



# STUDENTS4COOPERATION

*Competizione Interreg per le scuole superiori*

## ALLEGATO 4A – Modello idea progettuale *Italiano e inglese*

Agosto 2024



Questo è il modello da utilizzare per redigere la proposta della vostra idea progettuale. La sua completezza sarà valutata durante il processo di selezione.

Il modello deve essere compilato in italiano e in inglese e dovrà essere lungo circa 1000 parole (carattere: Times New Roman, 11) per ogni lingua.

## 0 Informazioni base:

**Scuola: Istituto Dante Alighieri GOIS001006 - Gorizia**

**Indirizzo scolastico (nel caso in cui ci siano più indirizzi):**

**Liceo Linguistico Scipio Slataper Indirizzo Esabac**

**Classe: 4CL ESABAC**

**Tematica scelta** [Scegliere tra le seguenti: 1. Tecnologie di informazione e comunicazione; 2. Economia circolare/Ambiente; 3. Turismo sostenibile; 4. Cooperazione tra scuole e associazioni giovanili (vedere sezione 2.1 delle Linee guida)]:

### 1. Tecnologie di informazione e comunicazione

**Acronimo del progetto** [Potete scegliere di scrivere solo un breve acronimo o acronimo + titolo]:

**Acronimo: I.S.Y *italian and slovenian youth***

**Titolo: LET'S JOIN**

## 1 Descrizione dell'idea progettuale.

Descrivete qual è la vostra idea: spiegate di cosa tratta, sottolineate il suo carattere transfrontaliero e la sostenibilità dei risultati da un punto di vista ambientale e sociale, spiegate se può essere facilmente utilizzata o replicata in altre scuole o in altri contesti.

Tramite la creazione di un'applicazione chiamata "Let's join", il progetto in questione si prefigge lo scopo di facilitare la cooperazione e la conoscenza tra i giovani, dai 15 ai 25 anni, che vivono stabilmente in Italia e in Slovenia. Lo scopo è quello di diminuire, se non addirittura abbattere, le barriere linguistiche e culturali tra gli stessi, al fine di farli mettere in contatto facilmente, creando una sorta di unione, incrementando la conoscenza e la consapevolezza reciproca delle caratteristiche dei due Paesi in modo da scoprirne le peculiarità culturali e sociali. Infatti, questa applicazione includerà diversi modi per relazionarsi, attività in presenza ed esperienze virtuali, per rispondere alle diverse richieste e preferenze dei ragazzi. Per chi vuole uscire di casa ed interagire in modo diretto, l'app fornisce dei link che portano a piattaforme dove sono proposte delle attività come competizioni sportive, proiezioni di film o presentazioni di libri, eventi teatrali, corsi di arte o di cucina. Le suddette attività si terranno in spazi pubblici che offerti dalle istituzioni italiane e

slovene, con orari e dettagli già programmati. Per chi invece preferisce stare a casa o non può uscire per diversi motivi, ma vuole interagire in modalità virtuale, sarà presente un forum di discussione su temi quotidiani o contenuti virali, dove si possono lasciare opinioni o discutere anche in modalità anonima; si prevede inoltre l'attivazione dei corsi di lingua italiana e slovena, interattivi con quiz o giochi e chat/stanze virtuali interattive dove l'algoritmo collegherà automaticamente i ragazzi italiani e sloveni. Un altro elemento collegato a questa app è un QR code che, quando scansionato, porterà l'utente ad un volantino digitale con nomi ed immagini di luoghi di nicchia interessanti da visitare e facili da raggiungere, anche per chi è diversamente abile, curiosità sulla cultura e le tradizioni, suggerimenti musicali di canzoni di lingua italiana o slovena e profili di ristoranti, bar e discoteche. Per facilitare la diffusione di questa app, l'apposito QR code verrà messo a disposizione degli utenti anche tramite i social media più popolari. Lo scopo finale è quello di abbattere le barriere esistenti tra i due Paesi in modo da incrementare i legami tra i giovani grazie attività che possano coinvolgerli al fine di incrementare la consapevolezza delle rispettive differenze linguistiche, tradizioni e i differenti usi e costumi. Il software, infatti, permetterà lo scambio istantaneo di informazioni e richieste tra i partecipanti, aumentando così l'interazione sociale. Con il supporto di risorse economiche provenienti da fondi o sponsorizzazioni, l'app sarà un mezzo di socializzazione sostenibile e replicabile anche in altre aree che condividono caratteristiche culturali simili.

