



Scheda illustrativa del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Piano operativo giovani

codice	PVF
titolo	Giovani: consapevoli protagonisti
per l'anno	2018
del PGZ di	Piano Giovani di Zona di Pergine

2. Referente istituzionale del PGZ

Nome	Daniela
Cognome	Casagrande
Recapito telefonico	335 1879505
Recapito e-mail/PEC	daniela.casagrande@comune.pergine.tn.it

3. Referente amministrativo del PGZ

Nome	Francesca
Cognome	Parolari
Recapito telefonico	0461/502356
Recapito e-mail/PEC	francesca.parolari@comune.pergine.tn.it; asifchimelli@pec.it

4. Referente tecnico-organizzativo del PGZ

Nome	Clara
Cognome	Briani
Recapito telefonico	3204638298
Recapito e-mail/PEC	clara.briani@comune.pergine.tn.it
Nome	Marianna
Cognome	Mocellini
Recapito telefonico	3204638298
Recapito e-mail/PEC	marianna.mocellini@comune.pergine.tn.it

5. Data di costituzione del Tavolo

6. Comuni componenti il territorio del PGZ

Comune di Pergine Valsugana
Comune di Fierozzo
Comune di Frassilongo
Comune di Sant'orsola Terme
Comune di Palù del Fersina

**7. Componenti del Tavolo alla data di approvazione del POG**

Ente / Istituzione /Associazione / Soggetto / Gruppo informale	Nominativo rappresentante	Note
Comune di Pergine/ Vice sindaco e assessore alle politiche giovanili e sociali	Daniela Casagrande	
Asif Chimelli/Direttore	Francesca Parolari	
Asif Chimelli/funziionario e referente tecnico	Marianna Mocellini	
Centro giovani #Kairos/sportellista	Vanna Conci	
Comune di Sant'Orsola/ consigliere	Marco Moser	
Comune di Fierozzo/assessore	Elena Pallaoro	
Comune di Frassilongo/assessore	Cinzia Poier	
Comune di Palù del fersina/assessore	Ingrid Petri Anderle	
Comunità Alta Valsugana e Bersntol/educatrice professionale	Silvia Bisello	
Cassa rurale Alta Valsugana	Carla Zanella	
Istituto Comprensivo Pergine 1/insegnante	Silvia Berni	
Istituto Comprensivo Pergine 2/insegnante	Giuseppe Berlanda	
Centro diurno APPM/educatore	Corrado Rensi	
Noi Oratori/presidente	Mattia Diffini	
Consulta dei giovani/representante	Andrea Rippa	
Istituto d'istruzione Marie Curie/insegnante	Roberto Chiogna	



8. Genesi del POG

Descrivere brevemente l'origine del documento specificando il rapporto con il contesto territoriale (dimensione/ tipologia/ complessità sociale); il rapporto esistente tra giovani e comunità; la metodologia e gli strumenti di intervento; le risorse; il piano di comunicazione proposto.

Pergine ha ormai raggiunto i 21.000 abitanti diventando il terzo Comune della Provincia per numero di abitanti dopo Trento e Rovereto. Il comune di Pergine, oltre al territorio del borgo, è composto da molte frazioni e località nelle quali vivono la metà della popolazione del comune di Pergine. I giovani dagli 11 ai 29 anni sono circa 4.500 e quindi rappresentano poco meno del 20% della popolazione totale, confermando il "peso piuma" dei giovani rispetto alle altre fasce di età.

La valle del Fersina composta dai 4 comuni di Sant'Orsola Terme, Fierozzo, Frassilongo e Palù del Fersina conta in totale 2.110 abitanti, di cui 450 giovani compresi nella fascia d'età interessata dalle politiche giovanili (circa il 21%). Da sottolineare che i comuni di Fierozzo, Frassilongo e Palù del Fersina ospitano la minoranza linguistica mòchena che in questo territorio ha un'incidenza del 90% della popolazione.

È interessante osservare una peculiarità della Comunità Alta Valsugana e Bersntol: presenta la più ridotta crescita dell'età media ed ha assistito a un aumento delle coppie con figli, dei nati e del segmento 0-19 anni (unica realtà provinciale che ha avuto un saldo positivo in questa fascia di età).

A Pergine sono presenti numerosi soggetti che a diverso titolo si occupano di giovani e intercettano le loro esigenze: le agenzie educative (gli istituti Comprensivi Pergine 1 e Pergine 2, l'Istituto d'Istruzione Marie Curie, il centro diurno APPM, Noi Oratori), le associazioni culturali (Il Sogno, la Scuola di musica Rising Power, Danzamani, Pergine Spettacolo Aperto, l'Associazione Kariba, l'Associazione Aria Teatro, Studiosamente Insieme, Orizzonti Sonori, l'Associazione H2O+, l'Associazione Primavera Giovanile, Iniziative Educative,...), le associazioni sportive (la Polisportiva Oltrefersina, l'Ekon,...), oltre al Centro Giovani #Kairos. Inoltre, il Comune di Pergine ha sostenuto la creazione della Consulta dei giovani, un soggetto istituzionale che affianca l'amministrazione nell'elaborazione di progetti rivolti alla comunità giovanile.

Nella Valle del Fersina le realtà che maggiormente collaborano al Piano Giovani sono l'APS Eureka, l'Istituto culturale mòcheno e la Pro Loco di Fierozzo, oltre che gli assessori di riferimento, presenti anche al Tavolo, che contribuiscono a promuovere le azioni del Piano e a sostenere la partecipazione giovanile.

Oltre agli strumenti tradizionali di partecipazione (es. Consulta), dove è chiara la motivazione di chi vi partecipa, il Tavolo si è soffermato sulla riflessione in merito alle dimensioni che muovono passioni ed interessi dei giovani e alle modalità per coinvolgerli.

Nella valutazione dei progetti e nel confronto con i proponenti molto spazio è stato dato a questo tema e agli strumenti che si intendevano attivare per intercettare i giovani nelle iniziative, premiando o meno coloro che si erano posti la questione in fase di progettazione.

Da queste riflessioni il Tavolo ha espresso la necessità di orientare la scelta dei progetti da finanziare secondo due temi prioritari:

- Impegno e protagonismo giovanile: si è ritenuto di dare rilevanza ai progetti che dimostrino di essere sostenuti attivamente dai giovani già nella fase di progettazione o comunque in fase di realizzazione.

- Valorizzazione del territorio: si è ritenuto di valorizzare i progetti che sono frutto di un lavoro di rete a livello territoriale locale perché elemento strettamente legato alla sostenibilità in termini di partecipazione giovanile. Si è dato inoltre importanza a quelle idee che dimostravano di voler potenziare il collegamento tra il centro e le periferie, per restituire "centralità" ai giovani delle frazioni e della Valle del Fersina.

Inoltre, il Tavolo si è reso conto che la partecipazione giovanile è sempre più correlata all'uso dei media e alla partecipazione online. È quindi necessario lavorare in termini di facilità di accesso ai contenuti, tempestività nella risposta, incontri diretti e personali, programmi e obiettivi chiari e a termine per coinvolgere i giovani nella produzione, piuttosto che semplicemente nel consumo, dell'informazione. Su questa linea si sta muovendo in particolare il progetto dello Sportello della Gioventù che prevede l'implementazione di nuove forme comunicative e, soprattutto, il coinvolgimento diretto di un gruppo di giovani nella gestione dei media.

Per quanto riguarda la metodologia di ideazione del Piano Giovani 2018 si è deciso anche quest'anno di prevedere una preliminare raccolta delle idee progettuali (scadenza 22 settembre 2017) attraverso una modulistica semplificata. Questa scelta ha permesso di attivare un percorso di co-progettazione con i proponenti che hanno potuto incontrare prima il RTO e poi in due incontri (l'11 e il 18 ottobre) il Tavolo prima della presentazione definitiva entro il 31 ottobre.

Nel mese di novembre si è concluso l'iter di valutazione e sono stati approvati 9 progetti a fronte di 14 idee presentate. Il Tavolo ha ritenuto opportuno non ammettere a finanziamento alcune proposte che, pur indicando attività ben strutturate nei contenuti, non erano coerenti rispetto agli obiettivi generali del Piano giovani e non rispondevano ad un'esigenza particolarmente sentita dal territorio.

I criteri di valutazione in vigore già negli anni scorsi sono rimasti comunque validi perché ancora attuali e corrispondenti agli indirizzi del Tavolo.



