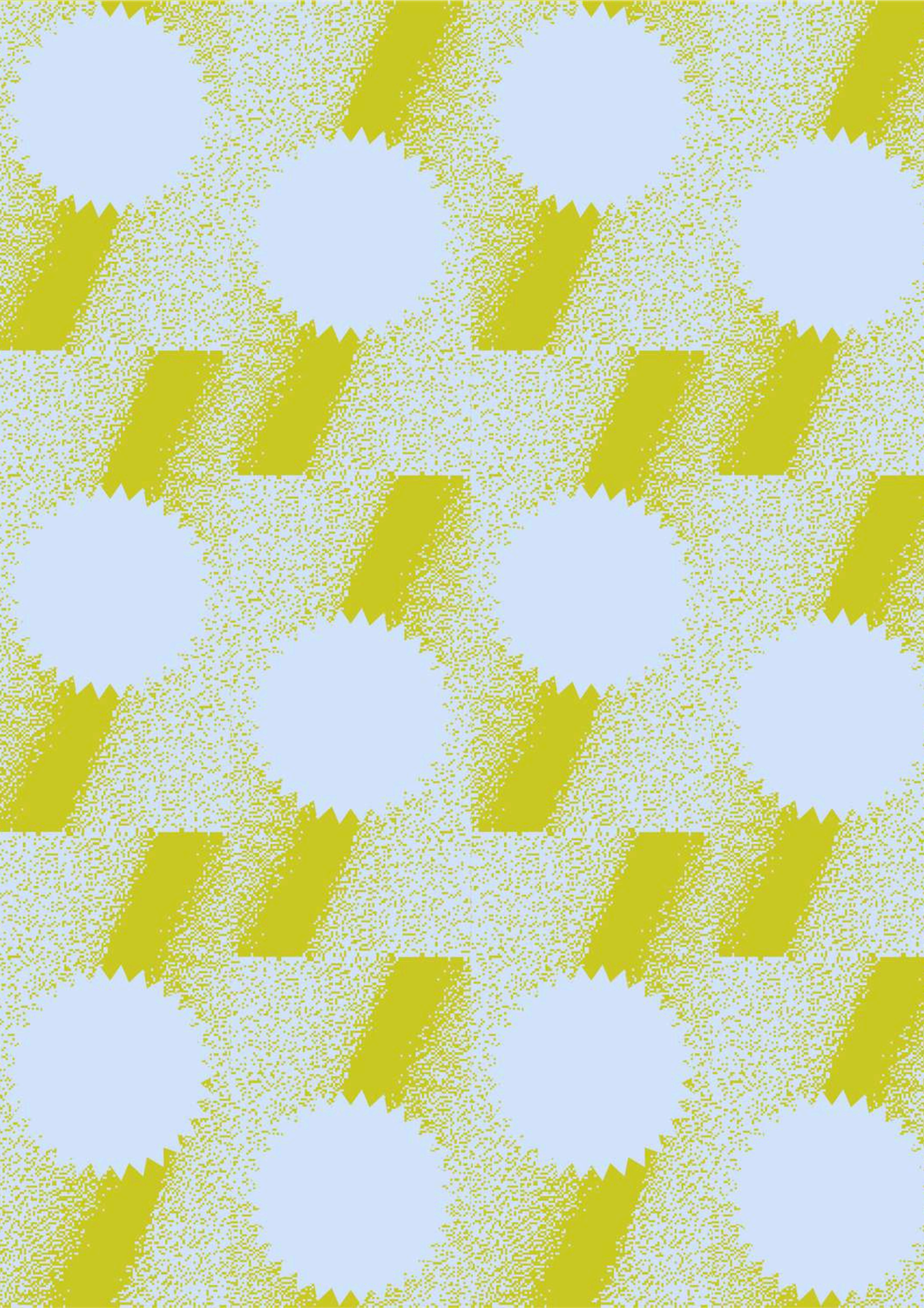
Ci unisce la passione per il cinema e il doppiaggio, e l'idea che il talento non abbia limiti. Abbiamo seguito un corso di recitazione e doppiaggio presso una sala professionale: prima la dizione e l'espressione, poi il lavoro in cuffia davanti allo schermo, a coppie, su scene di cartoni, serie tv e film. Ogni ostacolo — il leggio troppo pesante, le difficoltà di lettura, i rumori — è stato affrontato e risolto insieme, adattando il percorso alle esigenze di ognuno.

Output e impatto del progetto

Abbiamo completato il corso e realizzato un doppiaggio corale di una poesia sulla paralisi cerebrale — un'opera che ci riguardava in prima persona. Il risultato finale è stato di livello decisamente non amatoriale. Alla fine del percorso abbiamo fatto una restituzione pubblica davanti a genitori e familiari, con momenti di commozione genuina. Abbiamo dimostrato che il doppiaggio è una forma d'arte accessibile a tutti, e che la nostra voce può arrivare lontano.

Esperienze significative

Qualcuno di noi ha detto per la prima volta ad alta voce il proprio sogno: fare il doppiatore. Non era scontato riuscirci, davanti agli altri. All'inizio c'era l'ansia da prestazione, la vergogna, la paura di non farcela. Poi piano piano quella sensazione è sparita. Alla fine, quando il corso è finito, molti di noi hanno sentito un vuoto — uno di quei vuoti che ti lasciano solo le cose che ti sono piaciute davvero. Ci siamo già chiesti quando possiamo rifarlo.



LET'S GOR-RLA DJ

ENTE MENTOR: Sportinzona

Svolgimento dell'attività

Ci siamo conosciuti al centro sportivo facendo i volontari al centro estivo. L'idea iniziale era ristrutturare alcuni spazi, ma il budget non bastava. Allora abbiamo puntato su qualcosa di diverso: un corso di DJ aperto a tutti i ragazzi del quartiere, con attrezzatura nuova acquistata apposta. Il corso si è svolto una o due volte a settimana per circa due mesi, tenuto da un ragazzo che già faceva il DJ e il producer.

Output e impatto del progetto

Al corso hanno partecipato circa dieci ragazzi. Le console e le casse acquistate sono rimaste al centro sportivo e vengono già usate per animare le feste degli eventi. Abbiamo gestito il sound in due occasioni pubbliche: un evento al Parco Trotter e la No League Day. L'attrezzatura è ora a disposizione di chi frequenta il campo e continuerà a essere usata, migliorando la qualità degli eventi sportivi e comunitari del quartiere.

Esperienze significative

La cosa più difficile non era imparare a usare la console — era mettersi in gioco davanti agli adulti. Esporre la propria idea, chiedere, parlare con qualcuno più grande: cose che sembravano impensabili prima. Alla fine abbiamo pubblicizzato il corso, trovato i partecipanti, portato tutto in fondo. Scoprire di riuscirci — di riuscire a costruire qualcosa di concreto partendo da zero — è stata la soddisfazione più grande.

SULLA SOGLIA

ENTE MENTOR: 232 APS

Svolgimento dell'attività

Ci ritroviamo ogni settimana nel laboratorio rap del nostro quartiere da anni. Con questo progetto abbiamo deciso di fare sul serio: scrivere un disco, registrarlo in uno studio professionale, pubblicarlo. Abbiamo scelto i beat, scritto i testi, provato e riprovato le tracce. Quello che non ci aspettavamo era quanto fosse difficile prendere decisioni in tanti — su tutto, dalla scelta delle basi alla copertina — e quanto tempo richiedesse registrare una traccia collettiva in otto persone.

Output e impatto del progetto

Abbiamo pubblicato il disco su Spotify. Non è l'album organico che immaginavamo all'inizio — è più una compilation, con i pezzi personali di ognuno — ma è reale, è pubblico, chiunque può ascoltarlo. Sono nati anche dei featuring che non avevamo previsto: collaborazioni trasversali tra di noi, venute fuori in modo naturale. Il legame che si è creato è quello che descriviamo come una seconda famiglia. Il disco è un punto di partenza, non un punto d'arrivo.

Esperienze significative

La cosa più difficile è stata lavorare insieme su qualcosa di così grande. Ci sono stati scontri, discussioni accese, momenti in cui qualcuno non si presentava. Ma nei momenti difficili ci siamo conosciuti davvero — al di là della musica. Qualcuno di noi, a disco pubblicato, ha ammesso che avrebbe potuto dare di più. Sapere che quelle canzoni sono su Spotify e che chiunque può ascoltarle cambia le cose: ti fa capire che quello che fai conta.

MILANO PULITA E SOLIDALE

ENTE MENTOR: AmbienteAcqua

Svolgimento dell'attività

Volevamo installare cestini intelligenti in giro per Milano per incentivare la raccolta differenziata e aiutare i senzatetto. Man mano che ci confrontavamo con chi conosce davvero il settore, capivamo che l'idea originale non reggeva — per motivi tecnici, economici e di sicurezza. Ogni volta che una strada si chiudeva, ne cercavamo un'altra. Alla fine abbiamo portato il progetto nella nostra scuola, dove potevamo garantire che funzionasse davvero.

Output e impatto del progetto

Abbiamo installato un'isola ecologica con sistema intelligente all'interno del nostro liceo: tre cestini per la raccolta differenziata e un totem digitale che riconosce i rifiuti e raccoglie dati. Più di mille studenti hanno partecipato a una giornata di educazione ambientale. Con parte del budget abbiamo donato una console per videogiochi a Casa Jannacci, per allestire uno spazio ricreativo dedicato agli adolescenti ospiti della struttura.

Esperienze significative

Il momento della consegna della donazione a Casa Jannacci è stato quello che ci ha colpito di più. Avevamo lavorato a lungo su un progetto che aveva cambiato forma tante volte, e in quel momento capivamo che qualcosa di concreto era successo — anche solo per qualcuno. Uno di noi ha rischiato di essere rimandato a settembre perché aveva dedicato troppo tempo al progetto invece di studiare. I professori non capivano. Noi sì.

GIAMBELLINO PARLA

ENTE MENTOR: Azione Solidale

Svolgimento dell'attività

L'idea è nata durante una vacanza: due ragazzi del gruppo — uno di origine marocchina, uno italiano che studiava l'arabo su Duolingo — hanno pensato che imparare insieme, aiutandosi, fosse più efficace che farlo da soli. Abbiamo organizzato un corso di arabo peer-to-peer nel nostro quartiere, aperto a chi non conosceva la lingua e a chi la parlava ma non la scriveva. Sedici lezioni, ogni lunedì, con un mediatore culturale e cinque tutor formati appositamente.

Output e impatto del progetto

Al corso hanno partecipato almeno 15 persone in modo costante, tra arabofoni e non, alcuni anche da fuori quartiere. È stata una novità assoluta: nelle scuole superiori corsi di arabo semplicemente non esistono. Abbiamo chiuso con un aperitivo multiculturale aperto al territorio. Il corso ha dimostrato che la diversità del Giambellino non è un problema da gestire, ma una risorsa da cui partire. Qualcuno ha già chiesto di rifarlo l'anno prossimo.

Esperienze significative

La cosa che non ci aspettavamo era che le persone venissero e tornassero. Eravamo preparati ad alti e bassi nella partecipazione — invece è rimasta costante fino all'ultima lezione. Vedere in aula persone che non si sarebbero mai incontrate altrove — italiani, arabofoni, qualcuno da fuori quartiere — che imparavano insieme era esattamente quello che volevamo, ma vederlo accadere è stato diverso. Uno di noi ha detto che è stato molto più impegnativo del previsto. È vero, ma ne è valsa la pena.

HOLISTIC VISION

ENTE MENTOR: Lapsus

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce dalla voglia di comunicare e scambiare pensieri con i giovani attraverso l'esplorazione interdisciplinare del rapporto tra l'Uomo e la Tecnologia, tramite un ciclo di 3 eventi culturali in ognuno dei quali è stata affrontata la tematica da diversi punti di vista: scienza, musica, letteratura-filosofia e arte. Per ognuno degli incontri è stata coinvolta una figura professionale ed esperta che, portando la propria competenza, ha contribuito alla creazione di un dibattito stimolante per i ragazzi e le ragazze giovani.

Output e impatto del progetto

La nostra idea ha avuto l'obiettivo di promuovere la cultura e l'interdisciplinarietà presso un pubblico di giovani, avvicinarli alla trattazione di temi stimolanti, appassionanti e culturalmente rilevanti attraverso degli incontri gratuiti sul territorio da noi moderati che hanno ospitato esperti nelle diverse tematiche abbiamo deciso di affrontare.

Con questi incontri abbiamo cercato di promuovere i valori di cultura e dibattito tra i giovani prova a stimolarli ad adottare un occhio critico ed oggettivo sui temi dell'attualità, perchè il rapporto "Uomo e Tecnologia" riguarda tutti.

L'INFUOCATO RESPIRO DELLA TERRA

ENTE MENTOR: CLUB ALPINO ITALIANO

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce dal desiderio di un gruppo di amici di Rozzano di vivere insieme un'esperienza di viaggio. L'esperienza di 4 giorni a Napoli si è svolta nel mese di giugno e il weekend in Valsesia a settembre. L'esperienza di viaggio è stata condivisa presso lo Spazio Giovani di Rozzano. L'obiettivo principale dell'idea è quella di acquisire conoscenza sulle differenze e sulle similitudini esistenti tra le dinamiche sociali della periferia di Rozzano e quella di Napoli, come similmente tra le specificità naturalistiche e geologiche del Vesuvio e quelle della Valsesia. Parallelamente, un obiettivo di uguale importanza è quello di acquisire indipendenza nell'organizzazione di un viaggio. Il weekend in Valsesia è stato fatto insieme al CxG di Baggio

Output e impatto del progetto

Siamo stati diversi giorni insieme, abbiamo conosciuto quelli del CAI di Napoli e abbiamo condiviso l'esperienza anche con i ragazzi di Baggio.

Per condividere successivamente l'esperienza organizzeremo una mostra fotografica dell'esperienza aperta al pubblico presso il nostro spazio giovani a Rozzano.

Esperienze significative

Ci siamo divertiti più di quello che ci immaginavamo; abbiamo imparato a stare insieme senza litigare, a stare lontano da casa e dalla vita quotidiana, a fare qualcosa di diverso. Abbiamo imparato a stare insieme con gli altri e a divertirci invece che a passare il tempo facendo niente. Qualcuno ha imparato a camminare in montagna e sicuramente ci portiamo a casa che gli amici sono il bene più prezioso che abbiamo.

SOGNO DA GOL

ENTE MENTOR: Arteka

Svolgimento dell'attività

Il progetto si è realizzato in zona Bovisasca, gli incontri presso spazio BoOMM e il torneo presso il Centro Sportivo Accademia. Abbiamo organizzato un torneo di calcio a 5 aperto ai ragazzi del quartiere nati nel 2010, 2011, 2012 e 2013. Per tutti i partecipanti al torneo sono state previste medaglie e un rinfresco e dei premi aggiuntivi per le prime tre squadre classificate.

Output e impatto del progetto

L'idea nasce dalla voglia di stare insieme e dalla passione per il calcio che accomuna molti ragazzi della zona, non tutti con la possibilità di iscriversi a una squadra e giocare regolarmente e quindi abbiamo deciso di organizzare una giornata diversa, aperta a tutti i ragazzi del quartiere per conoscerci, stare insieme divertendoci con lo sport.

CO2LORI

ENTE MENTOR: Bepart

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce dall'unione di un piccolo gruppo della scuola superiore Severi Correnti di Milano che ha interessi comuni che coinvolgono: l'arte e la sostenibilità ambientale. Questo progetto mira anche a riappropriarsi di uno spazio scolastico che il gruppo non sente proprio.

Output e impatto del progetto

Il gruppo realizzerà un murales con una vernice speciale in grado di assorbire CO2, già utilizzata con successo in diverse aree di Milano
L'obiettivo è duplice: esprimere le nostre idee creative riappropriandosi dell'ambiente scolastico e al contempo contribuire con un impatto significativo a contrastare l'inquinamento atmosferico, che rappresenta una delle problematiche ambientali centrali per la città di Milano.
Il murales sarà realizzato su un muro del liceo: IIS Severi-Correnti a Milano.

POSSO ANDARCI?

ENTE MENTOR: CBM

Svolgimento dell'attività

La nostra idea è organizzare un viaggio a Disneyland Paris con i ragazzi del nostro centro e trasformare questa esperienza in un video per sensibilizzare le persone sull'importanza di abbattere non solo le barriere fisiche, ma anche culturali e sociali, affinché i giovani con disabilità possano partecipare pienamente e scegliere liberamente come vivere il proprio tempo libero.

Output e impatto del progetto

L'idea nasce dalla nostra esperienza quotidiana, in un contesto dove le opportunità di viaggio sono limitate, ma il bisogno di inclusione è forte. Ogni fase del viaggio, dalla preparazione della valigia all'uso dei mezzi, dall'adattamento a nuovi ambienti alla comunicazione, può diventare un'opportunità di crescita e autonomia. Abbiamo scelto Disneyland Paris per ampliare questa esperienza, testando un viaggio completo e documentandone l'accessibilità. È stata un'occasione per raccogliere dati concreti e creare video racconto e di sensibilizzazione sull'accessibilità fisica, sociale e culturale del viaggio.

Esperienze significative

Tutto il viaggio e anche la prima volta in aereo.

RAPPRESENTA(MI)

ENTE MENTOR: Malegaleco

Svolgimento dell'attività

Volevamo creare un evento cittadino formativo sulla rappresentanza studentesca dedicato agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori. Abbiamo voluto esplorare gli organi di rappresentanza a livello scolastico e includere una riflessione sul ruolo e le responsabilità della rappresentanza studentesca, sottolineando l'importanza della partecipazione attiva alle decisioni che riguardano la vita degli studenti. L'evento consente ai partecipanti di confrontarsi con esperienze dirette di rappresentanti e professionisti delle istituzioni, fornendo strumenti pratici per gestire gli organi studenteschi, comprendere i mandati e promuovere una partecipazione consapevole alla vita scolastica e civica.