## 2 Che impatto ha sulla comunità? Quali problemi, questioni ed esigenze affronta?

Descrivete chiaramente come il vostro progetto risponde ad una necessità della comunità e come può portare benefici alla stessa ed immaginate il suo impatto sull'integrazione transfrontaliera.

La nostra app "Let's join" ideata innanzitutto per abbattere le barriere e successivamente, per rispondere alle sfide e necessità caratteristiche dell'area transfrontaliera. Crediamo infatti che una delle principali sfide delle zone transfrontaliere sia proprio, la mancanza di comunicazione, certamente accentuata dalle differenze linguistiche e culturali, e di cooperazione tra le due realtà. Il nostro progetto affronta questa problematica in modo diretto, offrendo corsi di lingua italiana e slovena, per abbattere le barriere linguistiche, e creando spazi di interazione e scambio culturale. Inoltre, con il sostegno di risorse economiche derivate da fondi o sponsorizzazioni, l'app sarà uno strumento di socializzazione e cooperazione sostenibile, senza costi aggiuntivi, per venire appunto, incontro a tutti. In aggiunta a questo, la nostra app avrà un impatto positivo sulla zona transfrontaliera, poiché offrendo mezzi concreti come, ricettari bilingui, corsi di lingua gratuiti, eventi di incontro in strutture pubbliche, come biblioteche e cinema, ma soprattutto creando occasioni di dialogo e collaborazione, tramite una funzione di corrispondenza attraverso chat/video-chat e i forum di discussione di argomenti attuali, il progetto stimolerà l'integrazione culturale e la cooperazione tra noi giovani. Per questi motivi, dunque, siamo fiduciosi nel credere che la nostra app, avrà un impatto significativo sulla comunità.

## 3 Quali attività sono previste nel progetto?

Spiegate come le attività previste nel progetto possano stimolare il coinvolgimento attivo dei giovani.



Il progetto prevede la creazione di un'app, uno strumento perfetto, molto inclusivo, a costo zero, e sostenibile. Esso è finalizzato ad unire i giovani sloveni e italiani, attraverso un accesso a forum di discussione di argomenti comuni, anche anonimo, partecipando a corsi di lingua italiana e slovena, svolti in maniera ludica con l'ausilio di quiz e minigiochi, e anche prendendo parte a chat e videochiamate con i coetanei dello stato confinante, al fine di conoscersi e consolidare nuove amicizie. L'app incentiverà inoltre la riscoperta di luoghi delle due regioni, che racchiudono un grande potenziale. Ciò sarà possibile tramite una funzione di QR CODE che una volta scannerizzato indirizzerà gli utenti su un volantino digitale. Il volantino non solo avrà anche delle indicazioni per altri posti interessanti e accessibili, anche per persone con disabilità, ma anche eventi e curiosità sul posto. Inoltre, in particolare i giovani, avranno l'opportunità di arricchire le proprie competenze linguistiche e culturali grazie ai corsi bilingui e ai forum di discussione, in modo gratuito e sostenibile.

## 4 Quali partner (organizzazioni, associazioni, scuole, università, istituzioni, ecc.) potrebbero essere coinvolti nel progetto?

Spiegate come i partner coinvolti rappresentano la comunità di giovani di entrambi i Paesi e perché sono rilevanti per la tematica del progetto.