9. Obiettivi generali del POG:

Stimolare nei giovani la partecipazione, la responsabilizzazione e la cittadinanza attiva

Promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani trasmettendo loro competenze spendibili per il futuro

Coinvolgere maggiormente i giovani, le associazioni e le amministrazioni della Valle del Fersina nel Piano Giovani di Zona in modo che diventino sempre più parte attiva anche nella presentazione di proposte a loro rivolte

Potenziare la rete tra i soggetti del territorio che si occupano dei giovani a diverso titolo e in differenti ambiti

Pubblicizzare e promuovere maggiormente su tutto il territorio l'opportunità offerta dal Piano Giovani grazie all'impegno dei singoli componenti al Tavolo e allo Sportello della Gioventù



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_1_ 2018

2. Titolo del progetto

Io, tu, noi - Il patrimonio comune

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Anna
Cognome	Viganò
Recapito telefonico	340 9269782
Recapito e-mail	anna.viga@gmail.com
Funzione	Organizzatore

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) promozione sociale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) promozione sociale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione LAB.ARCA

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Trento

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 31/08/2017	Data di fine 31/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2018	Data di fine 31/05/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/06/2018	Data di fine 09/09/2018
Valutazione	Data di inizio 01/10/2018	Data di fine 31/10/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comune di Pergine Valsugana

**9 Ambiti di attività****9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?**

La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività

X La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus

Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo

Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica**10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?**

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

Teatro, cinema e fotografia

Tecnologia e innovazione

X Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)



11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
Altro (specificare)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
X Altro (specificare) Sensibilizzare e informare la cittadinanza rispetto al tema della rigenerazione urbana attraverso l'uso corretto e migliorativo dei beni comuni

12. Obiettivi specifici 12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 Aumentare la coscienza ed il senso di appartenenza ad una data comunità, ad un luogo, ad un contesto sociale
2 Aumentare la capacità dei ragazzi coinvolti di essere e sentirsi individui attivi a partecipi all'interno della società e del proprio contesto territoriale
3 Creare opportunità di rigenerazione urbana di zone marginali, adottando una politica "dal basso"
4 Creare socializzazione e coesione fra i ragazzi e all'interno della comunità locale, aumentando gli spazi fisici e percepiti, di espressione delle stesse
5 Favorire il lavoro di gruppo, trasmettendo e agevolando la discussione democratica, la presa di conoscenza in quanto appartenenti ad un gruppo, e il senso di responsabilità nei confronti di scelte riferite ai beni comuni



13. Tipo di attività

13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare) Esplorazione del territorio/progettazione e costruzione

14. Descrizione del progetto

14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

L'associazione proponente dopo anni di attività con ragazzi di scuola elementare e media si è accorta dell'importante assenza, nella loro formazione sia a scuola che in ambienti diversi, di un momento dedicato all'educazione civica, materia trasversale, difficilmente identificabile in termini di contesto unitario.

I ragazzi di oggi hanno difficoltà a trovare momenti, formali o informali, da dedicare alla socializzazione, alla conoscenza della propria comunità, alla scoperta del luogo di residenza e di vita. La scuola non necessariamente è il luogo adatto a questa pratica, e i modi di trascorrere il proprio tempo libero imposti dalla società contemporanea, vertono sempre più verso pratiche individuali, giochi in solitaria, sistemi di comunicazione verbale a distanza (social network). E tutto questo finisce per diminuire tangibilmente le occasioni di socializzazione diretta con la comunità territoriale, nonché con lo spazio pubblico e aperto.

È fondamentale che le nuove generazioni vengano in questo senso messe nella condizione di riflettere su questo aspetto, capendone l'immensa perdita provocata e riuscendo a sviluppare la capacità di controvertire, in piccolo, la situazione.

L'aumento del senso di appartenenza ad una comunità e ad un territorio, basato indubbiamente su un miglior grado di conoscenza dello stesso, genera una serie di aspetti positivi sotto molti profili: la condivisione sociale, l'aiuto e la collaborazione, l'aumento delle capacità di lavoro cooperativo, lo sviluppo di opportunità in loco per il singolo e per la comunità, il senso di affezione nei confronti di un dato territorio e quindi la naturale propensione alla sua tutela e al suo miglioramento.

Insomma un circuito virtuoso messo in moto semplicemente dalla presa di conoscenza della propria vicinanza e appartenenza ad un luogo a alla sua comunità.

In tempi in cui molti sono i punti di riflessione (dal cambiamento climatico alle diversità socioculturali), partire dall'aumentare i concetti di cittadinanza attiva, in ragazzi ancora preadolescenti e che quindi si sono appena affacciati alla "vita di comunità", li può mettere in una condizione di sviluppo di una coscienza critica e di capacità di azione rispetto al contesto locale.

Obiettivo dell'attività è quello di insegnare ai ragazzi a riconoscere e vivere, nel rispetto, i cosiddetti "beni comuni", quali luoghi di tutta la comunità, dove è possibile esprimere dei propri diritti (diritto alla socialità, alla relazione, all'espressione libera, ecc.) e delle proprie volontà, dove però altrettanto sono ben presenti dei doveri, facenti capo al rispetto e al mantenimento delle condizioni che contraddistinguono il bene in oggetto.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il laboratorio si articola in sette giornate che si svolgeranno sia in uscita sul territorio comunale, sia in spazi messi a disposizione dalla comunità, quali il Centro giovani #Kairos di Pergine.

Lo sviluppo delle singole giornate è anticipato da uno o più incontri di presentazione dell'attività, da farsi in collaborazione con gli istituti comprensivi Pergine 1 e Pergine 2, ai ragazzi che successivamente potranno iscriversi al laboratorio. Le realtà partner coinvolte dall'associazione proponente, oltre ai due istituti secondari di primo grado, sono l'Auser, la Cooperativa CS4 e l'Ekon.

Il laboratorio è pensato per un massimo di 20 ragazzi. Verranno organizzati 7 incontri della durata di 3 ore ciascuno.

Il laboratorio si articola quindi come segue:

1_ COSA VUOL DIRE "BENE COMUNE"? È fondamentale in primis, che i ragazzi abbiano ben presente cosa sono i beni comuni e come vengono gestiti. Capire appieno il concetto di interesse collettivo, quale predominante rispetto a quello individuale, è fondamentale. Attraverso quindi un'attività ludica, a seguito di una breve spiegazione con ampio ricorso ad esempi pratici, i ragazzi coinvolti capiranno cosa vuol dire interesse collettivo e contemporaneamente avranno prova tangibile di come si decide in un sistema democratico, facendo valere quindi l'interesse di tutte le parti in gioco.

2_ QUALI SONO I BENI COMUNI. È importante che ogni cittadino abbia coscienza e conoscenza degli spazi e dei luoghi che ha disposizione per esprimere i propri diritti, ferme restando le regole vigenti. Spesso si considera come spazio pubblico la piazza o il parco, ma non sono solo questi i beni comuni all'interno di un territorio, e spesso sono proprio quei beni "dimenticati", non usati a sufficienza, che avrebbero più bisogno di ridefinire una loro identità. Quelli che verranno discussi e trattati in questo laboratorio sono: gli spazi pubblici (piazze, parchi, strada), il paesaggio (costruito e non), le risorse ambientali. Successivamente gli stessi verranno identificati sul territorio comunale, decidendo assieme ai ragazzi su quali andrebbe fatto un intervento migliorativo, che ne aumenti la giusta fruizione, che sia utile alla comunità.

3_ GLI SPAZI PUBBLICI. Breve introduzione storica su modi d'uso dei beni comuni nella storia, per capire come le loro funzioni e il loro essere luoghi di comunità siano cambiati nel tempo, in alcuni casi particolarmente. Riflessione aperta su quali sono i caratteri che quindi distinguono un bene comune, che cosa ci vuole perché questo sia riconosciuto e usato come tale?

4_ INVESTIGAZIONE SUL TERRITORIO. L'attività verrà costruita come una sorta di "caccia al tesoro" con lo scopo di identificare gli elementi presenti nei beni identificati sul territorio di valenza/prestigio storico-culturale o ambientale. Questo aspetto vuole andare a rafforzare, oltre alla conoscenza che i ragazzi hanno del contesto locale, anche una sorta di orgoglio, successivamente trasformabile in un maggior senso di appartenenza e di affezione verso il proprio territorio. Contemporaneamente verrà svolta in loco una raccolta di informazioni sull'uso che gli altri (cittadini che incontreremo sul luogo) fanno del bene, per capire quali comportamenti la cittadinanza tiene nei luoghi di tutti. L'attività si svolgerà sia attraverso delle piccole interviste, sia tramite un'attività fotografica.

5_6 IL NOSTRO BENE COMUNE. Una volta analizzato si andrà a identificare i punti di forza e debolezza riscontrati e ad ideare interventi specifici (solamente per alcuni contesti) per migliorare la situazione riscontrata. Gli interventi, a livello pratico, potranno essere sia di carattere "decorativo" (es. installazioni artistiche), che funzionale (creazione di oggetti di urban design) che divulgativo e di informazione per la cittadinanza.

7_ INCONTRO FINALE/IL LABORATORIO IN MOSTRA. Incontro conclusivo a cui verrà invitata tutta la cittadinanza, nonché le istituzioni che hanno partecipato (es. scuole) e l'Amministrazione.

Durante questa giornata i ragazzi esporranno sia la parte di analisi, di cui in mostra saranno i contributi raccolti dalla cittadinanza, sia la fase progettuale e le conseguenti realizzazioni.

NOTE PUNTO 18.1:

La voce di spesa di 1.680,00 euro fa riferimento ai costi per le due formatrici dei laboratori, Anna Viganò ed Elisa Vinciguerra (21*40*2).

La voce di spesa di 900,00 euro fa riferimento ai costi di postproduzione legati all'evento finale (15*30*2) e spetterà ad Anna Viganò ed Elisa Vinciguerra.