Output e impatto del progetto

Abbiamo fatto un evento più ridotto, circa 200 persone ma è stato davvero bello perchè sembravamo tante persone che lavoravano assieme. Ci siamo formati su cosa fosse la rappresentanza a vari livelli (regionale, comunale, provinciale..) degli esperti ci hanno raccontato cosa vuol dire fare rappresentanza. Successivamente abbiamo organizzato una tavola rotonda con i ragazzi sui problemi che riscontrano nel territorio e abbiamo raccolto le problematiche del territorio: infrastrutturale, di come è vissuta la scuola, quelle di cui ci occupiamo come consulta. Abbiamo avuto feedback positivo: l'evento è piaciuto, erano persone giovani ma con un calibro abbastanza alto. È stato apprezzato il fatto che le persone potessero confrontarsi.

Esperienze significative

L'evento è stato fatto per chiunque volesse partecipare delle scuole superiori. È stato bellissimo, io ho pianto. La sera quando siamo arrivati a casa eravamo stanchissimi, poi ho guardato instagram e c'erano un sacco di messaggi tipo "che bello l'anno prossimo vorrei candidarmi mi dai una mano?" e sentire alla tavola rotonda "mi da una mano il mio problema è questo?" è una cosa magnifica. Penso non ci sia una restituzione più grande e bella. In questo percorso abbiamo imparato come interfacciarci meglio con le istituzioni e tra di noi e cosa vogliono i ragazzi da un evento del genere. Penso che il messaggio più grande sia "se vuoi, puoi".



6 PERSONAGGI IN CERCA DI ATTORI

ENTE MENTOR: Campo Teatrale

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce dal gruppo scout CNGEI di Cernusco sul Naviglio, composto da ragazze e ragazzi con un'età che va dai 14 ai 16 anni, che fanno scoutismo insieme da vari anni. L'attività consiste in un corso di espressione teatrale, che intende sviluppare la creatività, la fiducia in sé e il lavoro di gruppo tra i partecipanti, migliorando la loro capacità di comunicazione e di ascolto. Successivamente il gruppo ha fatto degli eventi rivolti ad altri scout in cui ha proposto parte delle attività sperimentate e apprese durante il corso.

Output e impatto del progetto

Sono state sperimentate attività di improvvisazione, training fisico e vocale, uso del corpo per la creazione di scene e esercizi di comunicazione non verbale. L'evento conclusivo della fase, ha coinvolto altri gruppi scout, favorendo scambio e confronto tra pari attraverso attività teatrali condivise.

Esperienze significative

Nonostante un pò di fatiche anche burocratiche legate al progetto, sicuramente ci portiamo a casa delle competenze artistiche e teatrali che continueremo a sfruttare nel mondo scout.

SCENA INEDITA

ENTE MENTOR: Heracles Symposium

Svolgimento dell'attività

Siamo un gruppo di amici che si è conosciuto frequentando la scuola di musica Helios Music; Alcuni di noi studiano pianoforte, altri canto, altri rap; ci accomuna, la passione per la musica, non solo perciò che riguarda lo studio dello strumento, ma anche, più in generale, per tutto il mondo dello spettacolo dal vivo.

Abbiamo organizzato un live interamente dedicato a brani inediti di band milanesi e giovani musicisti. La nostra idea è nata dalla riscontro di quanto sia importante per i ragazzi avere un "contenitore" di qualità in cui presentare le proprie produzioni musicali. L'evento si svolge presso la palestra Heracles Symposium.

Output e impatto del progetto

Domenica 21 settembre 2025, il progetto SCENA INEDITA ha portato sul palco di Heracles Gymnasium 16 artisti (gruppi musicali e solisti) tra i 15 e i 35 anni per presentare una selezione dei propri brani inediti o originali di fronte ad un pubblico di coetanei. Gli artisti sono stati selezionati tramite una call.

Alla call hanno aderito musicisti provenienti da vari generi musicali (rap, trap, cantautorato, indie e folk) provenienti da Milano e dall'hinterland.

Esperienze significative

Siamo tutti felici di come sia andata la serata, abbiamo imparato ad organizzarci, a dividerci i compiti e abbiamo imparato a conoscerci meglio ed entrare in confidenza. Abbiamo imparato a gestire gli imprevisti, i musicisti si sono messi anche ad improvvisare alla fine della performance. I contatti con tutti gli artisti e con il nostro mentor sono rimaste ottime!

INCONTRI DI PERIFERIE

ENTE MENTOR: Somewhere Studio

Svolgimento dell'attività

Incontro di periferie" è un progetto che prevede la realizzazione di una serie di video interviste e di incontri fra un gruppo di ragazzi e ragazze della periferia di Milano (noi) e un gruppo di coetanei e coetanee della periferia di Napoli. E' un progetto che prevede la realizzazione di una serie di video interviste e di incontri fra un gruppo di ragazzi e ragazze della periferia di Milano (noi) e un gruppo di coetanei e coetanee della periferia di Napoli, in particolare a Scampia e a Ponticelli. Per dare vita a queste interviste abbiamo svolto un viaggio a Napoli e nelle zone delle periferia.

Output e impatto del progetto

Abbiamo voluto unire la volontà di viaggiare insieme, sperimentandoci come gruppo, a quella di esplorare contesti simili al nostro al di fuori di Milano, incontrando realtà educative simili a Scuola Bottega e intervistando ragazzi e ragazze come noi. I nostri obiettivi sono stati quello di crescere come gruppo e di andare verso l'esterno: uscire da Milano, conoscere, raccontare. L'esperienza è stata raccontata e trasmessa attraverso dei poster rigidi che sono stati appesi a Cascina Anna. E' stato creato un video reportage insieme al nostro mentor!

Esperienze significative

Sicuramente una delle esperienze significative è stata conoscere i ragazzi e le ragazze di Napoli. Quest'esperienza ci ha insegnato cosa bisogna fare per viaggiare e abbiamo imparato ad organizzare un viaggio e a gestirlo nel concreto

ENTE MENTOR: Comunità Progetto

Svolgimento dell'attività

La nostra idea è di creare uno spazio condiviso, accessibile e gratuito dedicato alla cura del corpo e in particolare all'acconciatura afro e alla nail art. Ci piacerebbe gestire uno spazio comune in cui creare momenti di scambio con altre ragazze del quartiere, organizzare momenti di formazione e autoformazione, incontri di sensibilizzazione sui temi della cura del proprio corpo, della cosmesi naturale, della bellezza e accettazione di sé ma anche eventi culturali come presentazione di libri, film o mostre.

Output e impatto del progetto

Pensiamo sia importante creare uno spazio condiviso, protetto, accessibile e gratuito dove ragazze, possano ritrovarsi liberamente e scambiarsi esperienze, consigli, partecipare a momenti di formazione e autoformazione su temi importanti come integrazione, femminilità, salute, affettività e bellezza, che vengono spesso banalizzati dai social media. Lo spazio è pensato anche per aprirsi al quartiere in occasioni di eventi culturali e socializzanti.

Esperienze significative

Il momento che ci è rimasto più impresso non è stato un passaggio tecnico, ma l'atmosfera che si è creata al nostro primo incontro quando stavamo tutte insieme, da una parte chi si occupava delle unghie, dall'altra chi separava le piccole ciocche per fare le treccine e chi spiegava i prodotti. È stata un'esperienza molto bella che ci ha permesso di valorizzare il nostro paese.

SORRISI RESPONSABILI

ENTE MENTOR: Scamamù

Svolgimento dell'attività

Siamo un gruppo di amici molto intimi di scuola e quartiere che ha cominciato un percorso di volontariato all'interno del progetto Scamamù. Ci siamo occupate principalmente di feste con truccabimbi, animazione, laboratori, cibo e allestimento.

Abbiamo realizzato degli eventi per rendere più consapevoli i bambini nell'età compresa tra i 6 e i 10 anni facendo dei giochi o degli esperimenti riguardanti gli obiettivi della l'agenda 2030, nelle scuole primarie.

Output e impatto del progetto

Vogliamo far conoscere anche ai più piccoli i problemi del mondo con esperimenti e azioni concrete e giochi cercando di responsabilizzarli rispetto a questi temi, che sono molto diffusi anche intorno a loro.

Poi vogliamo sostenere i genitori nella gestione e organizzazione di appuntamenti come feste dei figli.

Vogliamo essere percepite dalle persone come disponibili e multi tasking.

E infine vogliamo, grazie alle attività proposte ai nostri eventi, far conoscere i bambini del quartiere e facilitare le relazioni tra di loro anche fuori dalla scuola.

Esperienze significative

Il labirinto dell'orrore nei giardini del municipio 9 che abbiamo realizzato durante la festa di Halloween del quartiere, per i bambini e le bambine di zona. All'inizio dovevano bere il punch: acqua colorata all'arancia con dentro dita mozzate finte. Due di noi erano vestite da mummie con la carta igienica e rincorrevano i bambini. Alla fine c'era un enorme scatolone dentro il quale era nascosta una di noi e i bambini dovevano toccare il sangue di mostro, la pelliccia di mostro...

ECOSCIAC(C)ALLI

ENTE MENTOR: WeWorld

Svolgimento dell'attività

Siamo la classe 4LA dell'ITIS G. Feltrinelli di Milano, composta da 20 studenti di 17-18 anni. Ci conosciamo da oltre tre anni e, tra gite, verifiche e momenti di gruppo, siamo diventati un team affiatato. La nostra passione per l'attualità e la tutela dell'ambiente ci ha spinto a partecipare a progetti scolastici significativi. La nostra idea nasce dalla nostra particolare sensibilità nei confronti del tema dell'ecosostenibilità e dell'ambiente.

Output e impatto del progetto

Abbiamo fatto un viaggio a Sciacca, in Sicilia, nel mese di Settembre, ospitati dall'associazione locale MareVivo. Abbiamo fatto laboratori di biologia marina, botanica, geologia, tornei sportivi in spiaggia, escursioni nella città, pulito spiagge e monitoraggio rifiuti, attività sulla mobilità sostenibile, esperienze con visori di realtà aumentata e visite ai ruoli di rilevanza artistica della zona.

Esperienze significative

A Sciacca abbiamo fatto una visita turistica nel centro storico e abbiamo conosciuto un'associazione artistica che ci ha fatto vedere le ceramiche tradizionali del luogo e ci ha fatto conoscere anche un altro signore che ci ha parlato di ceramiche e coralli.

C'è stata una grande sensibilizzazione sui temi proposti, abbiamo allargato le nostre conoscenze, ci siamo uniti come gruppo classe, abbiamo fatto un'esperienza bella insieme. Anche dal punto di vista culturale. Abbiamo anche parlato con gente del posto in diverse attività, ad esempio quando abbiamo creato un corridoio per le tartarughe che dovevano nascere insieme alle persone della spiaggia che sono state coinvolte.

PANORAMA

ENTE MENTOR: Trama Plaza Lab

Svolgimento dell'attività

Panorama è un collettivo di quattro amici diciottenni conosciuti un po' per caso nel corso dell'adolescenza. Interessi e riflessioni comuni hanno fortificato l'amicizia nel gruppo a tal punto da far emergere la necessità di ricercare un modo positivo per esprimere il forte pensiero condiviso sensibile al mondo in cui vive.

Output e impatto del progetto

Abbiamo esposto tutti gli elementi del progetto in un unico evento. Grazie alla possibilità offertaci da Open Casello, che ci ha ospitato, abbiamo realizzato un allestimento immersivo esponendo, tra più di 150 fiori appesi, il nostro campionario, tra cui per l'occasione la prima giacca Panorama. Ci siamo anche occupati di un'iniziativa di personalizzazione di capi personali usati portati dai partecipanti, al fine di dare a questi capi una nuova vita. Erano inoltre esposti una collaborazione con Alessio Corbani, giovane designer, per un magazine artistico-fotografico, e la prima esposizione di ceramiche del membro del gruppo Emanuele "Terra Viva".

Esperienze significative

Il momento più importante è stato sicuramente l'evento Panorama in occasione della Fashion Week Autumn/Winter 2026.

È stata una bellissima esperienza che ci ha permesso di sviluppare competenze di progettazione, promozione, logistica, problem solving e gestione economica. Non vediamo l'ora di cercare altre occasioni per poterci esporre in questo modo e ringraziamo tutti coloro che hanno reso possibile questa prima vera iniziativa del progetto Panorama.

BENESSERE È CURA

ENTE MENTOR: Eva in Rosso

Svolgimento dell'attività

Il progetto prevede l'organizzazione di incontri formativi per sensibilizzare sulla tematica della salute mestruale. Il nostro obiettivo è costruire una scuola realmente attenta alle necessità della sua comunità. Venendo incontro ai bisogni delle studentesse, si contribuirebbe a migliorare il clima generale dell'istituto, rendendolo un luogo più accogliente e confortevole, oltre a ridurre il senso di disagio sia all'interno che all'esterno delle classi.

Output e impatto del progetto

Siamo riusciti a far installare i tampon box per la distribuzione di assorbenti nei bagni nella scuola, oltre all'organizzazione di incontri formativi per sensibilizzare sull'argomento della salute mestruale.

IL FILO CHE UNISCE

ENTE MENTOR: Associazione Joint

Svolgimento dell'attività

Siamo un gruppo di ragazzi e ragazze che frequenta un centro di aggregazione giovanile, abbiamo tra i 15 e 18 anni. La passione che più ci accomuna e ci contagia è viaggiare e ascoltare la musica. Ci siamo conosciuti grazie all'IRDA. Ci frequentiamo per andare all'IRDA nel quartiere del Giambellino. La passione che più ci accomuna e ci contagia è viaggiare e ascoltare la musica (il genere che ci piace di più è il reggaeton). Abbiamo già realizzato delle serate, delle gite che facciamo sia in estate che in inverno e uscite pubbliche. L'anno scorso dei ragazzi di un CAG in Finlandia erano venuti a trovarci e scherzando abbiamo detto "l'anno prossimo veniamo a trovarvi noi".

Output e impatto del progetto

Siamo andati ad Helsinki dal 9 al 13 giugno. Prima abbiamo visitato alcuni luoghi della città, poi siamo andati a trovare i ragazzi del CAG. Una sola persona era tra quelle che avevamo già visto perchè da loro erano le vacanze estive. Faceva molto freddo.. Solo una persona è riuscita a venire ma abbiamo avuto le altre persone. è andata bene, i finlandesi da quello che sappiamo sono sempre simpatici, abbiamo fatto dei giochi per conoscerci meglio, ognuno di noi si è messo con un finlandese e chiacchierava, abbiamo fatto dei giochi tipici. Erano simpatici e ci hanno accolto bene.

Esperienze significative

Ci vuole sempre tempo per fare una cosa, anche se è una piccola cosa ci vuole sempre del tempo. Abbiamo lavorato tanto per portarci a casa questa esperienza, la abbiamo vissuta bene e speriamo che ce ne saranno altre, sicuramente è una cosa che un po' ci ha fatto uscire un po' dalla mia comfort zone. Abbiamo imparato ad avere pazienza con i tempi del comune e anche un po' a gestire il budget, cose che non riuscivamo a fare prima.

La parte organizzativa è stata complicata ma anche costruttiva e abbiamo imparato che anche lo spirito di squadra può aiutare a fare progetti grandi come questo.

WILD HAVEN

ENTE MENTOR: Associazione Joint

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce da una passione che ci accomuna fin da bambine: l'amore per gli animali e la volontà di proteggerli. Abbiamo partecipato ad un campo di volontariato in Islanda di circa una settimana, a tema più protezione ambientale che animale in realtà. L'obiettivo a breve termine è creare una community affiatata al quale trasmettere il campo che abbiamo svolto in Islanda presso una fattoria che funge anche da centro di educazione ambientale, a circa un'ora di distanza dalla capitale, e le attività si sono svolte per una buona percentuale all'aria aperta.

Output e impatto del progetto

Il nostro obiettivo, oltre alla salvaguardia degli animali, è conoscere nuove culture, perché pensiamo che questa sia un'esperienza che faccia crescere. Inoltre, tramite questa esperienza vogliamo sensibilizzare nostri compagni, amici e altri giovani del territorio su questo importante tema e sulle opportunità di mobilità internazionale europee.

Esperienze significative

L'associazione islandese che ci ha accolte ci ha facilitato l'esperienza che ha avuto non pochi intoppi durante il percorso. Una volta arrivate in Islanda abbiamo veramente creato un bellissimo legame con la referente del campo. Inoltre abbiamo migliorato il nostro inglese nonostante qualche blocco iniziale; abbiamo conosciuto nuove culture anche attraverso il cibo perchè le nostre compagne di campo erano tutte di nazionalità diverse. Sicuramente quest'esperienza ci ha reso più autonome e ci ha insegnato come cavarcela

VIVERE LA SOLIDARIETÀ

ENTE MENTOR: Cose Underground

Svolgimento dell'attività

Siamo 9 partecipanti tra i 16 e 17 anni. Ci siamo conosciuti tra i banchi di scuola, ciò che ci accomuna è la voglia di viaggiare e scoprire posti nuovi. Abbiamo fatto un viaggio a Valencia con attività volontariato: come pulire le spiagge; aiutare le persone in difficoltà; proporre attività ai bambini che non vanno più a scuola; sistemare i parchi giochi per i bambini, per aiutare le persone che si trovano in difficoltà dopo il danno che hanno subito a causa del Dana.

Output e impatto del progetto

L'attività si è svolta a Valencia, Spagna e nel territorio limitrofo colpito dall'alluvione. Non essendo partiti durante il periodo emergenziale, la situazione era parzialmente rientrata, ma c'erano comunque abitanti da aiutare. C'erano delle zone che sono state colpite di più e altre che comunque quando siamo arrivati noi eravamo già state sistemate. Collaborando con associazioni locali abbiamo trovato questa signora che aveva la casa distrutta e l'abbiamo aiutata.

Esperienze significative

Sapere che stai aiutando delle persone in difficoltà, nonostante il lavoro sia stato pesante, perché è stato pesante, alla fine siamo rimasti contenti. Nonostante il lavoro fosse faticoso, comunque essendo in gruppo alla fine ci siamo divertiti. E abbiamo capito che si può aiutare qualcuno anche con dei piccoli gesti.

Alla fine è stata una bella esperienza, poi non è una cosa di tutti i giorni andare all'estero, in un posto mai visitato, andare là e aiutare delle persone che erano in difficoltà per la catastrofe successa. E' bello poter apprezzare appena una nuova cultura che magari si aveva soltanto studiato e invece noi l'abbiamo provata sulla nostra pelle.