Al fine di realizzare questo progetto è prevista la collaborazione di vari partner appartenenti ai due paesi che renderanno possibile la creazione dei beni materiali e la pubblicizzazione e propulsione del progetto. Per la realizzazione dei codici QR, i quali saranno sotto forma di adesivi, scannerizzabili direttamente col cellulare, è necessario innanzitutto contattare un'azienda specializzata in printing e quindi in produzione di beni quali sticker. A facilitare l'impresa vi è un vasto numero di potenziali partner compatibili con le esigenze del progetto, sia dalla parte slovena che italiana del confine. Tali aziende trarrebbero vantaggio dalla collaborazione in quanto il loro nome sarebbe ben visibile sul prodotto (leggibile, ad esempio, direttamente sotto al codice qr e pubblicizzato direttamente sulla pagina social a coordinare e monitorare il progetto). Perché la scelta degli sticker? Perché una produzione copiosa di adesivi è abbordabile da un punto di vista economico e realizzabile in quanto richiede l'utilizzo del materiale che è relativamente poco. Per il successo del progetto è necessario un passaparola efficace e affidabile: quale miglior partner se non direttamente i punti di ritrovo preferiti dai giovani, disseminati dappertutto? Domandando agli istituti scolastici, alle biblioteche, ai bar e ristoranti di poter usufruire della loro disponibilità e gentilezza per far appendere all'interno dei volantini o attaccare direttamente i codici QR, si avvia non solo un progetto dedicato alla conoscenza del territorio, ma anche un'azione di pubblicità per tali luoghi (esempio: con la scansione di un qr code si viene portati alla pagina web o social di un'area di ristorazione/centro benessere/negoziario/discoteca etc. con tanto di indicazioni). In tal modo si otterrebbe una conciliazione tra la voglia giovanile di scoprire i dintorni e l'attività e il fruttare economico per le attività partner del progetto, che otterrebbero, accettando la partnership, pubblicità gratuita. Dunque: quali sarebbero i partner ideali per il progetto? Risposta: Azienda produttrice degli sticker e volantini, le attività consigliate nei QR code (attività turistiche, ristoranti, bar, discoteche, eventi e aziende interessati ad attrarre visitatori interessati), le scuole superiori e sedi universitarie sia slovene che italiane (dove si chiederà di lasciare dei volantini per promuovere il progetto tra gli studenti e professori) e naturalmente i due comuni, quello di Gorizia e Nova Gorica, per l'autorizzazione ad attaccare gli adesivi in punti "tattici" ma comunque consoni.



Sarebbe inoltre richiesta la collaborazione della IKON digital farm, al fine di generare un'applicazione collegata ai QR code e alle pagine social del progetto in grado di fornire informazioni ed accesso ai vari servizi ideati, di modo che si abbia una migliore organizzazione delle possibilità che il progetto offre, un' "info point interattivo".

*Totale parole per tutte le sezioni (1 - 4): 1000.*



## 1 Explain your project proposal.

Describe what is your idea: what is your project about, highlight its cross-border features and the sustainability of its outputs over time from an environmental/social point of view, if it can be easily exploited or replicated in other schools or by other users.

The aim of the project in question is to facilitate cooperation and acquaintance between young people aged 15 to 25, through the creation of an application called 'Let's join', who live permanently in Italy and Slovenia. The aim is to decrease or even break down the linguistic and cultural barriers between them, in order to make them connect easily, creating a kind of union, increasing mutual knowledge and awareness of the characteristics of the two countries in order to discover their cultural and social peculiarities. In fact, this application will likely include different ways of relating, such as face-to-face activities and virtual experiences, to easily meet the different requests and preferences of young people. For those who want to go out and interact directly, there will be links leading to platforms where activities such as sports competitions, film or book reviews, theatre events, art or cooking classes are offered. These activities will be held in public spaces offered by Italian and Slovenian institutions, with timetables and details already planned. For those who prefer to stay at home and want to interact, but in an indirect way, there will be a discussion forum on everyday topics or viral content, where opinions can be left or discussed even anonymously; Italian and Slovenian language courses will also be activated, interactive with quizzes or games and interactive virtual chats/rooms where the algorithm will automatically connect Italians and Slovenians. Another element connected to this app is a QR code which, when scanned, will take the user to a digital flyer with names and images of interesting popular places to visit and easy to reach, also for those with disabilities, curiosities about culture and traditions, music suggestions of Italian or Slovenian language songs and profiles of restaurants, bars and discos. To facilitate the dissemination of this app, the special QR code will also be made available to users via the most popular social media. The ultimate aim is to break down the existing barriers between the two countries in order to increase ties between young people through activities that can engage them in order to raise awareness of their respective differences in language, traditions and customs. The software will enable the instant exchange of information and requests between participants, thus increasing social interaction. With the support of economic resources from funding or sponsorship, the app will be a sustainable and replicable means of socialisation in other areas that share similar cultural characteristics.

## 2 How does it affect the community? Which problems, issues and needs does it tackle?

Clearly show how your project responds to a community necessity and how it can benefit the community and imagine its impact on cross-border integration.