La voce di spesa di 960,00 euro fa riferimento ai costi di gestione e organizzazione (16*30*2; inferiore al 30%) e spetterà ad Anna Viganò ed Elisa Vinciguerra.

Rimborsi spesa: la voce è destinata alle due formatrici per i viaggi da Trento a Pergine.

La valorizzazione di volontariato andrà a Elisa Vinciguerra e Anna Viganò.

NOTE PUNTO 18.2:

Incassi da iscrizione: la voce è calcolata su 20 partecipanti x 20,00 euro



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il laboratorio si propone di raggiungere i seguenti risultati:

- PARTECIPAZIONE

Maggiore sensibilità da parte dei ragazzi al territorio e alle sue potenzialità e rinnovata capacità nell'essere parte attiva della comunità e delle scelte, istituzionali e non.

- LUOGHI

Accrescimento della percezione e della vivibilità di alcuni luoghi pubblici identificati, che oggi non svolgono appieno la loro funzione di socializzazione e di luoghi di relazione.

- RESPONSABILITA' CIVILE

Assunzione da parte dei ragazzi di un atteggiamento maturo, capace di capire il concetto di bene comune e di impegnarsi attivamente per la sua protezione e valorizzazione.

- RELAZIONE SOCIALE

I ragazzi, chiamati a lavorare in gruppo su una tematica e uno spazio che tocca tutta la comunità, saranno portati a sviluppare conoscenze e capacità cooperative e collaborative sia con i propri compagni che con il tessuto sociale. Inoltre i ragazzi saranno chiamati, data la specificità pubblica dei beni sui quali vanno ad agire, a relazionarsi con l'ente pubblico, capendo quindi le dinamiche del fare amministrativo e il linguaggio formale necessario in questo tipo di relazioni.

14.4 Abstract

Un percorso che vede i ragazzi crescere e diventare capaci di riconoscere, vivere e usare i cosiddetti "beni comuni", quali luoghi di tutta la comunità, dove è possibile esprimere dei diritti (alla socialità, alla relazione, all'espressione libera, ecc.), ma dove sono anche presenti dei doveri. Essere cittadini attivi, sentirsi parte di un gruppo, ri-creando spazi di relazione per tutta la comunità.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 6



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
X Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 20

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
X Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 200



16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare) Comunicazione scolastica

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Raccolta idee, suggerimenti, opinione durante l'evento conclusivo da parte di tutte le persone intervenute

2 Breve racconto da parte dei ragazzi iscritti sull'esperienza vissuta

3 Intervista agli amministratori di interesse, rispetto all'attività svolta e ad eventuali proposte avanzate dai ragazzi durante il laboratorio

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) Materiali di cancelleria, colori/vernici, materiali per il laboratorio	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto 42 tariffa oraria 40 forfait	€ 1680,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 30 forfait	€ 900,00
4. Compensi n.ore previsto 32 tariffa oraria 30 forfait	€ 960,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 300,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) spese di viaggio formatori	€ 50,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 200,00

Totale A: € 4590,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 400,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 400,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4190,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine	€ 2095,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2095,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4190,00	€ 2095,00	€ 0,00	€ 2095,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_2_2018

2. Titolo del progetto

Möcheni 3.0

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Rosanna
Cognome	Marchel
Recapito telefonico	339 1797678
Recapito e-mail	rosanna.matieln@virgilio.it
Funzione	Rappresentante Pro Loco di Fierozzo e coordinatore progetto

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Pro Loco di Fierozzo

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Comune di Fierozzo

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Gruppo giovani

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Istituto culturale Mòcheno

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 01/07/2017	Data di fine 31/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2018	Data di fine 31/01/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/02/2018	Data di fine 31/10/2018
Valutazione	Data di inizio 01/11/2018	Data di fine 31/12/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Valle del Fersina



9 Ambiti di attività

9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?

La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività

La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus

Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo

Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica

10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

Teatro, cinema e fotografia

Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare) **Cultura, turismo e tecnologia**



11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
Altro (specificare)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
X Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici 12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 Creare un circuito virtuoso nella valle grazie alla creazione di una APP in Augmented Reality che convogli immagini, clip video, clip audio
2 Sostenere l'acquisizione della capacità di agire dei giovani per aumentarne la padronanza, il senso di protagonismo e la responsabilità
3 Creare una nuova segnaletica geolocalizzata che implementi il lavoro in rete già presente in altre realtà, anche coinvolgendo strutture ricettive, enti pubblici e privati utilizzando l'idioma mòcheno, l'italiano, l'inglese e il tedesco
4
5

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?** Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

 Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto**14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

Il progetto è promosso da un gruppo di ragazzi residenti nella Valle del Fersina che ha espresso la volontà di poter far conoscere il luogo in cui abita, la Valle dei Mòcheni, attraverso il loro sguardo. I ragazzi intendono far percepire l'affezione per i luoghi in cui sono cresciuti, attraverso la comunicazione del senso di appartenenza e di identità di chi vive in un'isola di minoranza etnico-linguistica con peculiarità culturali specifiche.

La specifica dimensione culturale, che può diventare motore di rigenerazione territoriale, può dare il suo meglio solo se si creano connessioni tra cultura e creatività: il successo dei processi di valorizzazione è intrinsecamente legato alla capacità di promuovere la creatività delle persone e dei luoghi. E chi più dei giovani che li abitano questi luoghi può rappresentare il ponte tra la tradizione e l'innovazione?

Si intende quindi proporre strumenti nuovi di comunicazione e promozione, in grado di far scoprire quei luoghi, quei profumi e quelle piccole particolarità che solo chi vi abita apprezza quotidianamente; andare oltre a quanto si può trovare normalmente sui tradizionali siti di promozione della valle.

Attraverso gli strumenti multimediali (informazioni, immagini, video) e grazie alla presenza in costante aggiornamento sui social network, i ragazzi analizzeranno e discuteranno le strategie più innovative e le metodologie più efficaci per promuovere la valle.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

L'attività si svolge principalmente in tre fasi:

1_PROGRAMMAZIONE: Organizzazione di alcuni incontri preliminari tra i ragazzi, il formatore e il coordinatore, finalizzati ad individuare il focus di azione, i tempi, gli strumenti e le modalità di azione. Il gruppo individuerà quindi le esigenze e le idee di ognuno, gli strumenti e il know-how iniziale da poter spendere, i tempi e gli strumenti necessari. Saranno quindi calendarizzate le seguenti azioni: la raccolta del materiale; le uscite sul territorio per foto, interviste, raccolta informazioni. Periodo: gennaio-febbraio.

2_LABORATORIO: Organizzazione di un laboratorio con il formatore Francesco Bindi sulla comunicazione con le immagini (foto e video), sulla creazione di una App in Augmented Reality, sulla creazione di una nuova segnaletica geolocalizzata seguendo tutto il processo per la realizzazione del piano di comunicazione (ottimizzazione, montaggio e pubblicazione del materiale). Attività laboratoriali: fotografia e fotoritocco delle immagini, elaborazioni video, elaborazioni audio, montaggio foto-video-audio, mappatura luoghi, pubblicazione su web sui principali social (Facebook, Instagram, Youtube), scelta testi in mòcheno, italiano, inglese e tedesco di accompagnamento agli elaborati, creazione App. Le immagini così elaborate saranno poi stampate per allestire delle segnaletiche fisiche da localizzare in alcuni punti nodali della valle. Periodo: marzo-ottobre. 32 incontri di 2,30 ore da spalmare nel periodo, quindi con cadenza settimanale o bisettimanale a seconda dei periodi.

3_VISITA: Programmazione di una visita a una realtà simile a quella della Valle del Fersina per conoscere e approfondire gli strumenti con i quali altre minoranze si promuovono. La destinazione del viaggio non è stata ancora definita, ma si intende visitare una realtà di minoranza presente in Friuli Venezia Giulia o in Valle d'Aosta mettendosi in contatto con realtà giovanili presenti in questi contesti. L'uscita sarà di una giornata spostandosi con l'autobus. La visita verrà organizzata nei suoi dettagli (destinazione, contatti con associazioni giovanili di minoranza linguistica, visita a musei e centri culturali legati alle minoranze, logistica) dagli stessi ragazzi nei mesi di aprile-maggio. Le spese legate a questa fase riguardano il vitto per i partecipanti e i costi per le entrate a musei, oltre al noleggio dell'autobus. Periodo: da giugno ad agosto.

4_INCONTRO PUBBLICO: A fine progetto sarà organizzata una conferenza stampa-report su tutti gli step del progetto, le risultanze e le ricadute territoriali con il coinvolgimento degli organi di stampa e comunicazione e degli enti pubblici interessati.

NOTE PUNTO 18.1

Compensi: la voce è destinata al formatore Francesco Bindi per il laboratorio.

Viaggi e spostamenti: la voce è riferita al noleggio dell'autobus per la visita.

Vitto e alloggio per i partecipanti al progetto: la voce si riferisce al pranzo e a eventuali biglietti di ingresso per i ragazzi durante la visita.

Realizzazione segnaletiche: la voce che si riferisce ai costi per la stampa e il materiale per le segnaletiche fisiche.

Valorizzazione volontariato: la voce è destinata per valorizzare il coordinamento dei volontari della Pro Loco.