CAG ABELIA IN GERMANIA

ENTE MENTOR: Associazione Joint

Svolgimento dell'attività

Il progetto nasceva dalla volontà di organizzare uno scambio culturale con le persone del posto, conoscere associazioni locali e gruppi di giovani, conoscere una nuova cultura, avere una visione di una realtà diversa dalla nostra, visitare luoghi e monumenti famosi, provare la cucina locale e divertirci in gruppo. Purtroppo rispetto agli incontri con altri coetanei e le attività di un centro giovani tedesco non siamo stati molto fortunati perchè non li abbiamo incontrati. Abbiamo fatto una bellissima esperienza di gruppo tra di noi e conosciuto meglio la città di Berlino, i dintorni di Stoccarda e la cultura tedesca.

Output e impatto del progetto

Il gruppo ha organizzato anche degli eventi di autofinanziamento per il viaggio e al termine dell'esperienza incontro di racconto e condivisione dell'esperienza con altri ragazzi e ragazze del cag e del territorio.

Esperienze significative

Ci portiamo a casa la storia di Berlino, gli errori che sono stati commessi e la possibilità di quanto un paese possa cambiare; per alcuni di noi è stato il primo viaggio all'estero e in aereo, è stata una bellissima esperienza. Mi porto a casa la conoscenza dei luoghi e i legami che ho stretto con nuove persone che erano in viaggio con me.

OBIETTIVO CUCINA

ENTE MENTOR: WeWorld

Svolgimento dell'attività

Siamo un gruppo di ragazzi che vive in Barona e frequenta il centro educativo "Obiettivo 200" dove ci siamo conosciuti alcuni anni fa. Abbiamo tra i 14 e 15 anni e frequentiamo la scuola superiore.

Abbiamo deciso di partecipare a questo bando perché ci piace l'idea di poter fare qualcosa tutti insieme e la passione che ci accomuna è la cucina, mangiare sano e il nostro quartiere. Abbiamo proposto l'idea di un corso di cucina che ci permetta di imparare a cucinare cose semplici, buone e sane tutti insieme.

Output e impatto del progetto

La nostra idea è quella di imparare a cucinare e di assaggiare cose nuove e sane, con l'aiuto di una nutrizionista e un cuoco. Abbiamo fatto 4 incontri con il cuoco e un incontro con il nutrizionista. Poi alla fine del percorso abbiamo fatto una festa. Abbiamo deciso di unire l'album fotografico, contenente le foto scattate durante gli incontri, e il libro di ricette, in un unico libretto comprensivo di ricette e foto che è stato stampato e distribuito in occasione della festa finale.

BROWLERS

ENTE MENTOR: TraveHub

Svolgimento dell'attività

Abbiamo ideato e realizzato un viaggio di tre giorni a Napoli, nato dal desiderio di vivere un'esperienza condivisa al di fuori del contesto abituale in cui i partecipanti studiano e svolgono attività insieme.

Durante il viaggio, ognuno di noi ha documentato la città attraverso fotografie scattate dal proprio punto di vista. La raccolta delle immagini ha permesso di osservare gli stessi luoghi attraverso sguardi diversi, valorizzando le percezioni e le sensibilità di ciascuno.

Successivamente, il materiale fotografico è organizzato in collage tematici dedicati ai diversi luoghi visitati.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato una mostra fotografica allestita nello spazio che frequentiamo tutti i giorni. Per ogni luogo visitato abbiamo fatto un collage che unisce le fotografie scattate, creando una narrazione collettiva dell'esperienza vissuta.

LOS GRT VIAJANTES

ENTE MENTOR: Associazione Joint

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dal desiderio di fare un'esperienza all'estero, in Spagna ma in realtà la nostra idea ha subito diverse modifiche e non abbiamo fatto un vero e proprio scambio. Siamo andati a Barcellona e abbiamo visitato la città e conosciuto la cultura locale.

Output e impatto del progetto

Siamo comunque riusciti a cavarcela nonostante tutte le modifiche e alcune fatiche. Abbiamo il desiderio di tornare all'estero organizzando noi il viaggio attraverso un progetto che ci fornisca maggiore budget.

Esperienze significative

Il momento in cui abbiamo socializzato con un po' di persone del posto.

SENZA TETTO MA NON SENZA CIBO

ENTE MENTOR: CSV Milano

Svolgimento dell'attività

Siamo 22 studenti e studentesse della 2S dell'IPS Cavalieri-Marignoni di Milano, indirizzo di studio Socio-Sanitario. Abbiamo un'età compresa fra i 15 e i 17 anni. Con questo progetto vogliamo affrontare la tematica delle persone senza fissa dimora perché, secondo noi è una tematica di grande attualità. Vogliamo realizzare una mappatura degli enti che si occupano dei senza fissa dimora e degli spazi pubblici dove questi alloggiano.

Output e impatto del progetto

Gli obiettivi del nostro progetto sono stati: conoscere gli enti e i servizi che si occupano delle persone senza fissa dimora a Milano; far conoscere e sensibilizzare i nostri compagni di scuola, i genitori, il resto degli insegnanti e il personale dell'Istituto e poi le persone che abitano, vivono o lavorano nel Municipio 2 di Milano; e realizzare esperienze concrete di volontariato e cittadinanza attiva. Abbiamo fatto un percorso di formazione per supportare il gruppo classe nella realizzazione del materiale di sensibilizzazione e delle interviste video. Abbiamo partecipato a "La Notte dei Senza Dimora".

RILLINI ON THE ROAD

ENTE MENTOR: ShareRadio

Svolgimento dell'attività

Tutto è iniziato dal desiderio di conoscere realtà simili alla nostra nel mondo. Trovata l'associazione, ci siamo messi in contatto fissando una data per l'incontro. Abbiamo poi gestito la logistica: biglietti aerei, alloggio e van. La forza del gruppo è stata la divisione dei compiti: chi gestiva la parte video, chi quella burocratica e chi organizzativa. Collaborando con precisione e unendo le nostre competenze, siamo riusciti a trasformare l'idea in un obiettivo concreto.

Output e impatto del progetto

Il nostro elaborato finale è il video "Rillini on the Road - Madrid 2025" (disponibile sul canale YouTube Factory Generation). Rappresenta il nostro impegno perché documenta ogni sfida: dai traumi in aeroporto alla gestione del van. Attraverso "confessionali" e musica ci mostriamo per come siamo e per come abbiamo lavorato all'interno del progetto. È la sintesi di un'esperienza che ha creato tra noi un legame unico.

Esperienze significative

Un momento indimenticabile è stato quando in aereo i pennarelli di Mary rotolavano ovunque e i passeggeri se li passavano a catena. Esilarante anche la gara in canoa al Retiro, dove abbiamo quasi rischiato di ribaltarci. Per gestire l'attesa del ritorno, abbiamo invece creato il rito di "Renato Sero", cantando insieme in aeroporto per esorcizzare il ritardo. Sono questi episodi che descrivono il nostro spirito e il legame che ci unisce.

VOCI ALTRE

ENTE MENTOR: Trave Hub

Svolgimento dell'attività

Ci uniscono la passione per il cinema e il desiderio di ascoltare storie diverse dalla nostra. Abbiamo scelto Albania e Montenegro come destinazione e lavorato mesi alla preparazione: formazione video, logistica, contatti con realtà giovanili locali. Tra marzo e agosto abbiamo messo a fuoco l'itinerario, imparato a usare la telecamera e a raccogliere materiale. Ad agosto siamo partite. Al ritorno abbiamo cominciato il montaggio del documentario.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato un documentario sulla vita dei nostri coetanei in Albania, raccogliendo interviste e materiale video durante il viaggio. Il documentario sarà presentato in un evento di restituzione aperto ai coetanei milanesi. L'obiettivo era portare a casa qualcosa da trasmettere — non solo un racconto di viaggio, ma uno sguardo su aspettative, sogni e quotidianità di ragazzi che vivono realtà diverse dalla nostra.

Esperienze significative

Il momento che ci è rimasto più impresso è stato il viaggio e le interviste in Albania. Parlare con coetanei che non avevamo mai incontrato, in un posto in cui non eravamo mai state, e scoprire quanto le loro storie ci riguardassero — quanto si assomigliassero alle nostre e quanto fossero diverse. È stato arricchente in un modo che non sappiamo spiegare bene, ma che sentiamo ancora adesso.

NEXT STOP PALLAVOLO

ENTE MENTOR: Folkfunding

Svolgimento dell'attività

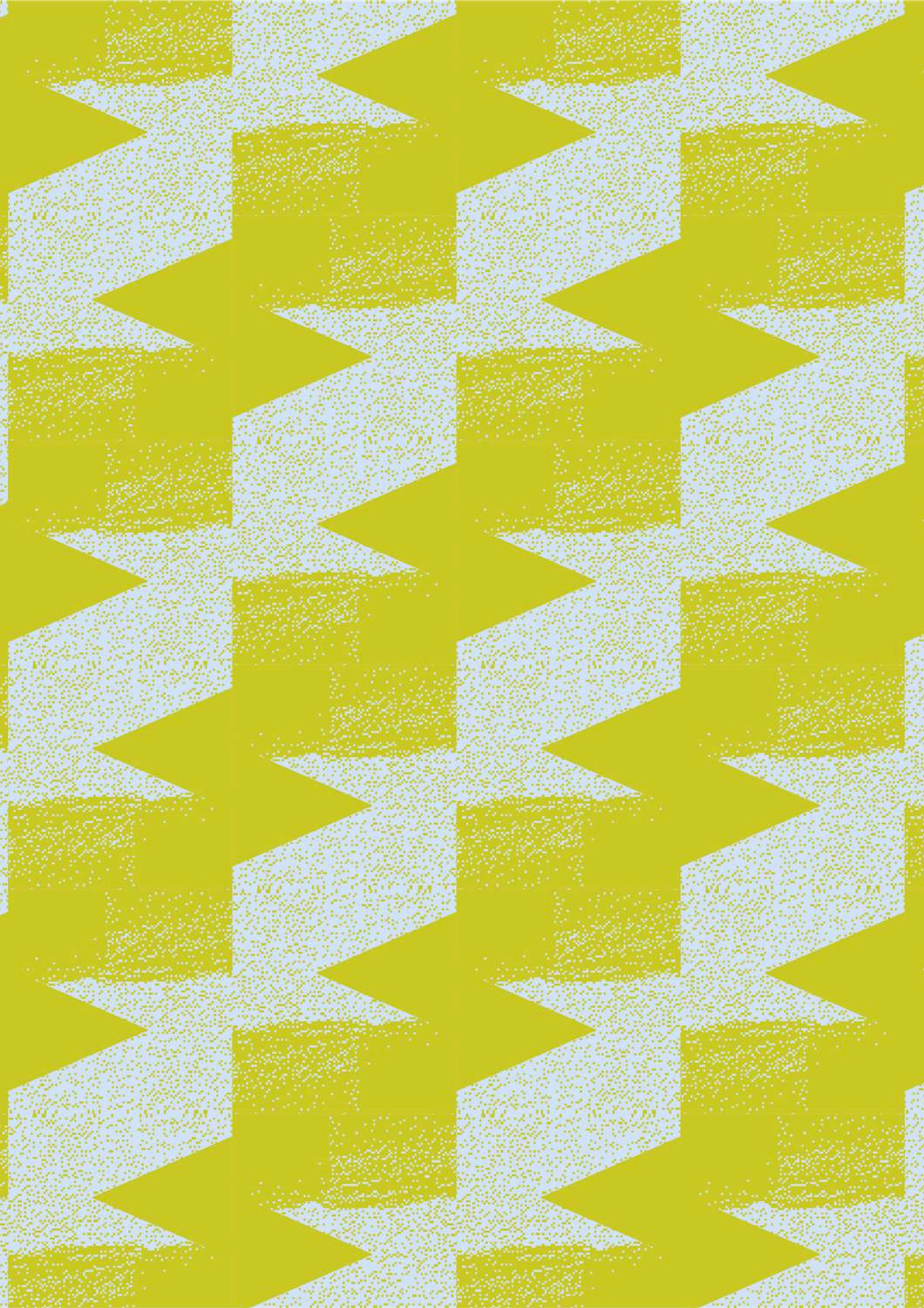
Il progetto nasce da un'esigenza concreta, ben conosciuta all'interno dell'associazione: sostenere le famiglie in difficoltà economica offrendo ai loro figli e figlie la possibilità di partecipare ad attività sportive. In particolare, l'iniziativa mira a garantire l'accesso gratuito al corso annuale di pallavolo organizzato dall'associazione sportiva SL Quarto84 di Milano, con l'obiettivo di sostenere almeno 10 ragazze che altrimenti non potrebbero permetterselo. E' organizzato un torneo di pallavolo aperto alla comunità, pensato per favorire la socialità, coinvolgere i giovani e creare momenti di condivisione e una campagna di raccolta fondi.

Output e impatto del progetto

Il torneo è stato organizzato il 14 di settembre e siamo riuscite nel nostro obiettivo. Abbiamo stretto anche relazioni con la comunità e il territorio e tantissimi genitori e amici ci hanno aiutato il giorno del torneo a gestire i gadget, il cibo e gli spazi.

Esperienze significative

Sicuramente questo progetto ci ha unito molto di più e ci ha anche fatto fare amicizia con le squadre che hanno partecipato al torneo. Nella società siamo diventate anche un punto di riferimento per gli altri, perché siano state brave e generose. Per tante di noi è stata un'esperienza significativa e speriamo si riuscire a farne altre.



GIOCATORI SENZA FRONTIERE

ENTE MENTOR: Sportinzona

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce dall'esperienza dei referenti del gruppo, i quali hanno incontrato difficoltà nell'accesso alle società sportive, nonostante una forte passione per lo sport. Lo sport rappresenta un elemento fondamentale nella vita degli adolescenti: non solo attività fisica, ma anche opportunità di crescita, socializzazione ed espressione personale. Garantire a tutti e tutte la possibilità di praticare sport senza ostacoli economici o logistici significa creare un ambiente inclusivo e accessibile, in cui ognuno possa sentirsi parte di una comunità: per questo abbiamo cercato di costruire una rete con cui attivare dei corsi sportivi gratuiti di basket, pallavolo e boxe con gli allenamenti che si sono svolti in spazi pubblici e strutture accessibili.

Output e impatto del progetto

L'obiettivo del progetto è stato creare un'opportunità di incontro per adolescenti accomunati dalla passione per lo sport, offrendo loro un ambiente sicuro e accessibile in cui poter coltivare e rafforzare il proprio interesse. L'attivazione dei corsi ha inoltre cercato di favorire la socializzazione, il senso di appartenenza e l'inclusione, affinché ogni ragazzo e ragazza possa vivere lo sport come un'esperienza formativa e di crescita.

FIT GIRLS

ENTE MENTOR: Comunità Progetto

Svolgimento dell'attività

Siamo ragazze del quartiere Molise Calvairate e l'idea è nata da un bisogno concreto: fare sport senza pagare un abbonamento, senza sentirsi giudicate, senza lo sguardo maschile. Abbiamo mappato gli spazi del territorio per trovare un luogo adatto, valutato le condizioni, coinvolto altre ragazze. Il progetto prevedeva di aprire una palestra gratuita e autogestita, aperta a tutte — incluse le ragazze velate, che in contesti misti spesso non possono partecipare.

Output e impatto del progetto

L'obiettivo era creare uno spazio solo femminile, gratuito e libero da giudizi, dove ragazze dai 14 ai 18 anni potessero fare attività fisica e stare insieme. Con il budget previsto avremmo acquistato attrezzature sportive e coinvolto una figura professionale di accompagnamento. Il progetto puntava anche a costruire un gruppo più ampio nel tempo, con un calendario di attività stabile e autogestito.

ROTTE URBANE

ENTE MENTOR: Lapsus

Svolgimento dell'attività

Ci siamo conosciuti l'estate scorsa durante un campus itinerante per la città. Da allora non abbiamo smesso di vederci, e il bando è diventato l'occasione per continuare e crescere come gruppo. Abbiamo organizzato uscite, cineforum, Zero Gravity, bowling, tre giorni intensivi di esplorazione urbana con il Dialogo nel Buio. Ci incontriamo regolarmente in libreria per pianificare, ma soprattutto per stare insieme prima ancora che per organizzare.

Output e impatto del progetto

Ci siamo conosciuti l'estate scorsa durante un campus itinerante per la città. Da allora non abbiamo smesso di vederci, e il bando è diventato l'occasione per continuare e crescere come gruppo. Abbiamo organizzato uscite, cineforum, Zero Gravity, bowling, tre giorni intensivi di esplorazione urbana con il Dialogo nel Buio. Ci incontriamo regolarmente in libreria per pianificare, ma soprattutto per stare insieme prima ancora che per organizzare.

RIZZOLI IN MOSTRA

ENTE MENTOR: Educatori senza frontiere

Svolgimento dell'attività

Siamo un gruppo di studenti e studentesse appassionati di grafica, videomaking, fotografia e informatica; abbiamo fra i 14 e i 18 anni e frequentiamo l'Istituto Rizzoli, Centro di Formazione Professionale, di Milano. Ci siamo conosciuti in questi mesi proprio qui a scuola e abbiamo scoperto di avere queste passioni in comune

Output e impatto del progetto

Il nostro progetto è nato dalla volontà di far conoscere il mondo della grafica, della fotografia e dell'informatica attraverso una mostra che racchiudesse i migliori elaborati degli studenti dell'Istituto. La mostra ha avuto come tema principale il design grafico e l'informatica, esponendo una selezione di lavori che spaziano tra le diverse discipline, dalla comunicazione grafica all'illustrazione, dal video alla fotografia, dall'informatica al web design. Ogni prodotto grafico in esposizione è stato il risultato di tecniche differenti e combinate: dall'utilizzo dei font alla ricerca dei colori, dall'impaginazione web alla stampa di riviste, manifesti pubblicitari, foto ritratto o paesaggistiche. Elementi visivi che dimostrano come il design grafico sia un elemento fondamentale e presente in ogni ambito della nostra vita, oggi.