Our "Let's join" app was created first of all, to break down barriers and subsequently, to respond to the challenges and needs, characteristic of the cross-border area. For example, we believe that one of the main challenges of cross-border areas is the lack of communication (certainly increased by language and cultural differences) and cooperation between the two realities. Our project addresses this issue in a direct way, offering small language bilingual courses (Italian and Slovenian) to break down language barriers, and creating spaces for interaction and cultural exchange. In addition, with the support of economic resources derived from funds or sponsorships, the app will be a tool for sustainable socialization and cooperation, with no additional costs, to satisfy and meet everyone. In addition to this, our app will have a positive impact on the cross-border area, because by offering concrete instruments such as, language courses, a bilingual cookbooks, meeting events (in public facilities, such as libraries and cinemas), and by creating opportunities to dialogue and cooperate, through a correspondence function via chat/video chat and the discussion forums of current topics, it will stimulate cultural integration and cooperation among young people firstly.



For these reasons, we are confident in believing that our app will have a significant impact on the community.

### 3 Which project activities are foreseen?

Explain how the project activities might foresee the active involvement of young people.

The project involves the creation of an app, in our opinion the perfect tool, very inclusive, zero cost, and sustainable. It is aimed at uniting Slovenian and Italian youth through access to discussion forums (of common topics), even anonymously (for those who would like to participate without exposing themselves), participating in Italian and Slovenian language classes, learning the language of the neighboring country in a playful way with the help of quizzes and mini-games, and also by taking part in chats and video calls with peers from the neighboring state in order to get to know each other and consolidate new friendships. In addition, another proposal of ours is to have events (at public facilities) and to ensure accurate planning of them, there will always be an updated bulletin board on the app's home page with all events, participating clubs and societies, movies and plays to increase interest in cross-border activities, and foster cross-cultural exchange. The app created by us, will first and foremost engage in the rediscovery of perhaps forgotten places in the two regions that hold great potential. This will be possible through a QR CODE function that once scanned will direct users to a digital flyer. The flyer will not only have pointers to other interesting and accessible places, including for people with disabilities, but also events and interesting facts about the place. In addition, young people in particular will have the opportunity to enrich their language and cultural skills through small bilingual courses and discussion forums, in a free and sustainable way.

### 4 Which partners (organization, club, school, university, institution etc.) could be involved in the project?

Explain how each involved partner represents youth community from both countries and why partners are relevant for the project topic.

In order to carry out this project, the cooperation of various partners belonging to the two countries is planned, which will make it possible to create the material goods and to publicize and propel the project. For the creation of the QR codes, which will be in the form of stickers that can be scanned directly with a cell phone, it is first necessary to contact a company that specializes in printing and thus in the production of goods such as stickers. Facilitating the undertaking is a vast number of potential partners compatible with the needs of the project, both on the Slovenian and Italian side of the border. These companies would benefit from the collaboration as their name would be prominently displayed on the product (readable, for example, directly below the QR code and advertised directly on the social page to coordinate and monitor the project). Why the choice of stickers? Because copious production of stickers is affordable from an economic point of view and feasible as it requires the use of the material, which is relatively little. Effective and reliable word of mouth is necessary for the success of the project: what better partner than directly to young people's favorite hangouts scattered everywhere? By asking educational institutions, libraries, bars and restaurants to take advantage of their willingness and kindness to have flyers hung inside or QR codes attached directly, one would not only initiate a project dedicated to knowledge of the area, but also publicity for such places (example: by scanning a QR code one would be taken to the web or social page of a food court/wellness center/shop/discotheque etc. complete with directions). This would reconcile the youth's desire to discover the surroundings and the activity with the economic gain for the project partner businesses, which would gain, by accepting the partnership, free publicity. So: what would be the ideal partners for the project? Answer: Company producing the stickers and flyers, the activities recommended in the QR codes (tourist activities, restaurants, bars, discos, events and companies interested in attracting interested visitors), the high



schools and university venues both Slovenian and Italian (where they will be asked to leave flyers to promote the project among students and professors) and of course the two municipalities, that of Gorizia and Nova Gorica, for permission to stick the stickers in “tactical” but still appropriate places. The collaboration of the IKON digital farm would also be requested, in order to generate an application linked to the QR codes and social pages of the project that would be able to provide information and access to the various services designed, so that there would be a better organization of the possibilities that the project offers, an “interactive info point.”

*Total number of words for section 1 to section 4: 1000.*