NOTE PUNTO 18.2

Incassi da iscrizione: la voce va calcolata su 20 partecipanti x 10,00 euro

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto intende raggiungere i seguenti risultati:

- Realizzazione di nuovi strumenti di promozione della Valle dei Mòcheni.
- Creazione di un gruppo di ragazzi competenti e attivi, con un bagaglio formativo arricchito da nuovi apprendimenti.
- Creazione di un gruppo di lavoro autonomo, che possa proseguire in futuro con altri progetti.
- Accrescere il gruppo iniziale con il coinvolgimento di altri giovani da altri comuni di appartenenza alla minoranza mochena (Frassilongo e Palù del Fersina).



14.4 Abstract

Il progetto mira attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie a promuovere peculiarità e caratteristiche della Valle dei Mòcheni creando un ponte tra tradizione e innovazione, grazie all'apporto dei giovani della valle.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 18

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto?

Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 20



15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto?

Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero fruitori 100

16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Gradimento da parte degli utenti del lavoro tramite gli insight sui social
2 Incontri con amministratori, operatori economici e abitanti della valle
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto 80 tariffa oraria 35 forfait	€ 2800,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 500,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 800,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 500,00
8. Tasse / SIAE	€ 200,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) Realizzazione segnaletiche	€ 1200,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 400,00

Totale A: € 6400,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 200,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 200,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 6200,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine	€ 3100,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 3100,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6200,00	€ 3100,00	€ 0,00	€ 3100,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_3_2018

2. Titolo del progetto

Bullismo: insieme si può!

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Tommaso
Cognome	Clemente
Recapito telefonico	348 4521695
Recapito e-mail	tommasoclemente@hotmail.com
Funzione	Referente progetto

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune
<input checked="" type="checkbox"/> Associazione (specificare tipologia) Culturale
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Iniziative Educative

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pergine Valsugana

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

X Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

X Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 01/09/2017	Data di fine 31/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2018	Data di fine 15/01/2018
Realizzazione	Data di inizio 20/01/2018	Data di fine 31/12/2018
Valutazione	Data di inizio 01/01/2019	Data di fine 31/01/2019

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pergine Valsugana



<p>9 Ambiti di attività 9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?</p>
<p>X La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività</p>
<p>La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus</p>
<p>Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità</p>
<p>L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche</p>
<p>Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo</p>
<p>Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione</p>
<p>Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali</p>
<p>X Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale</p>

<p>10. Area tematica 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?</p>
<p>Cittadinanza attiva e volontariato</p>
<p>Arte, cultura e creatività</p>
<p>Musica e danza</p>
<p>Teatro, cinema e fotografia</p>
<p>Tecnologia e innovazione</p>
<p>Educazione e comunità</p>
<p>X Sport, salute e benessere</p>
<p>Economia, ambiente e sostenibilità</p>
<p>Conoscere e confrontarsi con il mondo</p>
<p>Altro (specificare)</p>



11. Obiettivi generali:

11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?

Obiettivi legati ai giovani

X Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività

X Sostenere la formazione e/o l'educazione

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

Favorire il dialogo inter-generazionale

X Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani

Supportare la genitorialità

Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)

Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)

Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici

12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?

1 Acquisire, affinare e rafforzare le conoscenze e le tecniche utili per prevenire il fenomeno del bullismo attraverso l'ascolto dei bisogni che emergono dai giovani

2 Promuovere la formazione olistica dei giovani, coinvolgendoli attivamente nel loro processo di crescita

3 Fornire strumenti per l'inserimento attivo nella società e relativi all'assunzione di responsabilità nella vita sociale e civica

4 Migliorare le relazioni fra i giovani consentendo di divenire consapevoli dei loro punti di forza e di debolezza in un contesto sia sociale che individuale, aiutando nel contempo la loro formazione e la loro crescita in equilibrio con la naturalità della vita

5 Creare uno spazio di incontro tra gli adulti che si occupano di giovani (insegnanti, formatori, educatori, genitori, amministratori) dove poter condividere domande e dubbi sul ruolo educativo interpretato



13. Tipo di attività

13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto

14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

La scuola e le associazioni del territorio rappresentano un microcosmo circoscritto in cui i ragazzi maturano convinzioni, opinioni, comportamenti, abitudini e stili di vita che possono condizionare in modo significativo non solo la loro evoluzione ma anche il loro contributo come cittadini attivi e come individui che vivono nella società e contribuiscono a costruire il futuro del mondo.

Il progetto nasce da una sinergia di intenti fra l'Istituto Marie Curie e l'associazione "Iniziativa Educative" di Pergine Valsugana per prevenire i comportamenti a rischio e promuovere il benessere della comunità. In quest'ottica, la collaborazione fra il mondo delle associazioni e quello dell'educazione diventa essenziale per promuovere azioni efficaci che portino i giovani ad essere consapevoli in merito al proprio benessere psico-fisico e, di conseguenza, a quello del mondo che lo circonda. Quello di salute è un concetto complesso ma concreto: secondo la definizione dell'OMS è "uno stato di completo benessere fisico, psichico e sociale e non semplice assenza di malattia". La salute è considerata in tal senso una risorsa di vita quotidiana degli individui e della collettività: va guadagnata, mantenuta, promossa, attraverso scelte consapevoli, individuali e sociali.

L'obiettivo del progetto è di sviluppare interventi laboratoriali rivolti sia agli adulti che ai giovani in modo da potenziare al massimo il loro impatto. Il progetto si focalizza sul fenomeno del bullismo e cyberbullismo al fine di rendere i ragazzi consapevoli delle diverse soluzioni che possono mettere in campo per migliorare il loro benessere e le relazioni che vivono nella loro quotidianità affrontando i momenti di disagio e di fragilità in modo più funzionale e trovando nel tessuto sociale in cui sono inseriti dei punti di riferimento concreti e positivi. Questo obiettivo verrà perseguito sia attraverso momenti formativi e laboratoriali sia con l'attivazione di un percorso di Yoseikan Budo rivolto esclusivamente ai ragazzi.

Lo Yoseikan è un'arte marziale giapponese creata dal Maestro Hiroo Mochizuki che tiene in gran conto l'educazione, come metodo di aiuto alla crescita (fisica ma anche psicologica e spirituale) di ogni praticante. Questa pratica marziale sostiene l'autostima, l'autocontrollo, la tolleranza alla frustrazione, valori che si fondano sulla fiducia, sul rispetto e sulla collaborazione. L'arte marziale "usa" quindi lo sport per offrire contenuti che migliorano la vita e aiutano a comprenderla.

Nell'ambito di questo progetto, quest'arte marziale offre uno strumento pratico per canalizzare l'aggressività, che viene espressa in palestra piuttosto che per strada, tra amici che condividono lo stesso interesse e alla presenza di un adulto che coordina (arbitra) il confronto e, al tempo stesso, insegna i metodi per "non farsi male" e "fare male".

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Che strumenti ci sono per difendersi al bullismo? Cosa significa essere vittima, cosa significa essere e bullo?



Il progetto si sviluppa in 3 fasi:

1_FORMAZIONE

- Organizzazione di 4 incontri di formazione all'Istituto Curie per gli studenti, condotti dalla psicologa Antonella Brugnara e da un responsabile della Polizia locale, Marco Santoni.
- Organizzazione di 2 interventi laboratoriali al Centro giovani #Kairos rivolti ai ragazzi del territorio e gli studenti di Pergine 1 e Pergine 2, condotti dalla psicologa Antonella Brugnara, da un responsabile della Polizia locale, Marco Santoni, e dal formatore Roman Patuzzi.
- Organizzazione di 1 conferenza rivolta agli adulti, condotta dalla psicologa Antonella Brugnara, da un responsabile della Polizia locale, Marco Santoni e dai formatori Roman Patuzzi e Oliviero Facchinetti.
- Organizzazione di un laboratorio in forma seminariale per gli adulti, condotto da Roman Patuzzi e Oliviero Facchinetti.