NEW MISTRAL X TIRANA

ENTE MENTOR: Associazione BIR

Svolgimento dell'attività

Come gruppo del CAG Mistral il progetto iniziale era di andare in Albania per fare volontariato ma non è stato possibile perché l'associazione che ci doveva ospitare non era più disponibile. Poi abbiamo scelto Napoli: il motivo per cui abbiamo scelto Napoli e che abbiamo fatto uno scambio con dei ragazzi di un centro di Napoli ci siamo raccontati di come viviamo la nostra città. Abbiamo esplorato Napoli, da piazza Plebiscito a Spaccanapoli e dal Vesuvio al mare. Abbiamo mangiato tutti i tipi di pizza che esistono e anche incontrato l'associazione Libera. Avendo avanzato una parte di budget abbiamo deciso di fare anche un corso di box.

Output e impatto del progetto

Il risultato del nostro lavoro è stato che abbiamo donato 700 euro ad un ragazzo per aiutarlo a cambiare la strada della sua vita, esplorare Napoli e conoscere altri ragazzi della nostra età con cui abbiamo giocato e parlato. Due di noi vorrebbero proseguire l'attività di box.

Esperienze significative

Abbiamo avuto un momento imbarazzante sulla spiaggia con una ragazza che stava prendendo il sole in topless e noi eravamo un po' imbarazzati e perplessi perché intorno a lei c'erano diversi fidanzati; lei si è accorta del nostro imbarazzo. Il giorno dopo a Spaccanapoli l'abbiamo incontrata e ci siamo messi tutti a ridere insieme, lei con noi.

NESSUNO STUDIO

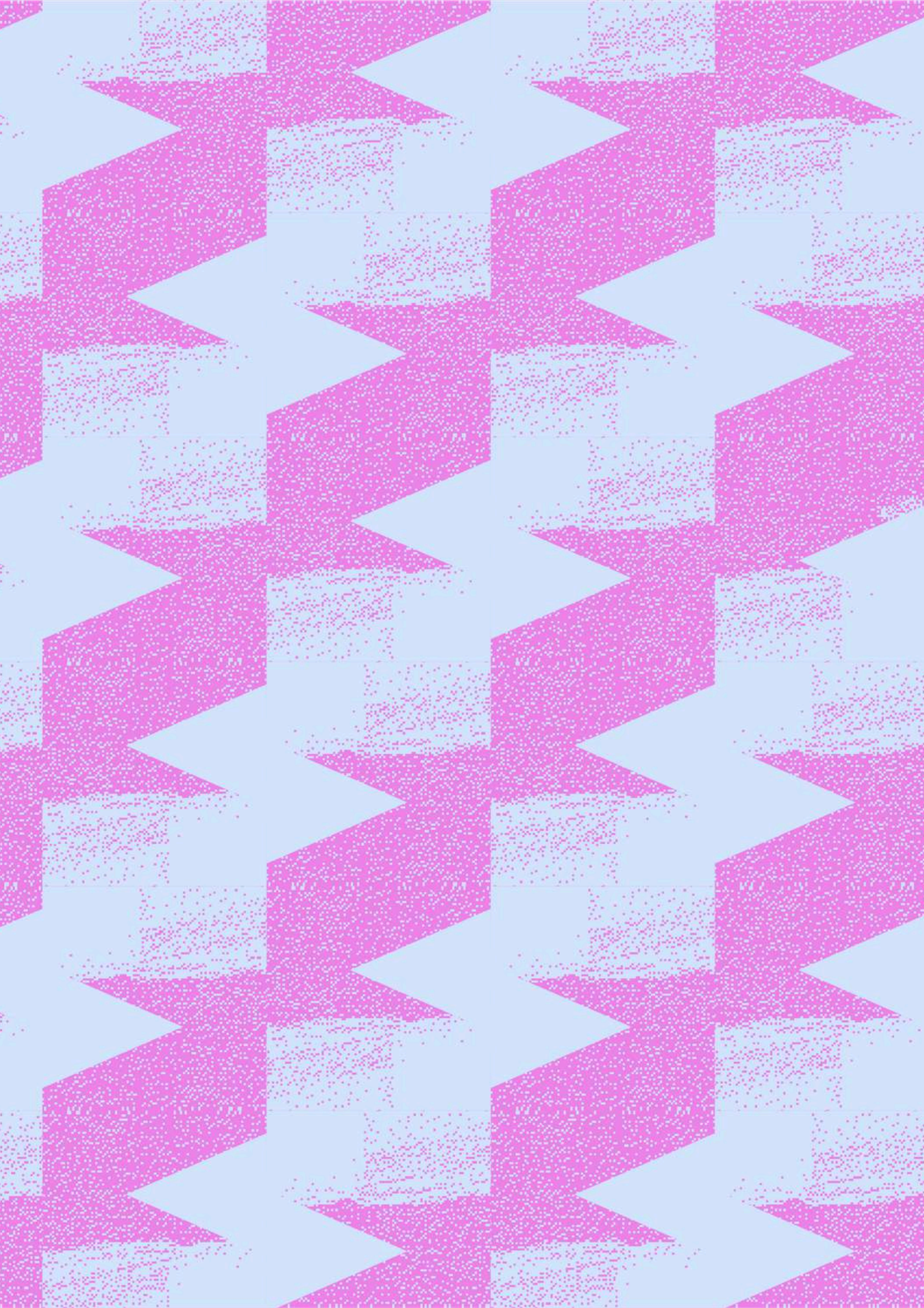
ENTE MENTOR: Share Radio

Svolgimento dell'attività

Volevamo creare uno studio di registrazione accessibile a tutti i ragazzi del quartiere, senza scopo di lucro. Non avendo trovato uno spazio gratuito, abbiamo usato il garage di uno di noi. Abbiamo scelto e acquistato le attrezzature, allestito lo studio, seguito una formazione su mix e mastering. Le attività sono partite a luglio. Abbiamo anche partecipato agli incontri dell'educativa di strada per entrare in contatto con i giovani del territorio.

Output e impatto del progetto

Volevamo creare uno studio di registrazione accessibile a tutti i ragazzi del quartiere, senza scopo di lucro. Non avendo trovato uno spazio gratuito, abbiamo usato il garage di uno di noi. Abbiamo scelto e acquistato le attrezzature, allestito lo studio, seguito una formazione su mix e mastering. Le attività sono partite a luglio. Abbiamo anche partecipato agli incontri dell'educativa di strada per entrare in contatto con i giovani del territorio.



MONTAGNA

ENTE MENTOR: AmbienteAcqua

Svolgimento dell'attività

Due di noi erano già stati in montagna e volevano tornarci con tutto il gruppo. Abbiamo candidato l'idea poco prima del Ramadan, il che ci ha obbligati a organizzare tutto in tempi stretti. Insieme al mentor abbiamo cercato alloggi, attività, trasporti. Non era semplice: non avevamo mai pianificato qualcosa di così articolato. Ma l'obiettivo era chiaro: partire prima del Ramadan.

Output e impatto del progetto

Abbiamo fatto un weekend a Bardonecchia: sci, bob, neve — un ambiente completamente diverso da Bovisasca. Per molti di noi era la prima volta sugli sci. Volevamo documentare l'esperienza e raccontarla nel quartiere. L'esperienza ha rafforzato il gruppo: siamo amici da undici anni, ma vivere qualcosa di nuovo insieme ha aggiunto qualcosa.

Esperienze significative

Il momento che ricordiamo di più è quando ci siamo messi tutti insieme a cercare il posto in cui andare.

GAME OF GOODS

ENTE MENTOR: AmbienteAcqua

Svolgimento dell'attività

L'idea è nata in classe durante una discussione sugli incendi in Grecia. Studiamo all'indirizzo turistico e volevamo unire il volontariato alla conoscenza diretta di un paese che avremmo studiato in storia dell'arte. Abbiamo contattato associazioni europee di tutela della fauna selvatica, pianificato l'itinerario, cercato voli e alloggi. Era la prima volta che organizzavamo qualcosa di così complesso, e lo abbiamo fatto quasi interamente in autonomia.

Output e impatto del progetto

Il progetto prevedeva un viaggio in Grecia per fare volontariato nelle zone colpite dagli incendi del Peloponneso — aiutare centri per animali selvatici, contribuire alla riforestazione — alternato alla visita di siti storici come Atene, Sparta e Olimpia. Al ritorno avremmo raccontato l'esperienza sul giornalino scolastico.

Esperienze significative

Realizzare l'esperienza di volontariato, viverla.

IL MONDO OLTRE VIA QUARTI

ENTE MENTOR: Amici di Edoardo ETS

Svolgimento dell'attività

La prima idea non è stata il viaggio, ma le nostre passioni: la pasticceria e l'architettura. Da queste abbiamo cercato di capire come coltivarle e più in generale come arricchire le nostre conoscenze.

Parigi oltre a contenere tutto questo è stata anche un'eccezionale possibilità di crescita relazione grazie al viaggio di gruppo e alla possibilità di immaginare un altro presente.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato una mostra fotografica per i bambini del doposcuola di Via Quarti e questi sono alcuni dei testi accanto alle foto: "La colazione è il pasto più importante", "La pasticceria è un pilastro importante della cultura francese... e noi siamo più che felici di assaporarlo", "L'amore passa, i dolci di Parigi NO!", "Make racists afraid again", "Il capitalismo uccide".

Il 14 marzo siamo partiti per Parigi e il nostro progetto era chiaro: volevamo conoscere meglio la cultura francese e dimostrare ai ragazzi di Via Quarti che molto di più di una via chiusa nella periferia. In 4 giorni siamo riusciti a guardare la maggior parte della città e abbiamo conosciuto persone di diverse età con storie da raccontare e punti di vista diversi: sono emersi argomenti come razzismo, sovrapprezzi e politica e per un attimo ci siamo sentiti a casa. È vero che c'è molto di più di 7 palazzi in una via chiusa nella periferia di Baggio: c'è un mondo intero là fuori da scoprire da cui possiamo imparare tanto. Questo viaggio non ci ha fatto solo conoscere Parigi, ma anche capire che uscire dalla propria realtà può cambiare il modo di vedere il mondo e noi stessi.

Esperienze significative

È affascinante come diverse culture riescano ad intrecciarsi e a riuscire a creare un'architettura esattamente come nel nostro quartiere. Visitando l'arena di Lutezia e vedendo i bambini giocare a calcio ci è venuta in mente la nostra Via Quarti.

TEAM BONNY

ENTE MENTOR: Arteka

Svolgimento dell'attività

Abbiamo fatto dei colloqui in videochiamata con la lista per comprare le attrezzature facendoci aiutare da Lalla di Mister di Zona e ci hanno aiutato. Poi siamo andati tutti insieme in Decathlon a comprare tutto quello che ci serviva. Poi abbiamo montato tutto e provato. Poi abbiamo organizzato un torneo a Quarto Oggiaro e ne organizzeremo un altro con dei premi verso metà giugno.

Output e impatto del progetto

Un bellissimo torneo!

Esperienze significative

Quando siamo andati a comprare le robe e abbiamo quasi litigato con la commessa!!!

NOVA CODE

ENTE MENTOR: Be Part

Svolgimento dell'attività

Il progetto mira a farci sviluppare competenze informatiche concrete e spendibili nel mondo della programmazione, con particolare attenzione alla creazione di videogiochi e contenuti digitali e alla stampa 3D. L'obiettivo è acquisire solide basi nell'uso di software dedicati, come Unity, per progettare e realizzare giochi semplici ma completi, seguendo tutte le fasi del processo creativo. Nel complesso, il progetto vuole unire creatività, tecnologia e collaborazione, offrendo un percorso di crescita, sperimentazione e acquisizione di competenze concrete per il futuro, anche tramite incontri dedicati con professionisti del settore e sperimentazioni pratiche.

Output e impatto del progetto

L'idea nasce dalla nostra esperienza al CAG della Comasina, dove ci siamo conosciuti condividendo la passione per la tecnologia e il desiderio di creare qualcosa di utile per noi e per altri giovani del quartiere. Da qui è nata la volontà di trasformare una stanza dell'oratorio in un laboratorio digitale: uno spazio in cui imparare a programmare, crescere insieme e dare forma concreta alla creatività. NovaCode risponde al bisogno di un luogo accessibile e stimolante dove sviluppare competenze reali e progetti duraturi.

Esperienze significative

I nostri mentor erano così giovani che sembravano quasi nostri coetanei, al che alcuni educatori gli scambiavano per nostri compagni di classe.

INAP - Immaginazione negli altri Paesi

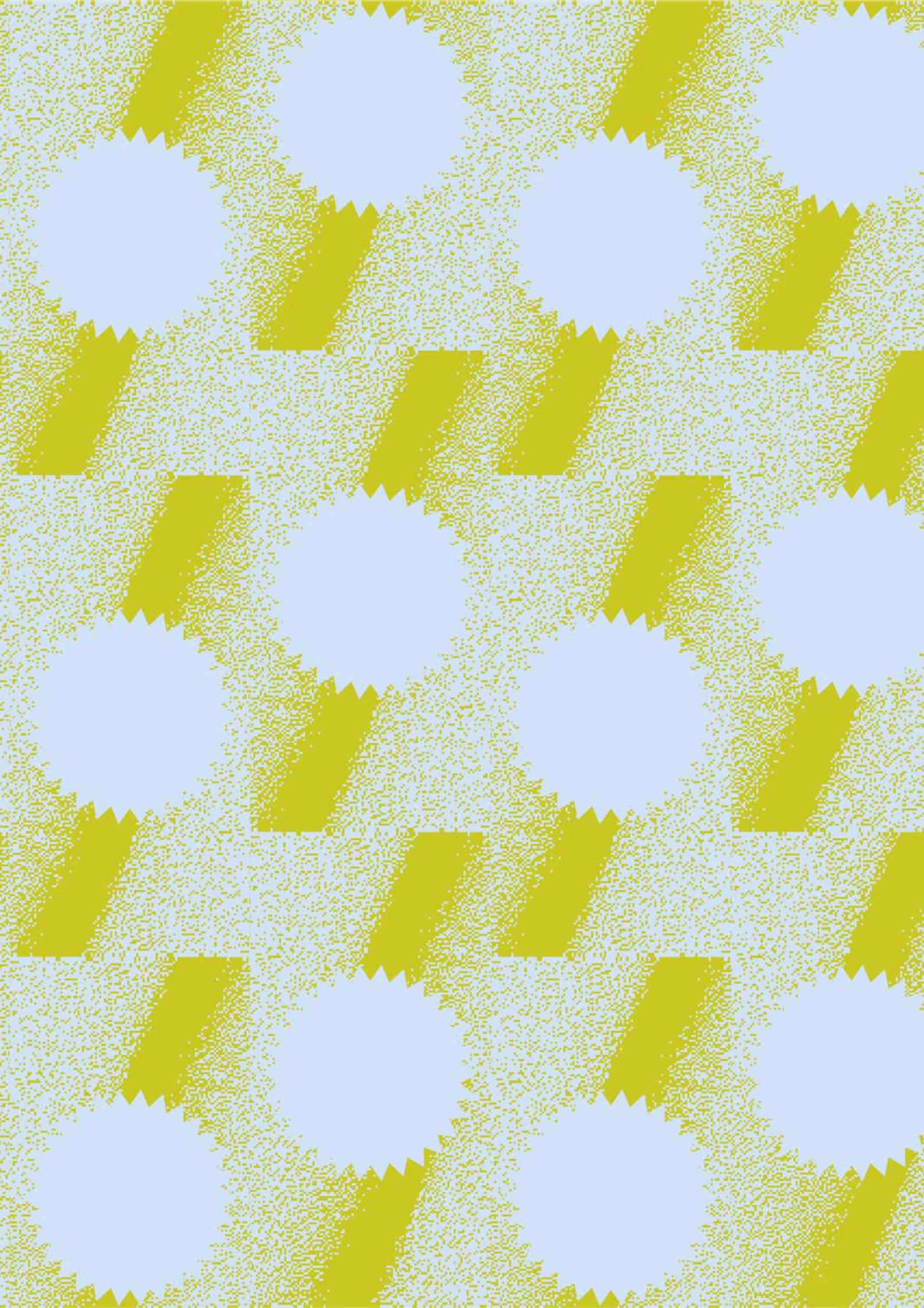
ENTE MENTOR: BIR

Svolgimento dell'attività

Abitiamo tutti nel quartiere Barona e abbiamo origini straniere: il tema della migrazione non è astratto per noi, ci riguarda direttamente. Nessuno di noi aveva mai viaggiato da solo organizzando il viaggio da zero. Insieme a Lavinia abbiamo prima definito il percorso da fare e gli obiettivi da raggiungere. Abbiamo dovuto cambiare alcune cose perché una parte del gruppo si è ritirata, ma siamo comunque riusciti a coinvolgere altri ragazzi e a partire in 4! Abbiamo scelto di andare a Barcellona perché era una città che volevamo visitare ma anche perché ci interessava conoscere realtà che lavoravano con persone migranti in Spagna. Abbiamo viaggiato da soli e una delle cose più difficili che abbiamo dovuto gestire è stato il budget perché non eravamo abituati ad avere tanti soldi da gestire da soli.

Output e impatto del progetto

Abbiamo organizzato un viaggio a Barcellona per conoscere alcune realtà che lavorano con Giovani migranti. Abbiamo anche realizzato delle interviste che stiamo montando per realizzare un Vlog.



CADREGA IN SCACCO

ENTE MENTOR: Bricheco

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dall'idea di voler realizzare un oggetto che potesse aiutare noi e molte altre persone, e per questo abbiamo scelto di costruirci da soli una panchina! Ci siamo imbattuti con burocrazia, logistica per poi metterci all'opera in falegnameria per realizzare la nostra idea: ogni settimana ci siamo dati appuntamento e abbiamo lavorato sodo per costruire ma anche evolvere nel corso delle avversità il nostro progetto! Non è stato facile, ma se si vuole fare un lavoro che piace, non si lavorerà mai un giorno!

Output e impatto del progetto

Il nostro elaborato finale è una panchina interattiva, pensata per far nascere conversazioni tra persone: basata su due schienali alternati, le persone possono guardarsi in faccia e mettersi anche a giocare a scacchi, grazie alla scacchiera posta fra le due panchine.

Rappresenta il nostro impegno assoluto perché prima di questo percorso non avevamo mai toccato utensili o macchinari da falegnameria, eppure il risultato è davvero appagante, per quanto noi principianti saremmo mai potuti aspettarci!