Negli incontri formativi condotti con Antonella Brugnara e Marco Santoni saranno trattati i seguenti argomenti:

- Cos'è il bullismo e cosa non è
- Legalità
- Differenze tra bullismo e atti persecutori
- I rischi della rete
- Legge sul Cyber-Bullismo

Gli incontri condotti dal dott. Facchinetti e dal dott. Patuzzi verteranno sui seguenti temi:

- Conoscere e affrontare il bullismo nelle sue varie manifestazioni - il ruolo dei genitori nell'epoca dei "social".
- Il bullismo ci riguarda? Quali emozioni e conflitti alimentano il bullismo e cosa fare per contrastarlo.
- Bullismo e cyber-bullismo – Metodi e strategie per fronteggiarlo
- Bullismo: parliamo insieme sul "come mai"

2_LABORATORI

- Attivazione di un percorso per gli studenti dell'Istituto Curie - Indirizzo Tecnologico per la creazione di un cortometraggio sul tema del bullismo. La classe costruirà un cortometraggio sia nelle ore curricolari di italiano (rielaborazione del messaggio e dei contenuti, stesura della trama) sia in quelle pomeridiane extra-scolastiche (individuazione luoghi, riprese, montaggio). Periodo da gennaio ad aprile. L'esperto che si occuperà di questo laboratorio sarà Alessandro Bencivenga e sarà presente sia al mattino che al pomeriggio con i ragazzi, oltre che nel lavoro di postproduzione, montaggio, analisi dei dettagli del video, audio per un totale di 60 ore.
 - Attivazione di un percorso per gli studenti dell'Istituto Curie - Indirizzo Linguistico per la costruzione di un vademecum in più lingue sul tema del bullismo.
 - Attivazione di un percorso per gli studenti dell'Istituto Curie - Indirizzo Scienze umane e sociale per l'ideazione di un logo sulla campagna di sensibilizzazione sul tema del bullismo. La classe costruirà un logo sia nelle ore curricolari al mattino (sviluppo dell'idea) sia in ore extra-scolastiche supportata dall'esperto Lorenzo Nainer nel periodo compreso tra gennaio e aprile.
 - Gestione da parte degli studenti dell'Istituto Curie - Indirizzo Turistico della campagna pubblicitaria dell'iniziativa ed organizzazione della Giornata contro il Bullismo, in cui saranno presentati i prodotti realizzati dai ragazzi durante la fase laboratoriale e in cui si potrà conoscere direttamente la disciplina dello "Yoseikan Budo" attraverso momenti laboratoriali. Questo aspetto tecnico della promozione legato alla diffusione dei risultati e alla Giornata contro il bullismo sarà supervisionato da Lorenzo Nainer per un totale di 60 ore.
- Gli esperti che seguiranno i ragazzi in questa fase saranno: l'architetto Lorenzo Nainer e Alessandro Bencivenga.

3_CORSO DI YOSEIKAN BUDO

L'istruttore Tommaso Clemente attiverà un corso della durata di 5 mesi (un incontro a settimana di 2 ore) rivolto a giovani dai 15 ai 19 anni.

NOTE PUNTO 18.1

Acquisto materiali specifici usurabili: la voce di spesa si riferisce a materiale per i laboratori.

Compensi: la voce spetta a Lorenzo Nainer per i laboratori

Compensi: la voce spetta ad Alessandro Bencivenga per i laboratori

Compensi: la voce spetta a Tommaso Clemente per il corso di Yoseikan Budo

Compensi: la voce spetta ad Oliviero Facchinetti per la formazione

Compensi: la voce spetta a Roman Patuzzi per la formazione

Rimborsi spese: la voce serve per rimborsare i viaggi di Oliviero Facchinetti (Trento-Pergine) e Roman Patuzzi (Bressanone-Pergine)



Le ore di Nainer e Bencivenga saranno tutte frontali con gli studenti, così come quelle di Tommaso Clemente nel corso di Yoseikan Budo. Per quanto riguarda i due psicologi: Facchinetti farà 4 incontri da 1,5 ore (tot. 6 ore) a 50,00 euro (tot. 300 euro) + 6 ore di programmazione (tot. 300 euro). Patuzzi farà 2 incontri da 1,5 ore (tot. 3 ore) a 50,00 euro (tot. 150 euro) + 3 ore di programmazione (tot. 150 euro). Si rimane quindi sotto il 30%.

Le voci 11 e 12 fanno riferimento alla giornata contro il Bullismo che verrà organizzata dai partecipanti al progetto.

NOTE PUNTO 18.2

Incassi da iscrizione: la voce è calcolata (10,00 € x 5 mesi) x 20 ragazzi

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto intende raggiungere i seguenti risultati:

- Rafforzamento dell'autostima e dell'identità personale.
- Acquisizione di strumenti per imparare a riconoscere le proprie emozioni ed a esprimerle in modo adeguato.
- Miglioramento della qualità di vita del territorio.
- Attivare un gruppo di giovani interessati alla disciplina del Yoseikan Budo.

Prodotti:

- cortometraggio
- vademecum
- logo
- campagna pubblicitaria
- Giornata contro il Bullismo

14.4 Abstract

Il progetto intende creare un percorso di sensibilizzazione sul tema del bullismo rivolto a studenti, insegnanti, genitori e giovani in genere attraverso dei momenti formativi, dei laboratori pratici, un percorso sull'arte marziale del Yoseikan Budo e una giornata di restituzione dei risultati e dei prodotti aperta alla comunità.



15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 5

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto?

Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

X Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

X Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

X Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 200



15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto?

Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero fruitori 400

16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Affluenza alla Giornata contro il Bullismo
2 Questionario di gradimento on - line
3 Feedback da parte dei ragazzi in momenti dedicati
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) Materiale di consumo, buffet giornata contro il Bullismo	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto 60 tariffa oraria 25 forfait	€ 1500,00
4. Compensi n.ore previsto 60 tariffa oraria 25 forfait	€ 1500,00
4. Compensi n.ore previsto 40 tariffa oraria 30 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto 6 tariffa oraria 50 forfait	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 12 tariffa oraria 50 forfait	€ 600,00
5. Pubblicità/promozione	€ 600,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 300,00
9. Rimborsi spese (specificare) Riborsi chilometrici formatori	€ 585,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€ 0,00
12. Altro 2 (specificare) Gadget (spille e adesivi)	€ 500,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 7885,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 1000,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 1000,00**DISAVANZO (Totale A – Totale B)** € 6885,00

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine	€ 3442,50
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 3442,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6885,00	€ 3442,50	€ 0,00	€ 3442,50
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_4_2018

2. Titolo del progetto

Play and JoYn

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Catia
Cognome	Borgogno
Recapito telefonico	346 6194511
Recapito e-mail	catjaborgogno@hotmail.it
Funzione	Presidente associazione

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione culturale Fantasy Fest

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pergine Valsugana

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 10/09/2017	Data di fine 31/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2018	Data di fine 20/01/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/02/2018	Data di fine 20/10/2018
Valutazione	Data di inizio 01/11/2018	Data di fine 30/11/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pergine Valsugana



9 Ambiti di attività 9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?
<p>La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività</p>
<p>La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus</p>
<p>X Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità</p>
<p>L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche</p>
<p>Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo</p>
<p>X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione</p>
<p>Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali</p>
<p>Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale</p>

10. Area tematica 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?
<p>Cittadinanza attiva e volontariato</p>
<p>X Arte, cultura e creatività</p>
<p>Musica e danza</p>
<p>Teatro, cinema e fotografia</p>
<p>Tecnologia e innovazione</p>
<p>Educazione e comunità</p>
<p>Sport, salute e benessere</p>
<p>Economia, ambiente e sostenibilità</p>
<p>Conoscere e confrontarsi con il mondo</p>
<p>Altro (specificare)</p>



11. Obiettivi generali:

11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?

Obiettivi legati ai giovani

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività

Sostenere la formazione e/o l'educazione

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

X Altro (specificare) Favorire lo scambio sociale attraverso un momento ludico e riflessivo

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

Favorire il dialogo inter-generazionale

Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani

Supportare la genitorialità

Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)

X Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)

Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici

12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?

1 Favorire la responsabilizzazione dei giovani nel gestire lo spazio, il tempo e nel coordinare strategicamente altre persone all'interno di un lavoro in team

2 Favorire la socializzazione tra individui e culture diverse attraverso il gioco come strumento di legame e comunanza

3 Garantire a ogni incontro nuovi stimoli ed argomenti per creare un ambiente rinnovato, curioso e stimolante

4 Creare uno spazio di condivisione e di messa in rete tra i giovani interessati alla "cultura nerd"

5

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA**X** Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

X Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto**14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

Esiste una comunità di giovani che vive la socialità nella condivisione della passione per i giochi da tavolo o di ruolo. Il gioco è inteso come valvola di sfogo dalla realtà quotidiana ma anche come modo per socializzare, creare legami di amicizia e stimolare la fantasia dei partecipanti che si immergono in mondi distopici, alternativi e specchio delle loro passioni più intime e genuine. Ecco che il gioco diventa un modo per indagare se stessi ed esternare la propria essenza, in un luogo protetto e in una comunità scelta di persone affidabili e rispettose.

Questa comunità solitamente ha come luogo di ritrovo le case dei vari partecipanti: questo però può diventare un ostacolo che impedisce una frequenza lineare e continuativa e limita la partecipazione in base agli spazi a disposizione. Esistono vari tipi di gioco ma tendenzialmente questo tipo di attività si rivela piuttosto costosa, cosa che per degli studenti costituisce un limite, costringendoli a rinunciare, organizzarsi in altro modo o in casi più estremi (da non sostenere) a ricorrere a metodi illegali (download illegale, violazione di diritti d'autore e mercato di contrabbando).

L'obiettivo del progetto è quello di fornire uno spazio di confronto e condivisione per costruire un polo d'attrazione per la cultura nerd, dove ai ragazzi sarà chiesto di entrare in contatto con i coetanei in modo diretto e non attraverso i giochi on line e sui supporti tecnologici.

L'associazione Fantasy Fest nasce nel territorio dell'Alta Valsugana, da un gruppo di giovani tra i 20 e i 28 anni, con lo scopo di dare vita a manifestazioni a tema storico-fantastico, riscoprendo e valorizzando al contempo la storia del territorio sul quale opera.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il gioco di ruolo è un'esperienza di gruppo in cui un narratore racconta una storia e gli altri assumono il ruolo dei vari personaggi. Il narratore ha quindi il compito di rendere verosimile un mondo immaginario, descrivendo l'ambiente e interpretando creature e personaggi fittizi. Sono possibili diverse ambientazioni: fantasy, horror, fantascienza. I giocatori interpretano ognuno un personaggio che ha caratteristiche differenti, indicate su di un'apposita scheda. Concretamente, per realizzare una partita a un gioco di ruolo sono necessari: un manuale con le regole e i riferimenti di un'ambientazione, le schede dei personaggi e i dadi con diverse facce (che simulano la componente dovuta al caso).

Gli ingredienti principali dei giochi di ruolo sono l'immaginazione, l'interpretazione e la cooperazione.

L'immaginazione è un aspetto centrale, si parla di qualcosa che non c'è in una sorta di sogno cosciente ad occhi aperti condiviso.

L'interpretazione di un personaggio permette l'espressione di Sé in modi anche diversi da quelli abituali. La cooperazione del gruppo di giocatori, che frequentemente è l'unico modo per superare una determinata situazione proposta dal narratore, fa sperimentare una modalità di gioco in cui si vince o si perde tutti assieme, cosa poco frequente nei giochi, in cui spesso si vince quando l'altro perde. Cooperare permette di confrontarsi con gli altri in modo costruttivo e affina le capacità di realizzare un'attività di squadra.

Il progetto intende organizzare un percorso di 40 incontri con cadenza settimanale, della durata di 3 ore per 10 mesi, mettendo a disposizione uno spazio, dei giochi di ruolo (presenti al Centro Giovani #Kairos) e soprattutto l'esperienza di un gruppo di giocatori. Gli organizzatori proporranno ad ogni incontro un nuovo gioco che verrà presentato, spiegato e contestualizzato ai partecipanti, i quali in un secondo momento si cimenteranno nell'esecuzione vera e propria dell'attività. Al termine della sessione di gioco i ragazzi si confronteranno con riflessioni e dibattiti scaturiti dal tema del gioco.

E' intenzione dell'associazione responsabilizzare i ragazzi nel seguire le sessioni anche in modo attivo, per passare loro il testimone e la conduzione degli incontri, stimolandoli nel creare a loro volta un ambiente personale e sempre aggiornato.

Il coordinatore avrà il ruolo di: la scelta dei giochi, la presentazione dei giochi e del contesto in cui si svolgono, la spiegazione delle regole, la gestione delle relazioni all'interno del gruppo, la veicolazione dell'utilità del gioco da tavolo e del gioco di ruolo per la socializzazione, l'utilizzo del linguaggio, la teatralità, la consapevolezza corporea e lo sviluppo della fantasia/immaginazione.

I ragazzi verranno coinvolti attraverso dei volantini, il profilo Facebook dell'Associazione e, soprattutto, attraverso la rete dei giovani che partecipano al Fantasy Fest.

NOTE PUNTO 18.1:

Compensi: la voce è destinata a Catia Borgogno per il coordinamento e la gestione del gruppo di ragazzi.

L'attività di organizzazione e coordinamento verrà sostenuta dai membri dell'associazione proponente a titolo gratuito.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto intende raggiungere i seguenti risultati:

- Creazione di spazi e momenti di aggregazione sana.
- Promozione della cultura giovanile legata ai giochi di ruolo e da tavolo.
- Promozione tra i partecipanti di competenze legate all'immaginazione, all'interpretazione e alla cooperazione.
- Creazione di una rete di supporto (genitori, istituzioni, comunità) attenta alle necessità di svago e divertimento dei giovani.

14.4 Abstract

Un progetto rivolto agli appassionati di giochi da tavolo, carte, giochi di ruolo, film, fumetti e cultura ludica, un appuntamento imperdibile per condividere questa passione con altri coetanei e avventurarsi ogni settimana in una sfida diversa.



15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 10

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto?

Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 30



15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto?

Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero fruitori

16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Affluenza agli incontri
2 Gradimento dei partecipanti
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto 120 tariffa oraria 15 forfait	€ 1800,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 2000,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€ 0,00
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: €0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€2000,00
--	-----------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine	€ 1000,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: €1000,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2000,00	€ 1000,00	€ 0,00	€ 1000,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_5_2018

2. Titolo del progetto

Articolo 20

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Luisa
Cognome	Moser
Recapito telefonico	347 1463416
Recapito e-mail	lluisamoser@gmail.com
Funzione	Vicepresidente associazione

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
<input checked="" type="checkbox"/> Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Promozione sociale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

APS Eureka

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Sant'Orsola Terme

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturale, giovanile

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) APSP Maria Grazioli Povo, APSP Santo Spirito Pergine Valsugana, APSP San Valentino Levico Terme

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 10/09/2017	Data di fine 29/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/12/2017	Data di fine 31/12/2017
Realizzazione	Data di inizio 09/01/2018	Data di fine 30/09/2018
Valutazione	Data di inizio 01/10/2018	Data di fine 31/10/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comune di Sant'Orsola



9 Ambiti di attività
9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?
La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività
La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus
Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità
L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali
X Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica
10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?
Cittadinanza attiva e volontariato
Arte, cultura e creatività
Musica e danza
X Teatro, cinema e fotografia
Tecnologia e innovazione
Educazione e comunità
Sport, salute e benessere
Economia, ambiente e sostenibilità
Conoscere e confrontarsi con il mondo
Altro (specificare)



11. Obiettivi generali:

11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?

Obiettivi legati ai giovani

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività

X Sostenere la formazione e/o l'educazione

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

X Favorire il dialogo inter-generazionale

Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani

Supportare la genitorialità

Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)

Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)

Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici

12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?

1 Creare un percorso in cui i giovani possano esprimersi e partecipare attivamente assumendosi responsabilità su temi legati alla comunità in cui vivono

2 Far conoscere in maniera "leggera" e positiva la malattia di Alzheimer ai giovani partecipanti

3 Sostenere i giovani nel passaggio a un'adulità consapevole

4 Consegnare ai ragazzi attraverso il gioco strumenti di dialogo con persone affette da Alzheimer e altre demenze

5 Sviluppare l'importanza della crescita di gruppo e del rapporto intergenerazionale

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?** Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...) Eventi (convegni, concerti, ecc) Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto**14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

Il titolo del progetto fa riferimento alla Carta di Gavirate, sottoscritta nel mese di settembre 2017 in occasione dell'Alzheimer Fest (vedi link: <http://www.alzheimerfest.it/medias/122-la-carta-di-gavirate.pdf>), punto di riferimento per l'elaborazione del progetto. In particolare l'Articolo 20 ricorda che "Il tempo della demenza è una stagione della vita".

L'idea nasce dalla necessità di affrontare una realtà, quella della malattia di Alzheimer, che sempre più tocca le famiglie. Gli stessi ragazzi del gruppo "La Fucina degli errori" hanno famigliari, amici, conoscenti, zii, a volte bisnonni o nonni malati di Alzheimer, o genitori impegnati nel difficile compito di accudirli. Aiutarli, ed aiutarci, a comprendere come funziona la malattia, come affrontarla, con quali strumenti, è un percorso di consapevolezza sempre più necessario. I giovani rappresentano una risorsa di energia positiva, di vitalità, di accoglienza senza filtri: il rapporto tra il mondo giovane e il mondo degli anziani, se approfondito con gli strumenti giusti, può diventare una possibilità di crescita e di sensibilizzazione, gli uni verso gli altri. I giovani di oggi sono gli adulti di domani, a loro quindi spetterà il compito di migliorare le possibilità di vita, di rispetto, di ascolto dell'altro, sia esso anziano, malato o, semplicemente, diverso.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto ha l'obiettivo di conoscere ed imparare ad accogliere la malattia dell'Alzheimer. L'idea nasce da un'esperienza di un piccolo villaggio in Olanda - De Hogeweyk - un villaggio per accogliere i malati di Alzheimer. Nel villaggio, il barista, il parrucchiere, il commesso del supermercato, sono infermieri; i clienti dei vari esercizi sono i malati. Un villaggio dove le regole del tempo, dello spazio, dell'economia si muovono su binari diversi, binari adatti alle esigenze dei malati che vivono nel villaggio.

Dallo studio di questo esempio virtuoso, nasce l'idea: un gruppo di giovani, attraverso il teatro, danno vita sul palco ad un villaggio della memoria. Si preparano ad accogliere i malati che arriveranno a vivere con loro. Imparano a conoscere le loro storie, a capire come mettersi in relazione senza paura, senza distacco. Uno spettacolo teatrale quindi che, grazie alla fantasia e all'interpretazione, aiuti le nuove generazioni a conoscere una realtà oramai presente e numerosa.

Il ruolo dei ragazzi sarà attivo e partecipe, nello specifico:

- decideranno insieme al gruppo di lavoro e ai referenti di associazione Eureka la costruzione del tema da affrontare
- parteciperanno agli incontri di scrittura del progetto
- ideeranno e produrranno la locandina di promozione del laboratorio
- collaboreranno alla stesura del progetto e alla di ricerca fondi
- collaboreranno alla costruzione dell'idea dello spettacolo.