Esperienze significative

Il momento più significativo per noi è stato quando ci siamo effettivamente seduti sulla nostra panchina, mettendo precariamente le prime assi senza viti per assaporare quel dolce rilassamento delle gambe doloranti, usate ogni ora dei tantissimi precedenti incontri per arrivare a questa compensazione incommensurabile. La comodità della panchina era davvero un sogno (progetto) che diveniva realtà! Con impegno e costanza, siamo riusciti ad arrivare al nostro obiettivo, la nostra meta: fare del bene a noi, e a molte altre gambe doloranti!

QUELLI DELLA BOVISASCA

ENTE MENTOR: Collettivo AAA

Svolgimento dell'attività

Non è la prima volta che raccontiamo il nostro quartiere con una telecamera: l'anno scorso avevamo già realizzato un documentario sulla Bovisasca, proiettato alla Casa delle Associazioni di zona 9. Questa volta abbiamo scelto di concentrarci sullo sport. Abbiamo scritto lo storyboard, preparato gli script per le interviste, acquistato l'attrezzatura e avviato i contatti con le associazioni sportive del quartiere. Inizialmente non eravamo tutti d'accordo sull'idea — alla fine abbiamo trovato la nostra direzione.

Output e impatto del progetto

Stiamo realizzando un documentario sullo sport nella Bovisasca, con interviste alle realtà sportive del quartiere. Il progetto sarà presentato in un evento pubblico e candidato a festival di cinema italiani e internazionali. Abbiamo già partecipato a una conferenza al Museo BAU Bovisa Arte Urbana per raccontare il nostro lavoro. L'obiettivo è costruire un racconto del quartiere che parta dai giovani e arrivi a tutte le generazioni.

Esperienze significative

Ci ha fatto molto piacere intervistare i presidenti/direttori generali/ staff e atleti delle società. Siamo riusciti a intervistare l'influencer coach okei. Ci ha fatto molto piacere lavorare con degli ottimi materiali.

DOCUMENTARIO VALENCIANO

ENTE MENTOR: Cose Underground

Svolgimento dell'attività

L'idea è nata dal racconto di una professoressa che aveva partecipato a un progetto simile. L'alluvione di Valencia ci aveva colpito, e volevamo raccontarla da vicino. Abbiamo seguito una formazione con professionisti del reportage — come fare un'intervista, come filmare con lo smartphone, come montare — e ci siamo preparate per mesi prima di partire. I formatori si sono entusiasmati con noi, e questo ha reso tutto più serio e più bello.

Output e impatto del progetto

Siamo andate a Valencia per girare il documentario: interviste agli abitanti colpiti dall'alluvione, riprese dei luoghi, contatti con associazioni locali che lavorano sul territorio. Volevamo mostrare non solo la distruzione, ma anche come una comunità si riunisce e non perde la speranza. Il documentario sarà diffuso attraverso la scuola e condiviso con realtà locali.

Esperienze significative

Il momento che ci è rimasto più impresso è stato inaspettato: la nascita di un'amicizia. Eravamo una classe, ci conoscevamo già — ma lavorare insieme su qualcosa di così importante, a distanza da casa, ha creato un legame diverso.

FUGA DA MILANO

ENTE MENTOR: Equa

Svolgimento dell'attività

“Siamo un gruppo di ragazzi dell'IIS Galilei Luxemburg. Le cose che ci accumulano sono: la musica, la strada, la meccanica, la natura e la radio. Abbiamo voluto fare una gita scolastica per tutta la classe perché la maggioranza della classe non ha la disponibilità economica per permettersi la gita che propone la scuola da 600 euro. Noi vorremmo costruire una bella esperienza insieme, con momenti per socializzare fra noi in cui anche gli altri compagni possano partecipare alla decisione. Abbiamo voluto raccontare l'esperienza con un podcast.

Output e impatto del progetto

Abbiamo organizzato una gita scolastica a Torino per tutta la classe, decidendo insieme questa meta per avere un ultimo bellissimo ricordo collettivo visto che questo è stato il nostro ultimo anno insieme.

Esperienze significative

Il momento che mi è rimasto più impresso è stato quando ognuno di noi ha proposto qualcosa da fare a Torino e insieme abbiamo scelto le proposte che ci attiravano di più. Una cosa della realizzazione di questa idea che mi è rimasta impressa è stata la collaborazione e l'impegno che hanno avuto i miei compagni per riuscire a realizzare un qualcosa di carino per un'ultima volta tutti insieme, senza litigi solo parlare tranquillamente per trovare qualcosa che andasse bene a tutti e così è stato.

SQUAD ROMA

ENTE MENTOR: Associazione Joint

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce dalla volontà del gruppo di fare un viaggio tutti insieme, in una città per noi inesplorata, unendo delle attività di volontariato e partecipazione attiva. Dato il breve tempo che spenderemo a Roma, abbiamo deciso di non svolgere più il volontariato presso la mensa dei poveri, che invece realizzeremo a Milano, la nostra città.

Output e impatto del progetto

I giorni di realizzazione del viaggio sono 3 in cui, oltre alla visita della città, abbiamo previsto delle ore di volontariato giornaliero. Per ogni giorno abbiamo quindi pianificato un tour alla scoperta di Roma, assegnando a ciascuno di noi il ruolo di cicerone di uno specifico sito culturale. E' prevista anche la compilazione di un diario di bordo, con due ragazze addette alle foto e ai video. Dopo il viaggio sono previste delle giornate di disseminazione dell'esperienza.

FUTURE SEEDERS

ENTE MENTOR: Associazione Joint

Svolgimento dell'attività

Siamo i Future Seeders, una classe del Liceo Scientifico dell'Istituto Tecnico Industriale Feltrinelli. Siamo diciassette studenti uniti dalla passione per il viaggio, la scoperta di nuove culture e il potere trasformativo delle lingue. Abbiamo voluto intraprendere un viaggio che ci permetta di incontrare, dialogare, crescere insieme, un passo alla volta, seminando curiosità, empatia e consapevolezza. Il progetto si è sviluppato come un incontro tra 2 classi: la nostra di Milano, una siciliana. Insieme abbiamo costruito un percorso di dialogo e collaborazione sui temi di sostenibilità, innovazione e inclusione.

Output e impatto del progetto

L'idea è nata inizialmente da un singolo partecipante, ma si è sviluppata rapidamente all'interno del gruppo grazie al confronto e alla condivisione di valori comuni. Tutti abbiamo sentito il bisogno di realizzare qualcosa che avesse un significato reale, che non restasse solo un'esperienza personale ma che potesse avere un impatto sulla comunità: il progetto si è svolto al Farm Cultural Park di Favara tramite attività di educazione non formale, volontariato nelle mense solidali e creazione di un murales collettivo e di un docu-vlog di racconto dell'esperienza.

Esperienze significative

Il primo incontro con le ragazze di Associazione Joint!!!

TRUE BEAUTY

ENTE MENTOR: Lateres

Svolgimento dell'attività

Abbiamo relazionato l'attività partendo dal nostro CAG, su suggerimento delle nostre educatrici; Siamo sempre state interessate al mondo dei capelli, delle trecce e delle varie culture che si intersecano.

Output e impatto del progetto

Abbiamo fatto dei laboratori dove appunto abbiamo imparato sia a fare alcuni tipi di acconciatura sia abbiamo scoperto quale fosse la loro origine, la loro storia e la loro cultura.

Esperienze significative

Il momento che ci è rimasto più impresso è stata la prima lezione che abbiamo fatto e lo shopping per svolgere gli incontri. In generale siamo rimaste colpite e soddisfatte da tutto il progetto.

STATUE PARLANTI

ENTE MENTOR: Linguaggi Creativi

Svolgimento dell'attività

Siamo un gruppo di studenti nel segno della neurodiversità, dell'inclusione e dell'impegno sociale. Riteniamo importante creare un palcoscenico per comunicare le nostre idee, le nostre emozioni, il nostro modo di vedere il mondo a partire dalla nostra percezione. Il progetto intende dare voce agli studenti dell'Istituto, che spesso si sentono inascoltati, soprattutto in ambito scolastico, dove l'attenzione alla performance distoglie dal riconoscere le differenti sensibilità.

Output e impatto del progetto

Il progetto vuole mettersi in ascolto degli studenti dell'Istituto, chiedendo loro di scrivere in forma anonima dei bigliettini sui loro pensieri più profondi, in modo che possano trovare uno strumento d'espressione grazie al quale aprirsi in maniera sincera e soprattutto protetta. Dalla raccolta dei biglietti verrà scritta una drammaturgia collettiva tra pari, dalla quale emergerà nella fase di creazione, una performance finale (reading e/o spettacolo teatrale e/o spettacolo itinerante), in un luogo in definizione del quartiere Corvetto.

KR STUDIO

ENTE MENTOR: RIL Factory

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dall'idea di creare Ragnarock, un contest musicale dedicato alle band emergenti di Milano. Attraverso il confronto e il lavoro di squadra abbiamo organizzato le ultime due date del progetto, la semifinale e la finale, dividendoci tra comunicazione, gestione artisti e logistica. Nonostante alcune difficoltà nella semifinale, siamo riusciti a collaborare e trovare soluzioni efficaci, anche grazie al supporto di RIL Factory.

Output e impatto del progetto

Il risultato finale è stato Ragnarock: un contest coinvolgente e ben riuscito, concluso con una finale partecipata e piena di energia. Le band si sono divertite, il pubblico ha risposto positivamente e siamo riusciti a creare un ambiente creativo e autentico. Questo progetto rappresenta al meglio il nostro impegno perché dimostra come, lavorando insieme e superando gli imprevisti, un'idea possa trasformarsi in un evento reale e significativo.

Esperienze significative

Il momento più significativo è stato il passaggio dalla semifinale alla finale di Ragnarock. Dopo i problemi organizzativi del primo evento, eravamo preoccupati di non riuscire a migliorare la situazione. Invece, grazie alla collaborazione del gruppo e al supporto di RIL Factory, la finale è andata oltre le aspettative: vedere le band entusiaste e il pubblico coinvolto ci ha fatto capire quanto fossimo cresciuti come squadra.

SHAGA PROJECT

ENTE MENTOR: RIL Factory

Svolgimento dell'attività

Il nostro obiettivo principale è creare un punto di riferimento musicale nel quartiere, un posto dove i ragazzi possano incontrarsi e condividere la propria passione. Vogliamo scoprire nuovi talenti e aiutarli nel loro percorso, portare artisti e professionisti che possano insegnare qualcosa ai giovani musicisti. Noname project sarà uno spazio aperto di creazione e di produzione musicale

Output e impatto del progetto

Ci siamo di fatto concentrati più sulla realizzazione dello studio di registrazione che sulla parte dei workshop che svolgeremo in modalità più sporadica. Abbiamo fatto un'inaugurazione per farci conoscere all'interno del quartiere e organizzeremo serate listening party per avvicinare i giovani della zona.

Esperienze significative

Durante il trasporto delle assi di legno che servivano per la ristrutturazione dello studio il viaggio è stato particolarmente interessante, visto che stavamo su una superstrada con 2 m di assi di legno che sporgevano dal bagagliaio della macchina.

ICONIC LOOK

ENTE MENTOR: Trama Plaza Lab

Svolgimento dell'attività

Abbiamo deciso di unire il mondo dell'estetica che ci appassiona con il quartiere e la cittadinanza. Abbiamo organizzato un evento a Cassina Anna dove abbiamo offerto cibo, musica e la possibilità di farsi le unghie gratuitamente.

Output e impatto del progetto

Il risultato del nostro lavoro è stato un evento dove i cittadini potranno stare insieme e usufruire di servizi di estetica fatti da noi gratis.

Esperienze significative

Uno dei momenti che ci è rimasto più impresso è quando siamo andate al Merlata Bloom a comprare le cose e ci hanno offerto il KFC.

FERMO IMMAGINE

ENTE MENTOR: Trave Hub

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dal tema della non-violenza, i primi incontri ci sono serviti per conoscerci e confrontarci. Abbiamo scelto di focalizzarci sul cyberbullismo e sulla gestione complessa della presenza sui social, un argomento che ci tocca da vicino. Condividendo anche vissuti dolorosi, ci siamo accorti di come piccoli gesti goliardici, se reiterati, possono trasformarsi in forme di violenza e marginalizzazione. Collaborando con ascolto ed empatia, abbiamo capito che anche un gesto sciocco può ferire profondamente.

Output e impatto del progetto

Il risultato del nostro lavoro è un breve video per sensibilizzare la comunità scolastica e milanese sul tema. Da futuri grafici e operatori audio/video, abbiamo usato le nostre competenze per parlare ai nostri coetanei. Inoltre, abbiamo deciso di metterci la faccia, diventando noi stessi gli attori del nostro girato. Abbiamo messo insieme i nostri sforzi cercando di rispettare le attitudini di ognuno e abbiamo collaborato in tutte le fasi di realizzazione: dalla scrittura della sceneggiatura all'interpretazione dei personaggi, dalla cura delle riprese all'editing e all'animazione del girato.

Esperienze significative

È stato bello confrontare le nostre idee e vederle confluire in un unico prodotto. Il momento più entusiasmante è stato il passaggio dalle idee all'atto pratico: collaudare i nuovi materiali, imparare a usarli e iniziare a girarci, è stato divertentissimo recitare sul set e, anche nei momenti di massima stanchezza, siamo stati capaci di unire le forze e collaborare per raggiungere l'obiettivo. Ora ci auguriamo che il nostro messaggio possa raggiungere e far riflettere i nostri compagni, le nostre famiglie e tutta la comunità

MEMORIE DI PASSAGGI CONDIVISI

ENTE MENTOR: ABCittà

Svolgimento dell'attività

Il progetto nasce dalla volontà di valorizzare la memoria dei quartieri di Milano attraverso la raccolta e la condivisione di ricordi personali e collettivi delle comunità abitanti. Il percorso ha coinvolto la scuola primaria Rodari (IC Locatelli-Quasimodo) e l'Accademia di Belle Arti di Brera tramite laboratori partecipativi. Il lavoro si è sviluppato anche attraverso incontri informali con la comunità e si è concretizzato in un'installazione alla Stazione Greco-Pirelli e in un evento finale di restituzione con tutti i partecipanti.

Output e impatto del progetto

I diversi incontri e attività con le comunità hanno portato ad una pubblicazione che racconta l'esperienza e raccoglie le memorie della comunità che verrà presentata all'evento finale di restituzione a maggio, un ulteriore momento di scambio e condivisione con il quartiere.

Esperienze significative

Durante il progetto abbiamo imparato a metterci in ascolto e i momenti che portiamo nel cuore sono proprio i momenti di scambio con gli abitanti del quartiere di Greco. Le bambine e i bambini della scuola elementare ci hanno mostrato Greco attraverso i loro occhi e la loro immaginazione. Gli adulti e gli anziani del quartiere ci hanno raccontato una Greco che non c'è più, li abbiamo visti tornare giovani e, guidati dalle loro parole, abbiamo fatto un esercizio di immaginazione per rivedere i prati dove ora c'è il cemento e la comunità dove purtroppo ora cresce la diffidenza.



IN VARESA

ENTE MENTOR: ABCittà

Svolgimento dell'attività

Il Siamo partiti dall'idea di voler mettere a disposizione alcuni spazi del nostro condominio di ringhiera per il quartiere. Ci siamo interrogati e confrontati internamente su quali potessero essere occasioni di incontro e abbiamo organizzato un primo momento con alcune realtà del quartiere già attive, per capire di cosa potesse esserci bisogno. In occasione della prima pizzata di quartiere abbiamo chiesto alle persone cosa avrebbero voluto trovare nello spazio al piano terra, e abbiamo provato ad ascoltare questi desideri e farli incontrare con i nostri interessi. Abbiamo organizzato eventi e attività aperte a tutte e tutti, offrendo la possibilità a chi aveva un'idea di realizzarla da noi.

Output e impatto del progetto

Abbiamo messo a disposizione alcuni spazi del nostro condominio per aprirli al quartiere: abbiamo costruito un forno a legna che è stato il protagonista di alcune pizzate di quartiere che abbiamo organizzato, e sistemato uno spazio al piano terra con affaccio su strada, dove abbiamo organizzato attività culturali, laboratori manuali, yoga, swap party, concertini, proiezioni aperte a tutte e tutti.

Abbiamo creato occasioni di incontro e scambio con le persone che abitano nei dintorni, semplici dispositivi di prossimità per facilitare la creazione di relazioni informali.

Esperienze significative

I giorni di costruzione del forno a legna sono stati forse i più belli del progetto: per quasi una settimana avevamo un appuntamento fisso, senza neanche dircelo, appena finito di lavorare e in attesa che calasse un pochino il sole battente, ci ritrovavamo in orto. Lì a piccoli gruppetti ognuno di noi aveva un compito e insieme siamo riusciti a costruire il bellissimo forno tra mille risate. Il primo mese presi dall'entusiasmo abbiamo mangiato pizza tutti i giorni, poi ci siamo dati una calmata..

TAFFERUGLIO

ENTE MENTOR: Alaska Libreria

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dall'idea di realizzare una rivista surrealista e itinerante, solo in formato cartaceo, con una redazione aperta che cambiasse ogni numero la direzione creativa e il formato grafico, completamente libera in termini di forma (scrittura, illustrazione, fotografia). Per il "lancio" di ogni numero abbiamo organizzato una festa nel quartiere a cui era dedicato e abbiamo partecipato a una serie di eventi, di fiere e di progetti per promuovere il progetto e raccogliere nuove idee e collaboratori, nello spirito di un'esplorazione di Milano davvero caotica, anarchica e collettiva.

Output e impatto del progetto

Nel concreto, abbiamo realizzato tre numeri e stiamo lavorando al quarto: Porto di Mare, San Siro, Cimiano, Inganni. Alcuni redattori sono rimasti fissi, altri si sono aggiunti procedendo, altri hanno fatto solo una breve apparizione; alcuni hanno cambiato pseudonimo e altri se li sono scambiati tra loro; alcuni pseudonimi hanno persino cambiato note biografiche o volto, ma non sappiamo se qualcuno se n'è accorto. Non garantiamo di aver mai scritto niente di vero, ma nemmeno qualcosa di davvero falso. Non sappiamo se abbiamo capito Tafferuglio, ma sappiamo per certo che Tafferuglio non ha capito noi.