Le attività specifiche sono le seguenti:

- FASE PRELIMINARE_ I ragazzi, accompagnati da due esperti di teatro Maura Pettorusso e Stefano Pietro Detassis, lavoreranno sulla ricerca del materiale (bibliografia, sitografia, filmografia) inerente al tema dell'Alzheimer. I ragazzi leggeranno i testi scelti nelle riunioni preliminari scegliendo i materiali di lavoro a loro più affini, visionando film, selezionando materiali su internet (gennaio-febbraio, periodo di pre progettazione, selezione e ricerca dei materiali). Successivamente, i materiali selezionati dai ragazzi verranno visionati insieme agli esperti per comprendere le motivazioni e cosa vogliono dire attraverso i testi prescelti (febbraio 2018).
- INCONTRI_ I ragazzi incontreranno esperti di settore (referenti delle APSP e delle associazioni legate all'Alzheimer, medici, Oss, educatori) e conosceranno nelle realtà partner persone affette da Alzheimer. In particolare, i ragazzi incontreranno Renzo Dori e la sua équipe dell'apsp Maria Grazioli di Povo, Giovanna Meneghini con gli operatori del nucleo La Sorgente per quanto riguarda l'apsp Santo Spirito di Pergine, il prof. Trabucchi (direttore scientifico del gruppo di ricerca geriatrica di Brescia, professore ordinario cattedra di neuropsicofarmacologia presso l'università di Roma "Tor Vergata" e presidente associazione italiana di psicogeriatrica), la presidente dell'associazione Alzheimer di Trento in una serata di presentazione delle comunità dementia friendly, il giornalista Michele Farina nella presentazione del suo libro "Quando andiamo a casa?" da cui i ragazzi hanno estrapolato delle storie per il progetto.
- COSTRUZIONE_ I ragazzi stenderanno il copione teatrale, sviluppando i personaggi protagonisti della storia e interpretandoli attraverso il gioco teatrale. In una seconda fase (marzo-maggio 2018) i ragazzi condivideranno le loro idee, sia attraverso il palco con esercizi di improvvisazione sia attraverso il dialogo e il confronto, arrivando, attraverso la guida degli esperti, a scrivere il loro copione, una drammaturgia che nasce attraverso di loro, e non imposta dall'esterno.
- MESSA IN SCENA_ Lo spettacolo sarà presentato nel teatro di S.Orsola e successivamente verrà fatto circuitare nelle sedi dei partner e dove verrà richiesto, in particolare nel mese di settembre 2018 - Mese Internazionale dell'Alzheimer.

Il progetto verrà attraverso la rete costruita dal gruppo storico consolidatosi negli anni.

DURATA: 25 incontri di 2 ore l'uno con la presenza dei formatori e 10 incontri di preparazione e stesura del testo teatrale in modo autonomo

NOTE PUNTO 18.1:

Compensi: la voce è destinata a Maura Pettorusso per la conduzione del laboratorio teatrale.

Compensi: la voce è destinata a Stefano Pietro Detassis per la conduzione del laboratorio teatrale.

Rimborsi spese: la voce è destinata a Maura Pettorusso e Stefano Pietro Detassis per le trasferte Trento-Pergine.

I compensi sono destinati esclusivamente a formatori esterni legati al laboratorio teatrale.

NOTE PUNTO 18.2:

Incassi da iscrizione: la voce è calcolata per 15 ragazzi con una quota individuale di 100,00 euro.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto intende raggiungere i seguenti risultati:

- Attivazione di un percorso rivolto ai giovani legato all'espressione artistica e alla partecipazione attiva alla comunità.
- Diffusione e sensibilizzazione sul tema dell'Alzheimer attraverso un linguaggio nuovo, più vicino ai giovani.
- Sviluppo nei partecipanti di competenze sociali (life skills) e tecniche legate al laboratorio teatrale.
- Creazione di una rete di realtà legate al tema dell'Alzheimer trasversale a diverse generazioni.

14.4 Abstract

Il progetto ha l'obiettivo di conoscere ed imparare ad accogliere la malattia di Alzheimer. Un gruppo di giovani, attraverso il teatro, rappresentano un villaggio della memoria. Si preparano ad accogliere i malati. Imparano a conoscere le loro storie, a capire come mettersi in relazione senza paura, senza distacco.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 12



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 15

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
<input checked="" type="checkbox"/> Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 500



16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Spettacolo finale e dibattito/confronto

2 Discussione e confronto finale con i partecipanti al progetto

3

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) Luci, microfoni, audio proiettori, visori e casse	€ 800,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto 40 tariffa oraria 61 forfait	€ 2440,00
4. Compensi n.ore previsto 40 tariffa oraria 61 forfait	€ 2440,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) Rimborsi chilometrici formatori	€ 125,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €5805,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 1500,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 1500,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4305,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine Valsugana	€ 2152,50
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2152,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4305,00	€ 2152,50	€ 0,00	€ 2152,50
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_6_2018

2. Titolo del progetto

Adventure tour

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Cristian
Cognome	Rossi
Recapito telefonico	347 7579432
Recapito e-mail	canalegiovane@gmail.com
Funzione	Responsabile di sezione

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturale e sportiva

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturale e sportiva

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

ACS Canale Giovane

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pergine Valsugana

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 01/09/2017	Data di fine 31/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2018	Data di fine 31/01/2018
Realizzazione	Data di inizio 11/02/2018	Data di fine 31/07/2018
Valutazione	Data di inizio 01/08/2018	Data di fine 30/09/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pergine Valsugana, Val di Sole, Val di Rabbi, Val di Fassa



9 Ambiti di attività

9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?

La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività

X La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus

Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo

X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica

10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

Teatro, cinema e fotografia

Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

X Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)



11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
Altro (specificare)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
X Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici 12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 Aumentare nei giovani la conoscenza del territorio trentino
2 Favorire la coesione sociale tra i giovani d'età compresa tra i 15 e i 25 anni
3 Sostenere giovani e giovanissimi nell'esperienza di ideazione, organizzazione e gestione di attività progettuali
4 Sostenere la promozione delle realtà giovanili del territorio e la loro messa in rete
5

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

 Altro (specificare) Uscite sul territorio**14. Descrizione del progetto****14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

L'associazione ACS Canale (Amici cultura e sport) nasce nel 1976 ad opera di alcuni giovani della frazione. Da oltre 40 anni l'associazione è presente nel perginese e collabora positivamente con altre realtà del territorio. Nel tempo sono nate numerose sezioni, ognuna dedicata a una diversa attività: comitato adulti e pensionati, filodrammatica, GiocheRete, sezione cultura, sezione sportiva, scuola calcio. Dall'esigenza dei giovani attivi nell'associazione di avere attività e occasioni di aggregazione a loro dedicate, nasce nel febbraio 2017 la sezione Canale Giovane. Lo spirito che anima la neonata sezione, composta da ragazzi tra i 15 ed i 21 anni, è quello di organizzare attività per i giovani del territorio. Con questo progetto Canale Giovane intende iniziare a fare proposte indipendenti da quelle delle altre sezioni, in modo da cominciare ad assumere esperienza sul campo, ad allargare l'audience delle proprie attività e a farsi conoscere nel territorio perginese, acquisendo al contempo competenze di pianificazione, realizzazione e valutazione delle attività autonome.

La finalità che i giovani organizzatori si prefiggono è di sviluppare nei partecipanti un senso di gruppo attraverso l'avvicinamento ad attività sportive legate alla natura e alla scoperta del territorio, accompagnando i coetanei e vivendo con loro le esperienze che le uscite veicoleranno (lavoro di squadra, la sana socializzazione, la stima di sé).



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Con l'intento di offrire la possibilità di scoprire nuovi aspetti e percorsi sul territorio ai giovani, sono state individuate dai ragazzi dell'ACS canale Giovane alcune mete di particolare rilevanza naturalista sul territorio trentino.

PROGETTAZIONE USCITA_ I giovani contatteranno gli enti ospitanti (APT, rifugi, associazioni, aziende), verificheranno la fattibilità dei percorsi, pianificheranno i dettagli del programma. Periodo: dal mese di gennaio e comunque sempre almeno un mese prima di ogni uscita sul territorio.

PROMOZIONE_ I giovani si impegneranno nella creazione grafica e nella diffusione di un volantino per promuovere tra tutti i ragazzi le opportunità offerte dal progetto e alla creazione di post sui social. Periodo: dal mese di gennaio fino al mese di giugno.

SEGRETERIA_ I ragazzi si occuperanno di tutti gli aspetti amministrativi (prenotazioni, permessi, acquisti, raccolta iscrizioni, logistica) dell'organizzazione delle uscite. Periodo: dal mese di gennaio al mese di luglio.

USCITE_ Le parole chiave che uniranno le esperienze sono: passione, montagna, incontro con il limite, collaborazione, gruppo, relazione, rielaborazione. Periodo: dal mese di febbraio al mese di luglio.