Esperienze significative

Per la prima festa che abbiamo organizzato al CIQ per Porto di Mare avevamo registrato un'ora di loop audio dove fingevamo di essere a bordo di Tafferuglio Crociere e annunciavamo uno schianto imminente. Avevamo messo insieme tipo venti voci di amici che davano la notizia ciascuno a modo suo, tutti per qualche motivo con un falso accento inglese, e lo avevamo messo in play in bagno pensando che fosse l'apice dell'allestimento, ma in realtà durante la serata l'audio dalla sala dove suonavano era così alto che non abbiamo sentito il risultato nemmeno noi. Fare Tafferuglio è più o meno questo, anche se a volte invece che su una crociera fingiamo di abitare a Milano e invece che in venti siamo in quaranta; il casino di sottofondo non cambia mai.

100 AQUILONI A BRUZZANO



ENTE MENTOR: BIR

Svolgimento dell'attività

Partenza: eravamo già un gruppo che lavorava insieme quasi tutti i giorni. Avevamo diverse idee e sogni, abbiamo votato l'idea più bella e fattibile (quella del viaggio in Spagna), con l'obiettivo di fare esperienza delle nostre autonomie fuori casa e di conoscere una associazione spagnola come la nostra. Grazie ad Eleonora di Bir abbiamo collaborato in sottogruppi su questi temi: programma di viaggio, budget (ricerca casa, voli, spese cibo) e preso contatto con le associazioni spagnole.

Output e impatto del progetto

Abbiamo ideato e realizzato il progetto Bienvenido: un viaggio a Barcellona e una giornata insieme a un'associazione locale. E' stata una bellissima esperienza personale e di gruppo sia per il viaggio che per tutto il lavoro fatto insieme dall'idea all'evento conclusivo.

Esperienze significative

Abbiamo affrontato insieme la paura del primo viaggio in aereo o senza i genitori! Entrare alla Sagrada Familia e a Casa Batllò ci ha lasciati davvero incantati e senza parole: una magia!

Abbiamo riso tanto quando in aeroporto al ritorno ci siamo accorti che avevano scambiato i bocadillos scelti da ognuno, per la fretta e la paura di perdere l'aereo!

QUATTRO ZETA

ENTE MENTOR: BIR

Svolgimento dell'attività

L'idea nasce dalla necessità espressa dai ragazzi del doposcuola Agrabah, di avere delle attività strutturate e dei luoghi aggregativi durante il periodo estivo. Abbiamo inoltre notato che, in mancanza di collegamenti tra i ragazzi e il quartiere quando non ci sono attività programmate per loro, a settembre riscontrano maggiore difficoltà a ritrovare la quotidianità e organizzare la vita scolastica.

Output e impatto del progetto

L'obiettivo è quello di creare relazioni nel quartiere attraverso la scoperta di realtà che raramente comunicano tra di loro. Abbiamo realizzato attività per due giorni a settimana nel periodo compreso tra la seconda metà di luglio e la fine di agosto in un gruppo tra le 15 e le 20 persone a loro volta suddivise tra gruppo di partecipanti e gruppo (meno numeroso) di supporto e co-progettazione. La scelta di svolgere attività due giorni a settimana è legata alla volontà di sviluppare un percorso che segua quella parte di estate generalmente non coperta da proposte educative, pur lasciando un buon bilanciamento tra attività organizzate e tempo libero che i ragazzi possono gestire liberamente.

Esperienze significative

Un episodio divertente che ci ha coinvolto tanto come gruppo, è stata una delle uscite che abbiamo fatto sul Lago Maggiore. Eravamo già verso la fine del centro estivo e abbiamo portato i ragazzi sul Lago Maggiore ed è stato molto molto bello vederli giocare e ridere in gruppo così sul Lago senza problemi. C'è stata anche molta coesione, devo dire, in quella giornata fra le due comunità. Durante quella giornata abbiamo fatto mezza giornata sul lago e mezza giornata in un club che c'era là vicino ad Arona, dove c'erano anche delle piscine perché permettevano di avere uno sguardo un po' più controllato anche a chi magari aveva difficoltà a nuotare. C'era uno dei nostri ragazzi, che era di prima media che non sa nuotare, però si è fissato di voler imparare a nuotare. Perché c'erano i trampolini e voleva andarci. Così ha passato tre ore a fare da un angolo all'altro della piscina per imparare!

CASA BRISA

ENTE MENTOR: Cascinet

Svolgimento dell'attività

Abbiamo immaginato un laboratorio in cui la casa non fosse soltanto un luogo fisico, ma uno spazio vivo di relazioni e senso di appartenenza; prendendo corpo grazie all'utilizzo dell'arte terapia e della realizzazione di modelli architettonici. Attraverso una call aperta alla cittadinanza si è formato un gruppo eterogeneo che, incontro dopo incontro, ha costruito uno spazio di ascolto e condivisione. La scelta di ospitare il laboratorio all'interno di una casa ha introdotto fin da subito una modalità inusuale di vivere il percorso, che incontro dopo incontro si è trasformata in familiarità, fiducia e condivisione. Tra scambi teorici, riferimenti artistici, fantasie guidate e pratiche condivise, il gruppo ha dato vita a un piccolo villaggio collettivo caratterizzato da elementi imprescindibili per le partecipanti, legato al tema dell'abitare.

Output e impatto del progetto

Il laboratorio ha aperto uno spazio di confronto capace di intrecciare vissuti personali e immaginari collettivi sul tema dell'abitare, capaci di aprire nuove possibilità anche rispetto al modo di vivere e immaginare gli spazi pubblici e privati. Il villaggio costruito insieme è diventato il simbolo concreto di un immaginario condiviso, nato dall'intreccio di vissuti, desideri e visioni collettive. Da questa esperienza è nato anche il desiderio - da parte del gruppo partecipante e proponente - di proseguire la ricerca avviata attraverso futuri incontri caratterizzati da gruppi di lettura e rassegne cinematografiche come momenti aperti alla cittadinanza, ampliando il dialogo e trasformando il progetto in un'esperienza generativa e in continua evoluzione.

Esperienze significative

Uno dei momenti più significativi è stato vedere un gruppo di persone, inizialmente estranee, trasformarsi, incontro dopo incontro, in una piccola comunità. Attorno al tavolo del laboratorio sono nate conversazioni, immaginari condivisi e momenti spontanei di convivialità che hanno rafforzato i legami e il senso di appartenenza. È stato emozionante vedere come le partecipanti abbiano accolto gli stimoli del percorso sentendosi parte attiva del processo e contemporaneamente scoprire come il desiderio di "creare spazio" — per sé e per gli e le altr* — potesse trasformarsi in un bisogno collettivo: quello di costruire luoghi, pratiche e visioni in cui riconoscersi come cittadini/e e come parte viva di una comunità.

CINEFORUM – LA GHIRONDA ODV

ENTE MENTOR: Cinevan

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti da una semplice domanda: cosa vuol dire organizzare una proiezione all'aperto? Abbiamo dato risposta a questa domanda con esercitazioni pratiche e tutoraggio attivo durante alcune delle proiezioni pubbliche dell'associazione Cinevan. Abbiamo quindi esaminato il contesto in cui le proiezioni del progetto 100 idee si sarebbero svolte (piazza Santo Stefano, proiezioni per gli homeless della zona) e il materiale minimo per poterle realizzare. Abbiamo quindi condiviso i passaggi autorizzativi, non sempre facili, per poter procedere con le proiezioni, sia con l'amministrazione pubblica sia con i distributori dei film. E infine si è acceso il proiettore, sono arrivate le persone ed è avvenuto il piccolo miracolo di piazza Santo Stefano.

Output e impatto del progetto

Il risultato concreto sono le prime due proiezioni pubbliche accompagnate da pizza e spaghetti per le persone senza fissa dimora che dormono in piazza Santo Stefano e nelle sue vicinanze. L'obiettivo de La Ghironda è favorire l'integrazione attraverso la cultura e per questo l'idea era quella di creare occasioni in cui, oltre a ricevere un pasto, le persone senza fissa dimora potessero vivere dei momenti di condivisione e svago.

Ci auguriamo che queste serate un po' diverse e speciali abbiano offerto loro -e offriranno!- un modo per evadere dalla durezza della vita di strada almeno per qualche ora.

Esperienze significative

Fino all'ultimo le nostre teste erano attraversate da tantissime preoccupazioni.. "Riusciremo a montare tutto? Il suono funzionerà? e il generatore? verrà qualcuno?". Quando finalmente tutto ha preso inizio, il proiettore si è acceso e le persone, incuriosite, pian piano, si sono avvicinate allo schermo, la tensione si è finalmente sciolta. Vedere una piccola folla di spettatori, stupiti dal fatto di avere un cinema all'aperto tutto per loro, mentre si gustavano una fetta di pizza guardando l'iconico film "Fantozzi 2000- La clonazione" è stato lo spettacolo più bello per noi. E anche solo per quella persona che alla fine della proiezione ci ha chiesto "Quando lo rifarete?" abbiamo capito che ne è valsa davvero la pena.

ETICHETTAAA

ENTE MENTOR: Collettivo AAA

Svolgimento dell'attività

Il progetto EtichettAAA nasce dal desiderio di creare uno spazio dedicato all'ascolto consapevole e alla valorizzazione della musica dal vivo, con un focus specifico su artisti emergenti. L'idea prende forma dall'esigenza di offrire un'alternativa ai tradizionali circuiti musicali, proponendo un format intimo, curato, che unisca la qualità tecnica alla forza comunicativa della performance dal vivo. Al centro vi è la volontà di restituire alla musica una dimensione umana e ravvicinata, in cui pubblico e artista possano condividere uno spazio autentico.

Output e impatto del progetto

Il progetto EtichettAAA vuole promuovere la scena musicale emergente, offrendo agli artisti un palco e una piattaforma di visibilità costruita con rigore tecnico e coerenza estetica, con l'obiettivo di incentivare la fruizione della musica dal vivo, valorizzare il talento giovanile, generare una community di ascoltatori e operatori culturali e creare un format riconoscibile e replicabile capace di contribuire al fermento culturale milanese.

LATINOS FEST

ENTE MENTOR: Collettivo AAA

Svolgimento dell'attività

Latinos nasce come progetto fotogiornalistico, sviluppato durante un viaggio compiuto tra maggio e dicembre 2023, attraverso Colombia, Ecuador, Perù, Bolivia, Cile e Argentina, pensato per offrire uno sguardo profondo sul vibrante mosaico delle popolazioni sudamericane. Attraverso un potente storytelling basato su foto corredate da racconti e interviste, esplora la vita quotidiana di diverse comunità, rivelandone il legame profondo con la terra e la storia. Il focus spazia spostandosi su problematiche sociali, sul complesso percorso intrapreso per migliorare le condizioni di vita senza rinunciare al ricco patrimonio tradizionale e sul legame tra storia e patrimonio artistico.

Output e impatto del progetto

L'obiettivo del progetto è raggiungere un pubblico vasto e variegato, al fine di diffondere e valorizzare le culture latine, e sensibilizzare quante più persone possibile sulle questioni sociali, ambientali ed economiche trattate. In un momento storico in cui l'immigrazione è spesso al centro del dibattito, e in una città multietnica come Milano, Latinos Fest si propone quindi di favorire l'incontro di culture diverse e creare occasioni di scambio e confronto, sulla cui base costruire comunità inclusive e pronte a cogliere le differenze come possibilità di arricchimento.

Esperienze significative

La prima iniziativa "Latinos Fest" si è svolta il 9 novembre 2025 presso NAMA, nella periferia nord di Milano tra Viale Padova e Viale Monza. La giornata ha visto la partecipazione attiva della comunità latina locale, in particolare il collettivo artistico Andinamente, le associazioni Para Todos e Amantes de la Tunantada e la scuola Capoeira Sul da Bahia Milano, generando un momento di scoperta culturale e dialogo.

RISONANZE – COLLETTIVO SMOLL

ENTE MENTOR: Comunità Progetto

Svolgimento dell'attività

Il progetto Risonanze avrà luogo all'interno degli spazi della II Casa di Reclusione Milano – Bollate, più precisamente nella sezione maschile, nella sala teatro del carcere. L'obiettivo principale è quello di offrire uno spazio sicuro e creativo dove esplorare il proprio vissuto, elaborare emozioni e relazioni attraverso il corpo, e contribuire a un processo di rieducazione personale e collettiva.

Output e impatto del progetto

Il percorso si articolerà attraverso quattro fasi: fase introduttiva (conoscenza reciproca, creazione del gruppo, presentazione del metodo), fase esplorativa (ascolto corporeo, lavoro sullo spazio, contatto e relazione), fase costruttiva (creazione condivisa, improvvisazione, restituzione), incontri tematici con ospiti (approfondimenti verticali su specifici ambiti espressivi). Il laboratorio potrà concludersi in una delle seguenti modalità se non, auspicabilmente, in tutte e tre: una restituzione interna del lavoro svolto, una condivisione pubblica del progetto in forma video/testuale, per sensibilizzare e aprire il dialogo con la società esterna al carcere, la produzione di un breve documentario.

DIAMOCI VOCE

ENTE MENTOR: CSV Milano

Svolgimento dell'attività

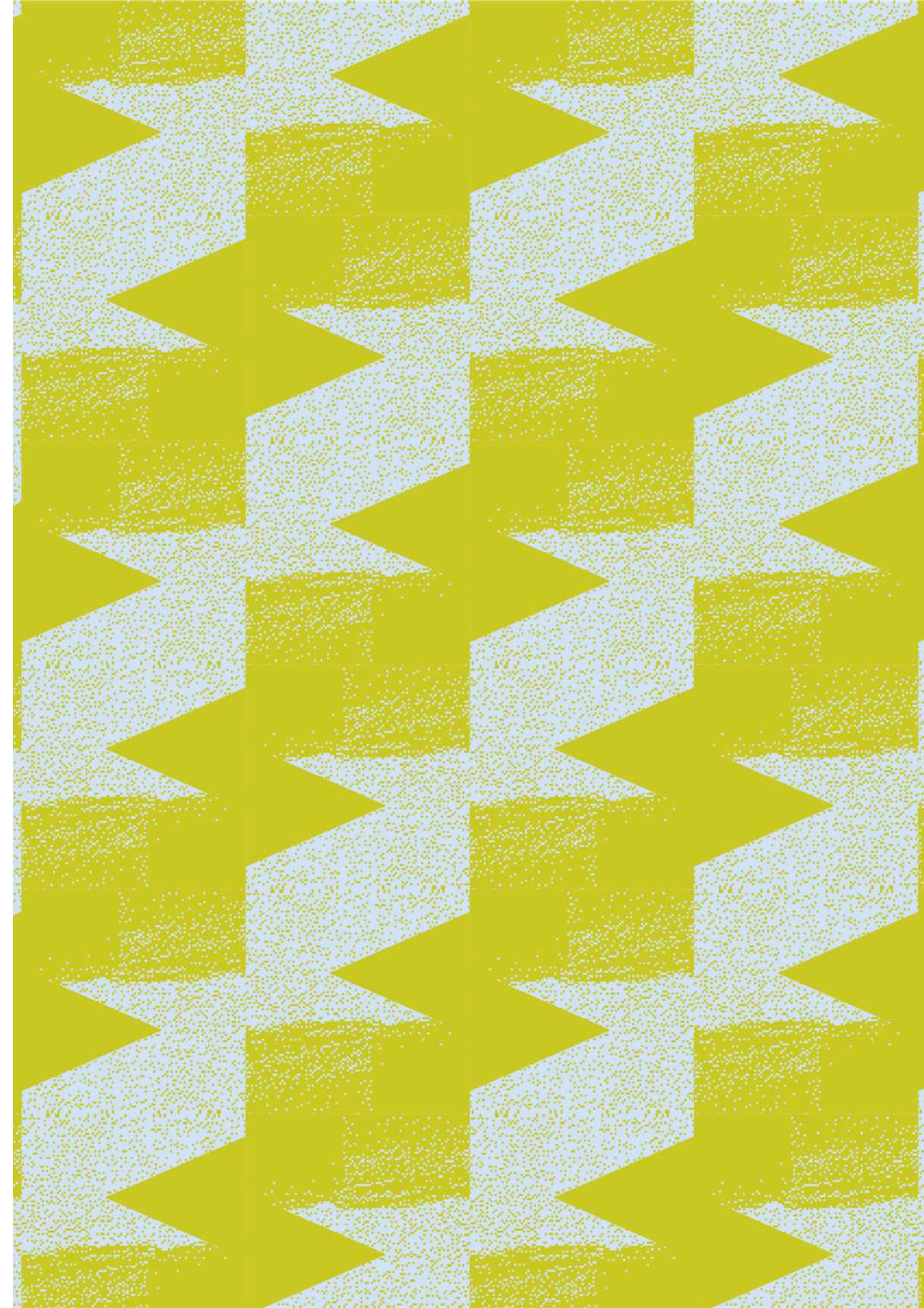
Siamo partiti da un bisogno concreto: creare occasioni gratuite e accessibili per aiutare i giovani a conoscersi e contrastare la solitudine sociale. Come gruppo di volontari under 35, abbiamo scelto un approccio partecipato: chiunque può proporre un'idea e costruirla insieme agli altri. Alla Casa della Voce organizziamo eventi peer-to-peer che nascono dalle passioni delle persone, favorendo collaborazione, scambio e nuove amicizie.

Output e impatto del progetto

Il risultato concreto del nostro lavoro è la creazione di una comunità giovane e accogliente attraverso circa 20 eventi gratuiti che hanno coinvolto oltre 170 partecipanti singoli. Dai trekking urbani ai giochi da tavolo, dai laboratori creativi agli incontri sul benessere, ogni iniziativa ha favorito incontri autentici e nuove relazioni. Questo percorso rappresenta al meglio il nostro impegno perché ha trasformato passioni condivise in occasioni reali di socialità, ascolto e partecipazione.

Esperienze significative

La straordinaria voglia di mettersi in gioco di ragazze e ragazzi nell'organizzazione degli eventi è stata una delle sorprese più belle di questo percorso. Un episodio che ci rimarrà nel cuore è stato in occasione di uno degli eventi in palinsesto: un laboratorio di perline che ha avuto così tanta partecipazione che ancora prima di concluderlo ci è stato chiesto di fare una seconda edizione. Per noi è stato un segnale chiaro: bastano esperienze autentiche e coinvolgenti per accendere interesse, creare connessioni e trasformare un gruppo di persone in una comunità.



TEATRO FORUM

ENTE MENTOR: Dopolavoro Stadera

Svolgimento dell'attività

Abbiamo condiviso l'idea di Teatro Forum con Dopolavoro Stadera, che l'ha accolta con entusiasmo grazie al supporto di Martina, referente del mentor. È stata lei infatti a proporre l'inserimento della nostra idea nel Festival del Ciclo Mestruale. Gli incontri con le organizzatrici del Festival hanno favorito uno scambio e un approfondimento sul tema. Martina ha inoltre organizzato sala prove e il supporto comunicativo. Il debutto è previsto il 22 maggio al Rob de Matt

Output e impatto del progetto

Il nostro elaborato finale è uno spettacolo di Teatro Forum sul ciclo mestruale, che debutterà al Festival del Ciclo Mestruale. Questo linguaggio, ideato da Augusto Boal nel Teatro dell'Oppresso, trasforma il pubblico in "spett-attori", persone che non si limitano a osservare, ma che possono intervenire direttamente nella scena. In scena emergeranno infatti discriminazioni e violenze legate alla tematica del ciclo mestruale, mentre il pubblico sarà coinvolto nella ricerca di soluzioni concrete.

Esperienze significative

Un momento particolarmente significativo è stato il primo incontro tra la nostra compagnia e le organizzatrici del Festival. Per la prima volta abbiamo visto la nostra idea riflessa nello sguardo di altre persone: questo ci ha permesso di realizzare concretamente che, dopo un anno di confronto e lavoro, ciò che era nato come un'intuizione stava finalmente prendendo forma e diventando realtà

OLTRE VIA PADOVA

ENTE MENTOR: Ecate Cultura

Svolgimento dell'attività

Il quartiere che abbiamo voluto valorizzare è l'area compresa tra via Padova e Gorla, una zona di grande multiculturalità, troppo spesso vittima di una narrazione che la mette in cattiva luce. L'idea nasce dalla volontà di costruire spazi di aggregazione, anche virtuali, dove i ragazzi possano liberare la loro creatività e riescano a vivere il proprio tempo libero facendo qualcosa che parta da interessi e passioni personali, creando dei laboratori di autonarrazione e strumenti di didattica alternativa, anche per favorire l'inclusione sociale di gruppi fragili.

Output e impatto del progetto

Abbiamo coinvolto ragazzi e ragazze in tutto il processo creativo di una storia, dalla sua scrittura fino al montaggio delle scene riprese, ci ha dato lo spunto per voler estendere il nostro laboratorio anche al di fuori delle mura scolastiche.

Siamo consapevoli della narrazione, non sempre positiva, che viene fatta del nostro quartiere e anche per questo abbiamo voluto dare il nostro piccolo contributo per cambiarla.

RADICI IN MOVIMENTO

ENTE MENTOR: **Ecate Cultura**

Svolgimento dell'attività

Radici in Movimento. Ripensare lo spazio urbano come habitat umano” è un progetto nato per far dialogare arte performativa e ricerca sociale, con lo scopo di sperimentare nuove forme di engagement con le persone e i loro luoghi della città. La nostra idea è sempre stata quella di porre l'accento sugli spazi pubblici del nostro quotidiano e sulla loro funzione per noi e la nostra comunità.

Output e impatto del progetto

Siamo partiti da un'analisi sperimentale della storia del quartiere Adriano e il processo di trasformazione che ha subito nel tempo. Sono state poi realizzate due attività artistiche e partecipative: delle incursioni, guidate da performer, e un laboratorio tematico di danza performativa, con l'obiettivo di creare una frattura e una riflessione nella vita degli abitanti del quartiere. La restituzione finale ha preso forma in un'azione performativa collettiva negli spazi del quartiere Adriano, capace di trasformare le relazioni tra corpo e città e di rendere visibili nuove possibilità di abitare lo spazio pubblico.

Esperienze significative

Tra gli episodi più significativi sicuramente abbiamo avuto la possibilità di parlare e intervistare le persone durante le nostre incursioni artistiche. Questi momenti hanno rappresentato molto per noi, perché ci hanno permesso di dialogare ed entrare in relazione diretta con il quartiere Adriano.

RITMI POETICI

ENTE MENTOR: **Ecate Cultura**

Svolgimento dell'attività

Siamo partite dall'idea di rendere l'arte accessibile, gratuita e inclusiva, creando occasioni di incontro aperte a persone con percorsi molto diversi. Attraverso laboratori di movimento, scrittura poetica e confronto abbiamo costruito un percorso partecipativo aperto anche a chi non aveva esperienze artistiche precedenti. L'incontro con guest provenienti da ambiti differenti ha arricchito il processo, offrendo nuove prospettive e linguaggi.

Output e impatto del progetto

Il risultato più concreto è stata la costruzione di una comunità creativa e inclusiva, in cui persone inizialmente estranee hanno trovato uno spazio di ascolto e partecipazione. Attraverso parole, corpo e condivisione, ogni partecipante ha portato il proprio vissuto, generando un'esperienza autentica e inclusiva, capace di valorizzare la partecipazione e l'incontro e creando connessioni che sono andate oltre il progetto stesso.

Esperienze significative

Una delle cose che ci ha colpito di più è stato vedere l'evoluzione dei partecipanti nel tempo. Persone inizialmente timide, soprattutto nella scrittura e nella condivisione, hanno iniziato gradualmente a lasciarsi andare ed esprimersi con maggiore libertà. Vedere nascere fiducia, creatività e relazioni spontanee tra persone che non si conoscevano ci ha fatto capire quanto sia importante offrire luoghi in cui sentirsi accolti e liberi dal giudizio.

MADE FROM SCRATCH

ENTE MENTOR: Ecologia Turismo Cultura

Svolgimento dell'attività

Il progetto nasce dalla collaborazione con Alessandro Gerull, giovane artista milanese. Partiamo da ciò che è considerato un rifiuto per generare valore artistico, culturale e sociale. Una risorsa per la comunità, che da scarto viene trasformata in un punto di riferimento per le comunità che abitano il quartiere. Attraverso l'animazione dello spazio, abbiamo trasformato il Parco della Martesana con una grande opera d'arte.

Output e impatto del progetto

Attraverso il riuso creativo dei materiali raccolti durante i nostri eventi, vogliamo rendere il pubblico di Botellon sempre più consapevole sui temi della riduzione, del riuso e del riciclo, trasformando gli scarti in opere d'arte e occasioni di riflessione collettiva. Il 9 maggio il palco di Botellon si è acceso con una grande installazione artistica realizzata insieme all'artista e scultore Alessandro Gerull.

L'8 ANCHE OGGI

ENTE MENTOR: Folkfunding

Svolgimento dell'attività

Siamo partite dalla necessità di celebrare coloro che si riconoscono come artiste e rendere visibile la lotta quotidiana di tutte le donne. Così è nato L'8 anche oggi, un festival per sensibilizzare sui temi della parità e della violenza di genere in particolare attraverso i linguaggi dell'hip hop e della street art, ma anche laboratori, talk, performance. Abbiamo collaborato con tante realtà del territorio e sostenuto con una raccolta fondi il centro antiviolenza Cerchi d'Acqua.

Output e impatto del progetto

Oltre al festival "Lotto anche oggi" realizzato con la partecipazione di 14 street artist e 15 cantanti e musiciste, con Cerchi d'Acqua abbiamo raccolto quasi 3000 € che, oltre a sostenere le attività del centro, hanno finanziato un percorso di laboratori artistici e di educazione sentimentale e di genere nella scuola primaria Emilio Ferraris di Barona, che oltre alle operatrici del Centro ha coinvolto anche alcune classi del Liceo Artistico Boccioni.

Esperienze significative

Ci ha colpito profondamente l'installazione partecipativa di Ilaria Marzano (Humap) sulle mappe relazionali, nata dalla domanda "Dove hai sentito di non avere voce?". Da lì è nata "Tracce invisibili", una mappa collettiva fatta di emozioni, ricordi, silenzi e parole, che ci ha permesso di esplorare territori interiori profondamente connessi, che condivideremo nei prossimi mesi analizzando insieme i dati raccolti.

PLEIADI 442

ENTE MENTOR: Fondazione Catella

Svolgimento dell'attività

Il nostro percorso è nato tra le mura della Civica Abbado: quindici amici e due insegnanti uniti dal desiderio di creare qualcosa di nuovo. Così è nato Pleiadi442, con l'obiettivo di rendere la musica classica più accessibile e coinvolgente. Dopo l'esperienza in Civica abbiamo portato il progetto fuori dalla scuola grazie al bando 100idee, curando ogni aspetto della produzione e comunicazione senza mai perdere di vista ciò che conta di più per noi: la musica. Dopo innumerevoli difficoltà abbiamo raggiunto una prima importante tappa nel nostro percorso: il concerto da BASE Milano il 23 Maggio 2026 in occasione di FIESTAS, il festival organizzato per il loro decennale.

Output e impatto del progetto

La nostra idea si è realizzata nel concerto tenutosi sabato 23 maggio da BASE Milano, in un contesto di festa, divertimento e partecipazione. Abbiamo eseguito la suite The Planets di Gustav Holst, un brano visionario, estremamente visivo che ha incantato noi in primis, ma anche e soprattutto il pubblico di BASE.

Esperienze significative

Ogni momento di musica vissuto con i propri compagni e amici è stato speciale; dalle prove assieme al concerto finale. Abbiamo la fortuna che ogni nota che suoniamo ci ricorda il perché del nostro impegno costante. Al di là di ogni imprevisto, ostacolo o difficoltà alla fine ci basta l'emozione che la nostra arte ci permette di vivere.

Chiunque ha il diritto di partecipare alla bellezza che noi abbiamo la fortuna di vivere quotidianamente, e per questo ci sentiamo in obbligo di donare la nostra arte a più persone possibile.

UNA SPECIE DI LEZIONE

ENTE MENTOR: Lateres

Svolgimento dell'attività

La nostra idea era quella di portare nelle scuole di ogni grado dei moduli di lezione, laboratori e momenti formativi di vario genere che avessero al centro l'idea di animale, di natura e di naturale. Questo perché tendiamo a raccontare la natura come qualcosa di distante da noi (che siamo città di Milano!) e l'animale come qualcosa di distante da noi (che siamo umani e umane). Sotto la supervisione di Lateres abbiamo progettato le unità didattiche, raccolto materiali e siamo entrati nelle scuole.

Output e impatto del progetto

Portiamo all'evento finale una zine: non è forse ciò che rappresenta a pieno il nostro lavoro, perché è il racconto di una giornata di studi più formale del nostro solito; eppure vi hanno partecipato studenti conosciuti in incontri precedenti. Nelle scuole non abbiamo scattato foto né registrato conversazioni — abbiamo le fotografie degli spazi verdi risistemati, ma è la zine che restituisce meglio il nostro modo di fare.

Esperienze significative

In una scuola in cui abbiamo lavorato a una serra multispecie — era gennaio, siamo dovuti passare per lo stadio intermedio della serra — un ragazzo ci è stato particolarmente vicino. È uno studente con DSA e difficoltà di socializzazione. Si è appassionato tanto al progetto che ha ottenuto, come momento di "stim" approvato dai docenti, la possibilità di uscire dalla classe per andare a controllare come stanno le piantine. Cosa che continua a fare.

SEI E MEZZO

ENTE MENTOR: Lateres

Svolgimento dell'attività

Abbiamo raccolto diverse tematiche per noi salienti relative all'attualità e al benessere mentale, e abbiamo individuato il linguaggio più efficace per trattarle, utilizzando tecniche e strumenti a noi cari.

Abbiamo quindi realizzato e co-condotto sette incontri serali a cadenza mensile, svolti presso la Biblioteca di Baggio e rivolti ad un pubblico di giovani adulti (18-30 anni).

Abbiamo utilizzato diversi strumenti (cineforum, acquerello, story cubes, mindfulness, modellazione del DAS, libri) per presentare e trattare le tematiche precedentemente scelte.

Output e impatto del progetto

Come raccontano le immagini presenti sulla nostra pagina ig, i nostri incontri sono stati un momento di scambio profondo e variegato, costituendo uno spazio di aggregazione e riflessione per i giovani del territorio e non solo. Questo spazio mensile ha costituito un'opportunità di dialogo e confronto tra persone con background diversi e la varietà delle tematiche trattate e delle tecniche utilizzate ha permesso all'utenza di poter scegliere gli incontri per loro più significativi.

Esperienze significative

Ricordiamo il primo cineforum proposto come momento di grande partecipazione e dialogo: i partecipanti, al termine della visione, hanno portato il proprio punto di vista sul tema "società della prestazione", sentendosi sicuri nel condividere vissuti molto personali e profondi. Lo scambio tra le posizioni è stato a tratti acceso e vivace, ma mai irrispettoso. Il territorio ha risposto molto positivamente a questa proposta, dando al nostro gruppo ancora più motivazione nel portare il nostro sguardo di professionisti della salute mentale su tematiche per noi importanti attraverso le nostre più grandi passioni.

SPECCHIO RIFLESSO-CATABASI

ENTE MENTOR: Linguaggi Creativi

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dal desiderio di progettare uno spettacolo teatrale che indagasse una tematica per noi centrale: la difficoltà di diventare grandi. Da questa esigenza è nata la scrittura del testo teatrale, primo nucleo del lavoro creativo. Successivamente abbiamo scelto gli attori e avviato la fase di sperimentazione in prova, esplorando movimenti scenici, dinamiche relazionali e possibilità interpretative dei personaggi. In un secondo momento sono stati definiti l'impianto delle scene e i costumi, fino ad arrivare alla costruzione della parte tecnica, con il disegno luci e le musiche dello spettacolo.

Output e impatto del progetto

Il progetto si è compiuto nella sua restituzione al pubblico in forma completa. Il lavoro ha infatti raggiunto una piena realizzazione scenica attraverso il debutto e le successive repliche del 24, 25 e 26 aprile 2026 presso il Teatro LinguaggiCreativi, permettendo allo spettacolo di confrontarsi direttamente con gli spettatori e di consolidare il percorso di ricerca artistica sviluppato durante il processo creativo.

Esperienze significative

Ci è rimasto particolarmente impresso il confronto con il pubblico. Ascoltare le loro opinioni, i feedback positivi ma anche quelli critici, è stato uno dei momenti più significativi del percorso. In particolare alcuni spettatori ci hanno raccontato quali fossero, secondo loro, le parti più riuscite dello spettacolo, condividendo allo stesso tempo consigli e osservazioni utili per migliorare il nostro lavoro. È stato un confronto autentico, che ci ha permesso di capire più a fondo l'effetto della messinscena sugli altri e di crescere artisticamente.

CATAFIC

ENTE MENTOR: Nuovo Armenia

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dall'organizzazione di un cineforum estivo sul cinema taiwanese collocato all'aperto in alcune piazze della città di Milano. Sono stati scelti Nuovo Armenia, NAMA e Hub Rizzoli come location e abbiamo preso accordi per l'affitto degli spazi e delle attrezzature, dove non ci venivano offerti gratuitamente. Anche il fatto di non transigere sulla location all'aperto e sulle date di realizzazione è stata una scelta importante, nonostante la strada più semplice fosse fare un laboratorio più piccolo e invernale in una location offerta da Nuovo Armenia, nostro ente mentor. Abbiamo raggiunto il nostro obiettivo di ampliare la community di appassionati di cinema asiatico attraverso i media e i nostri eventi.

Output e impatto del progetto

Aver ampliato la community e aver creato vari contenuti editoriali dando vita a una piccola redazione di appassionati di cinema asiatico, che si è allargata anche in altre regioni. Aver dato un luogo e un'occasione di incontro per questa nicchia con gli eventi del cineforum. Ciò che rappresenta al meglio il nostro impegno sono le persone che si sono unite a noi nel progetto: in primis Gaia, Alfondo e Flaminia, che salutiamo.

Esperienze significative

Una serata splendida è stata la proiezione di Eat Drink Man Woman presso Hub Rizzoli: uno spazio particolarissimo dove le persone dei palazzi circostanti del cortile dove abbiamo proiettato si sono interessate al nostro evento e unite a noi spontaneamente e dove, grazie all'accessibilità e la leggerezza del film proposto, abbiamo sentito che la proposta si poteva adattare davvero al gusto del nostro pubblico. Tutto è stato perfetto, dalla collaborazione di Cecilia all'aiuto dato dal preziosissimo tecnico Mike. Anche il banchetto taiwanese di Baomi offerto da noi ha riscosso molto successo. Una serata che ci ha donato molta ricchezza e gioia. A tal proposito, ringraziamo anche Gioia di Baomi.

Filosofia nei quartieri

ENTE MENTOR: On! Impresa Sociale

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dall'idea che la filosofia sia una pratica pubblica, non un sapere riservato. Abbiamo costruito sessioni di comunità di ricerca – attraverso il metodo della Philosophy for Children & Community - in spazi di quartiere, biblioteche e scuole. Ogni incontro parte da un pretesto: un testo, un'immagine, una situazione reale. Da lì raccogliamo domande, costruiamo dialogo orizzontale e arriviamo a una riflessione condivisa.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato una serie di laboratori filosofici aperti al pubblico - comunità di ricerca itineranti - in contesti non accademici: biblioteche, spazi associativi, realtà sociali e culturali. Il risultato non è un prodotto chiuso, ma una pratica documentata e replicabile: metodologie, pretesti e riflessioni prodotte insieme ai partecipanti. La filosofia come strumento di comunità e solidarietà, portata dove normalmente non arriva.

Esperienze significative

Alla prima sessione a Open Casello, una coppia è arrivata in ritardo (Carmen e Luca) quasi a fine lavoro. Si sono fermati incuriositi. Poi sono rimasti oltre l'orario, con un bicchiere di vino, e ci siamo ritrovati a raccontarci dei vari progetti. Da quello scambio ne è nata una collaborazione: il 29 maggio saremo di nuovo insieme a Open Casello per "Viaggio ai confini del cerchio", una pratica di Philosophy for Community costruita insieme. A volte la comunità di ricerca inizia così: alle fine, in ritardo, per caso, con un po' di vino.

DAY OFF! (OFF)

ENTE MENTOR: PassArti

Svolgimento dell'attività

Le attività si svilupperanno in un'unica giornata negli spazi di Mare Culturale Urbano. Non è previsto un palco ma un'atmosfera intima, come se fossimo nel salotto di casa. Le attività hanno compreso: un tempo per riconnettersi dedicato allo stare e alla creatività personale con la collaborazione di Offline Club Milano; un Concerto ad occhi chiusi in cui più artisti emergenti della scena nazionale si sono alternati, guidando un pubblico bendato in un viaggio sonoro autentico e tutto da immaginare; una performance di pittura e movimento, una jam session

Output e impatto del progetto

Favorire l'accesso all'arte e alla cultura e facilitare nuove modalità di fruizione, coinvolgere attivamente la comunità nei processi artistici, rafforzare nuove reti di relazione tra le comunità e i professionisti del settore, sensibilizzare ad un autentico contatto con l'arte, agganciare un'ampia fascia di pubblico e di appassionati.

OPERA GOURMET

ENTE MENTOR: PassArti

Svolgimento dell'attività

Abbiamo iniziato analizzando la nostra idea di eventi di Opera + cibo definendone il posizionamento, utilizzando strumenti come il Business Model Canvas per chiarire obiettivi e value proposition. Successivamente abbiamo individuato il target principale, orientandoci verso agenzie di eventi e non la cittadinanza generica. Infine, abbiamo lavorato sulla comunicazione, sviluppando contenuti visivi professionali(video e foto) e migliorando la presenza su sito e social.

Output e impatto del progetto

Il risultato concreto è un video finale che documenta un'esperienza di apericena con opera realizzata a novembre presso Ostello Bello di via medici, 3 Milano. Il video mostra in modo autentico l'integrazione tra musica, cibo e storytelling, restituendo l'atmosfera e il valore dell'esperienza. Rappresenta al meglio il nostro impegno perché è un esempio concreto e diventa il nostro biglietto da visita verso partner e pubblico

Esperienze significative

Un momento chiave è stato quando abbiamo capito che non potevamo rivolgerci a tutti, ma dovevamo scegliere con chiarezza il nostro target e la direzione del progetto: una decisione non immediata, ma fondamentale per capire la direzione. Un altro episodio significativo è stata la serata dell'evento ad Ostello Bello, insieme a videomaker e fotografi: intensa, emozionante e molto partecipata dal pubblico. Ha rappresentato al meglio lo spirito del progetto e il senso dell'esperienza.

ECHI DALL'INVISIBILE

ENTE MENTOR: PassArti

Svolgimento dell'attività

Nati dagli incontri post-call 2025 di 100 idee, abbiamo unito le forze con Studio 900 e Studio Abraxas intorno a temi comuni (l'invisibile, la spiritualità nelle diverse culture contemporanee) intrecciando lo spettacolo "Mahabharata" con una mostra artistica. Abbiamo poi coinvolto Teatro Arsenale con "Yahya Hassan. Una voce dal nord", che ha ospitato l'intero evento. Il mentor Pass Arti ci ha guidati nelle scelte logistiche ed economiche. L'evento, suddiviso in due giornate per venire incontro alle esigenze di tutti, ha raggiunto il suo obiettivo con successo.

Output e impatto del progetto

Abbiamo realizzato una rassegna culturale diffusa che ha coinvolto diverse realtà e arti differenti, come teatro, scultura, fotografia, pirografia. Gli appuntamenti della rassegna si sono tenuti tra febbraio e aprile 2026 presso Teatro Arsenale. Siamo riusciti a coinvolgere un pubblico molto ampio, ma soprattutto abbiamo creato sinergie tra strumenti, linguaggi, culture e arti differenti.

Esperienze significative

Oltre alle realtà e le comunità invitate tra il pubblico sono comparsi anche turisti "per caso", è stato molto interessante sorprendere persone con la nostra proposta fuori dai loro programmi e vederli estremamente partecipi e interessati. "Bisognerebbe realizzare più eventi di questo tipo a Milano", in molti hanno detto questa frase.

OPEN RYTHM

ENTE MENTOR: RIL Factory

Svolgimento dell'attività

Partendo dall'idea di organizzare un evento aperto a tutti, abbiamo trovato il luogo e il team di lavoro, poi abbiamo allargato il team a collaboratori esterni e fornitori, fino ad arrivare al giorno dell'evento, coordinando tutti gli attori coinvolti (12 artisti, 4 dj, 6 persone del service, 12 security, 4 associazioni partner, +3000 partecipanti).

Output e impatto del progetto

Crediamo di aver portato alla comunità un'esperienza di condivisione e di partecipazione fuori dalle solite logiche cittadine, un luogo e un momento aperto a tutti, multidisciplinare e all'aria aperta.

Esperienze significative

Sicuramente vedere più di tremila persone arrivare al parco Alfa Romeo è veramente magico, vedere rendere vita un'idea tanto pensata e faticosamente costruita è per certo la soddisfazione maggiore.

FULMINI E GENZ

ENTE MENTOR: RIL Factory

Svolgimento dell'attività

Fulmini & Gen Z è iniziato con l'unione di sei menti molto diverse, con background molto distinti. Siamo partiti definendo l'idea e l'identità del festival: uscire dalle logiche del mercato live di Milano, dare spazio agli emergenti, a quei Gen Zers che hanno solo bisogno di un palco su cui suonare. Tramite la nostra call for artists abbiamo capito che si sente tanto il bisogno di spazi come quello che stiamo realizzando, soprattutto per i giovani.

Output e impatto del progetto

Fulmini & Gen Z si terrà il 20 giugno 2026 alla Redazione di Scomodo a Milano, sulla Martesana. Siamo convinti che sarà una figata, dovrete proprio esserci! [instagram.com/fulminiegenz/](https://www.instagram.com/fulminiegenz/)

Esperienze significative

Dopo averci inizialmente confermato la location, siamo andati a parlare con i suoi gestori. Prima ancora di entrare, ci hanno detto che non avrebbero più realizzato eventi durante l'estate. Nonostante questo non ci siamo arresi, e tutti insieme abbiamo lavorato per trovare un posto alternativo che potesse ospitarci. Alla fine, quello che abbiamo trovato è la soluzione migliore e che sposa da diversi punti di vista i nostri ideali e obiettivi.

LIVE IN DEMO

ENTE MENTOR: RIL Factory

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti da un desiderio e da una provocazione: costruire uno spazio libero per musicisti emergenti, nel quartiere Ca' Granda. Abbiamo quindi messo insieme il gruppo di lavoro coinvolgendo vicini, amici e amici di amici, ognuno con le proprie competenze e voglia di sperimentarsi.

Con il tempo, anche grazie alla guida del mentor, ci siamo messi in gioco e abbiamo imparato cose nuove: dal cucinare per 20 persone al montare un video musicale.

Output e impatto del progetto

Da gennaio la nostra idea è diventata realtà: organizziamo live session mensili alla Biblioteca Solidale Demonte, nel cuore di Ca' Granda. Sul nostro palco sono passati artisti come Daniele Cella, Frisàri, Anna Castiglia e Pit, e altri ne arriveranno. Prima del live condividiamo un pranzo per conoscere l'artista e metterlo in relazione con il quartiere; poi birrette e partite di biliardino che non perdonano nessuno.

Esperienze significative

All'ultimo live è successo qualcosa di davvero inaspettato che ci porteremo dietro per sempre. Poco prima dell'inizio del concerto, uno dei nostri vicini di casa è sceso per accendere dei fuochi d'artificio in pieno pomeriggio per celebrare il momento di festa e condivisione che stavamo vivendo. Peccato li abbia accesi al contrario... per fortuna si sono sistemati da soli (più o meno) e non ci sono stati feriti. Live in Demo è anche questo: momenti spontanei fuori controllo.

DAIKONZ BATTLE XXL

ENTE MENTOR: Rob de Matt

Svolgimento dell'attività

Il percorso nasce dall'esigenza di creare un format interattivo che unisca gioco e riflessione. Abbiamo lavorato sulla stabilità tecnica della Battle e sulla co-progettazione con l'ente mentor e il gruppo N.I.N.A. per integrare un workshop formativo e riflessione critica.

L'aggiunta della performance è stata la svolta: ci ha permesso di non limitarci alla sola gestione del pubblico, ma di dedicare spazio alla nostra evoluzione artistica, sperimentando linguaggi nuovi e più intimi del nostro mondo.

Output e impatto del progetto

Il risultato è un evento multidisciplinare che fonde arte e AI, il format DaikonZ Battle è un dispositivo performativo e tecnologico che trasforma il prompting in sfida collettiva. Rappresenta il nostro impegno perché traduce la complessità dell'IA in un linguaggio accessibile, ludico e critico, capace di creare comunità attraverso un'estetica fluida e trasversale che accoglie la diversità e stimola il confronto.

Esperienze significative

Ci ha colpito profondamente la reazione del pubblico durante l'evento: l'analisi collettiva delle immagini è stata così intensa e partecipata che abbiamo dovuto interrompere la serata a fatica. Quel momento è stato inaspettato e divertente, confermandoci quanto un format simile sia necessario oggi. Ha descritto perfettamente il nostro spirito: unire la competizione tecnica al desiderio umano di confrontarsi, trasformando la tecnologia in un'occasione di incontro reale.

BIGIRO – IDEE IN MOVIMENTO

ENTE MENTOR: Share Radio

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dall'idea di valorizzare la piazza pubblica in cui viviamo, promuovendo eventi il più possibile non escludenti e mettendo a disposizione attrezzature per altre realtà del territorio. Abbiamo cercato di coinvolgere realtà vicine, darci obiettivi e promuovere attività rivolte agli abitanti del quartiere. ShareRadio ci ha supportato nelle parti tecniche e nella realizzazione, insieme a molti abitanti del quartiere.

Output e impatto del progetto

I risultati concreti del nostro lavoro sono: la costituzione del nostro gruppo in un'associazione così da poter essere più autonomi e avere più possibilità per continuare il progetto; le collaborazioni che stiamo mettendo in atto per prestare le attrezzature che abbiamo a disposizione; e gli eventi che abbiamo realizzato

Esperienze significative

La prima proiezione, quando abbiamo montato per la prima volta lo schermo, è stata emozionante. E' stato proprio bello vedere tutte le persone che sono venute e la piazza che rimaneva piena anche dopo la proiezione. Siamo stati* molto soddisfatti* e contenti ed era il primo evento tutto organizzato da noi e ci ha molto gasati*.

HITBALL MILANO - ALMARA ASD

ENTE MENTOR: ASD SPORTINZONA

Svolgimento dell'attività

Il progetto di diffusione dell' Hitball nella provincia Milanese inizia con l' idea di far raggiungere questo sport basato sull' uguaglianza e il coinvolgimento di tutti tra i ragazzi delle scuole di Milano, il progetto è partito individuando degli istituti e dei professori disposti a sperimentare questa nuova esperienza. L'iniziativa è poi diventata realtà mettendo a disposizione istruttori formati e materiale da Hitball gratuitamente agli istituti per far provare questa splendida disciplina ai ragazzi delle scuole di Milano. Il progetto è stato possibile non solo grazie alla coesione e alla dedizione del gruppo dei ragazzi dell'Hit Ball Milano ma soprattutto grazie alla supervisione del Mentor esperto e alle risorse messe a disposizione dal bando 100 idee.

Output e impatto del progetto

Abbiamo attivato lezioni gratuite nelle scuole medie di Milano: i docenti hanno il desiderio di sostituire il calcio con l'Hit Ball il prossimo anno, poiché risponde meglio ai bisogni degli alunni. Parallelamente, un piano social accattivante mira ai ragazzi post scuola dell'obbligo. Questo risultato rappresenta il nostro impegno perché converte l'insegnamento sportivo in fondamenta solide per il futuro dell'intera associazione.

Esperienze significative

Uno dei momenti più significativi della nostra esperienza vissuta durante il bando 100 idee è stato il momento in cui siamo riusciti a coinvolgere all' interno del progetto di diffusione anche i ragazzi che già praticavano la disciplina ma non mostravano interesse nei progetti di sviluppo societari e della disciplina. Grazie allo stimolo creato da questo progetto e all'impatto generato, influenzando positivamente con questa esperienza le nuove generazioni, tutti i ragazzi parte del gruppo sportivo dell'Hit Ball si sono messi a disposizione per la realizzazione del progetto.

REFRAME SAN SIRO

ENTE MENTOR: Terzo Luogo

Svolgimento dell'attività

Il progetto si è sviluppato tra ottobre 2025 e aprile 2026, iniziando da incontri organizzativi. Sono poi state avviate le attività di comunicazione per il coinvolgimento dei partecipanti. Le attività laboratoriali si sono svolte a gennaio 2026 con incontri distribuiti su due weekend. Il percorso si è concluso ad aprile con un evento di restituzione aperto al pubblico. I primi incontri hanno avuto una forte componente educativa, grazie al supporto dei tutor per lo sviluppo della storia e all'acquisizione di competenze base legate al linguaggio audiovisivo, in particolare l'uso delle luci, la costruzione delle inquadrature e la capacità di trasmettere un messaggio attraverso le immagini. Successivamente, il gruppo ha lavorato in modo più operativo alla scrittura, produzione e realizzazione del prodotto finale.

Output e impatto del progetto

L'output finale del progetto è un cortometraggio della durata di circa 4 minuti dal titolo "Fuera de lugar", interamente ideato e realizzato dai partecipanti, che hanno preso parte a tutte le fasi del processo creativo: scrittura, casting, riprese, regia, scelta della colonna sonora e supporto al montaggio, affiancati dai tutor.

Esperienze significative

Tra i momenti più significativi si segnala la fase di scelta e definizione della storia, che ha rappresentato un passaggio particolarmente rilevante di confronto creativo tra i partecipanti, portando all'elaborazione di una narrazione condivisa e rappresentativa del gruppo.

LUOGHI COMUNI- MI MANCHI

ENTE MENTOR: Trave Hub

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti dal tema di “Mi manchi”, inteso sia come assenza di qualcosa che non c'è più, sia come desiderio di ciò che vorremmo trovare nel quartiere e nelle relazioni. Abbiamo distribuito fotocamere analogiche usa e getta agli abitanti del Giambellino, invitandoli a raccontare il territorio attraverso immagini spontanee. Dopo lo sviluppo delle pellicole abbiamo condiviso e selezionato insieme le fotografie raccolte.

Output e impatto del progetto

Il progetto ha portato alla realizzazione di una fanzine che raccoglie gli scatti e i pensieri emersi durante il percorso. Le immagini costruiscono un racconto collettivo del Giambellino, tra assenze, desideri e dettagli quotidiani. Il lavoro sarà restituito anche attraverso una mostra aperta al territorio, pensata come momento di incontro e condivisione.

Esperienze significative

Durante il primo incontro ci ha colpito la spontaneità con cui sono nati scambi e conversazioni tra persone che non si conoscevano. Partendo dal tema del “mi manchi”, molti hanno condiviso ricordi, desideri e piccoli frammenti della propria esperienza nel quartiere. È stato un momento semplice, ma molto autentico, che ha dato subito senso al progetto.

COLY IL COLIBRÌ - BREAM

ENTE MENTOR: Trave Aps Ets

Svolgimento dell'attività

Siamo partiti con l'idea di animare Coly il colibrì, un uccellino rapper che canta e insegna ai bambini dai 3 ai 5 anni. Abbiamo collaborato alla creazione dei cartoni animati, allo sviluppo delle storie e all'organizzazione di eventi dal vivo.

Output e impatto del progetto

Il risultato finale è stato molto soddisfacente, grazie anche alla preziosa collaborazione del nostro mentor. Abbiamo organizzato eventi di successo, prodotto un album musicale, avviato un canale YouTube e creato storie pubblicate online.

Esperienze significative

I momenti più significativi e divertenti sono stati quando Coly ha preso "vita" grazie alla motion capture e la sua prima esibizione dal vivo. Vedere i bambini divertirsi e interagire con il personaggio è stato emozionante e indimenticabile.

COMMUNITY IN MOTION

ENTE MENTOR: Visual Container

Svolgimento dell'attività

Community in Motion nasce con l'idea di riunire un gruppo di appassionati di animazione per realizzare un cortometraggio partendo da zero su un tema a noi caro e che ci tocca personalmente: la neurodivergenza. Nei mesi ci siamo formati sulla paziente arte dell'animazione stop-motion, insieme ai nostri maestri di Res Animata. Abbiamo pensato a una sceneggiatura partendo dai nostri ostacoli personali e adesso siamo nel pieno delle attività con la creazione del set e la rifinitura dei nostri puppet.

Output e impatto del progetto

Il nostro lavoro è ancora un work in progress - l'animazione è un processo lungo e che richiede molto tempo, pazienza e impegno. Per questo motivo siamo alla ricerca di altri fan e di appassionati tuttofare che vogliano darci una mano per continuare questo percorso. Siamo alla ricerca particolarmente di aspiranti videomaker, doppiatori e appassionati di cucito e bricolage, ma anche di giovani animatori.

Esperienze significative

La magia è comparsa improvvisamente dopo il primo workshop di animazione con Res Animata: dopo un giorno di prove di animazione con la plastilina ci siamo impegnati a dar vita ai nostri personaggi, tra i mille problemi tecnici e le difficoltà del programma. Dopo qualche ora a lavorare all'animazione nel buio, illuminati solo dalle luci del set, abbiamo premuto "play" sul software e abbiamo visto il nostro piccolo topino muoversi, alzarsi e sbadigliare...ci siamo emozionati un po' tutti/e!

Non vediamo l'ora di lavorare al corto, il bello deve ancora venire.

PROGETTO COFINANZIATO DELL'UNIONE EUROPEA
- FONDO SOCIALE EUROPEO PLUS (FSE+)
DEL PROGRAMMA NAZIONALE
METRO PLUS E CITTÀ MEDIE SUD 2021 - 2027

CON IL COORDINAMENTO DI



IN COLLABORAZIONE CON



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



CON IL SOSTEGNO DI



Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento per le politiche di coesione e per il sud



**Comune di
Milano**



cheFare^{co}