La prima uscita consisterà in una giornata sulla neve con un itinerario naturalistico che da Pozza di Fassa arriva a Malga Crocifisso e discesa con lo slittino. La data prevista sarà l'11 febbraio 2018. La seconda uscita si svolgerà in Val di Rabbi dove i partecipanti avranno l'occasione di attraversare il ponte tibetano sopra il torrente Ragaiolo dalla località Plan e di fare una passeggiata in mezzo alla natura e a spettacoli mozzafiato della valle. La data si aggirerà intorno al 25 marzo. La terza uscita offrirà la possibilità di conoscere il rafting e il canyoning sul fiume Noce in Val di Sole, riconosciuto come il migliore fiume per il rafting in Europa. L'attività verrà condotta da degli esperti del Rafting Center e si svolgerà verso fine maggio. Durante la quarta e ultima proposta del progetto si potrà fare una salita in funivia sulla Marmolada, in val di Fassa, il gruppo montuoso più alto delle Dolomiti, montagne uniche al mondo dichiarate Patrimonio dell'Umanità UNESCO, unita ad una escursione sulle vie circostanti. L'uscita si svolgerà durante la prima settimana di luglio.

Il numero minimo per il quale si attiveranno le diverse uscite è 30 e il numero massimo 50.

EVENTO FINALE_ Dopo aver raccolto i feedback e il gradimento dai partecipanti, i giovani organizzaranno una serata di restituzione alla comunità in cui mostreranno le foto delle uscite e racconteranno l'esperienza. Periodo: nel mese di settembre.

NOTE PUNTO 18.1

Viaggi e spostamenti: la voce si riferisce al costo del noleggio dell'autobus per le quattro uscite

Punto 11 rafting: la spesa prevista si basa sull'ipotesi di avere 30 partecipanti. Il rafting costa 35,00 euro a persona e dura circa un'ora e mezza.

Punto 12 canyoning: la spesa prevista si basa sull'ipotesi di avere 30 partecipanti. Il canyoning costa 60,00 euro a persona e dura circa 3 ore e mezza.

NOTE PUNTO 18.2

Le quote di iscrizioni sono calcolate su 30 partecipanti e suddivise per tipologia di uscita.

- Prima uscita: 20 euro x 30 ps. TOT. 600,00 euro
- Seconda uscita: 10 euro x 30 ps. TOT. 300,00 euro
- Terza uscita: 20 euro x 30 ps. TOT. 600,00 euro
- Quarta uscita: 10 euro x 30 ps. TOT. 300,00 euro

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto intende raggiungere i seguenti risultati:

- Maggiore consapevolezza da parte di giovani partecipanti delle ricchezze e delle particolarità offerte dal territorio trentino.
- Costruzione di un percorso di uscite legato alla valorizzazione naturalistica del territorio e allo sport.
- Creazione di un gruppo di giovani locale interessato a partecipare alle attività associative e desiderosi di mettersi in campo.
- Sviluppo di competenze organizzative e di gestione di eventi da parte del gruppo proponente.
- Messa in rete dell'associazione proponente con altre realtà del territorio.



14.4 Abstract

Percorso di valorizzazione territoriale attraverso delle uscite in Val di Fassa, Val di Rabbi e Marmolada organizzato dal gruppo di giovani dell'ACS Canale Giovane.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 12

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto?

Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 30-50 ad uscita



15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto?

Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero fruitori 100

16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Incontri di programmazione prima di ogni uscita
2 Registro degli iscritti
3 Programma delle uscite
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 2130,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) rafting	€ 1050,00
12. Altro 2 (specificare) canyoning	€ 1800,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 5180,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 1800,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 1800,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 3380,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine	€ 1690,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1690,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 3380,00	€ 1690,00	€ 0,00	€ 1690,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_7_2018

2. Titolo del progetto

Still A Dead Woman

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Carla
Cognome	Frisanco
Recapito telefonico	340 7087250
Recapito e-mail	danzamania@hotmail.it
Funzione	Presidente associazione

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Danzamanìa Pergine

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pergine Valsugana

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

X Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

X Istituto scolastico

Pro Loco

X Altro (specificare) Consulta dei giovani

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

X Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 01/09/2017	Data di fine 31/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2018	Data di fine 14/01/2018
Realizzazione	Data di inizio 15/01/2018	Data di fine 30/11/2018
Valutazione	Data di inizio 01/12/2018	Data di fine 31/12/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pergine Valsugana



9 Ambiti di attività
9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?
La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività
La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus
Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità
L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali
X Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica
10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?
Cittadinanza attiva e volontariato
X Arte, cultura e creatività
Musica e danza
Teatro, cinema e fotografia
Tecnologia e innovazione
Educazione e comunità
Sport, salute e benessere
Economia, ambiente e sostenibilità
Conoscere e confrontarsi con il mondo
Altro (specificare)



11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
X Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
Altro (specificare)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
Favorire il dialogo inter-generazionale
X Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici 12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 Creare uno spazio di incontro tra i giovani in cui possano dare forma ai vissuti, alle esperienze, alle opinioni in merito alla violenza di genere
2 Tenere sotto i riflettori il problema della violenza contro le donne individuando un lessico vicino alle nuove generazioni funzionale alla migliore comprensione del fenomeno
3 Far conoscere le caratteristiche dei servizi e delle strutture a supporto delle donne vittime di violenza
4 Far comprendere tutte le forme di violenza e incentivare la cultura della legalità attraverso le testimonianze di donne che hanno avuto il coraggio di denunciare la violenza e i programmi d'aiuto al reinserimento degli uomini autori di violenza
5 Creare una performance artistica riepilogativa di tutto il percorso che sensibilizzi la comunità sul tema delle differenze di genere e del rispetto dei ruoli

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

 Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...) Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto**14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

La violenza contro le donne rientra nelle violazioni dei diritti umani ed è una di quelle più frequenti; recenti ricerche mostrano infatti che tra un quarto e un terzo della popolazione femminile è vittima di violenze perpetrate da persone molto vicine e nella quasi totalità dei casi si tratta di persone di sesso maschile, per questo si parla di violenza di genere. Nonostante la quota di donne vittime di violenza sia preoccupantemente elevata, il fenomeno della violenza contro le donne, fino a pochi anni fa, era considerato un problema secondario, un fatto spesso privato tra marito e moglie legato ad archetipi culturali e che non era necessario fronteggiare a livello pubblico e legislativo. Questa mancanza di attenzione, spesso anche da parte di chi è investito del compito di difendere e proteggere i più deboli, ha determinato da una parte il proliferare dei casi di violenza, dall'altro la presenza di un forte sommerso, in cui la donna vittima di violenza, priva della fiducia nei confronti dell'autorità pubblica necessaria per avere il coraggio di denunciare il proprio aggressore, preferisce tenere nascosta la violenza subita.

Nel 2013 l'Associazione Danzamanìa, contattata dalla Società Italiana Letterate di Trento, ha collaborato all'organizzazione del VDay a Pergine Valsugana coinvolgendo nel progetto l'Associazione giovanile "Il Sogno". L'iniziativa si è ripetuta negli anni. Nelle valutazioni successive all'ultima edizione, emergeva da più parti la necessità di promuovere sul territorio un approfondimento sul tema della violenza che non si limitasse alla sola giornata del 14 febbraio e alla pura esecuzione della coreografia "Break the chain". Tutti gli attori concordavano che l'attenzione sul problema doveva necessariamente essere tenuta sempre molto alta anche alla luce dell'aggravarsi del problema sia a livello nazionale che locale.

Danzamanìa ha così proposto il presente progetto collaborando in stretta sinergia con l'Istituto Scolastico Marie Curie e la Consulta dei Giovani.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto è rivolto agli studenti dell'Istituto Marie Curie e giovani residenti nel territorio. In particolare, i ragazzi coinvolti nel progetto saranno nella prima fase (laboratorio con Michele Comite) studenti del Curie di una 4^a Linguistico, classe segnalata dall'Istituto, e i ragazzi della Consulta giovani del Comune di Pergine. Nella seconda fase verranno coinvolti altri ragazzi del territorio attraverso i contatti dell'Associazione Danzamanìa e del Centro giovani #Kairos.

FASE PRELIMINARE_La costruzione del percorso partirà dal fornire ai giovani tutte le informazioni sull'argomento, attraverso l'ascolto di testimonianze di donne vittime di violenza e di uomini autori di violenza, che hanno in entrambi i casi, superato i traumi della violenza subita e compiuta. I ragazzi verranno introdotti ai laboratori attraverso la visione e l'ascolto di opere artistiche (film, musica, libri ecc) a denuncia e sostegno contro la violenza di genere.

CONTATTO_I ragazzi saranno autori attivi di interviste a:

- operatori sociali e volontari che operano nell'accoglienza e nel sostegno sia delle donne vittime che degli uomini autori di violenza (assistente sociale consultorio, psicologo esperto del fenomeno, operatore Opera Famiglia Materna)
- istituzioni pubbliche (forze dell'ordine, legali, operatori sanitari ecc.).

PERFORMANCE_Nella parte conclusiva del lavoro verrà chiesto ai partecipanti di portare sotto forma di performance, la loro personale visione della violenza di genere attraverso scritti, coreografie, danza, interpretazione, musica, pittura, ecc... La performance ha l'obiettivo di creare un ponte comunicativo e di linguaggio tra giovani e mondo adulto per far sentire la voce dei ragazzi su questo tema e il loro punto di vista. I ragazzi infatti hanno manifestato l'esigenza di avere uno spazio di condivisione più autonomo supportato da formatori esterni rispetto alla dimensione scolastica e familiare.

Il progetto si svilupperà in diverse sedi che saranno l'Istituto Marie Curie, la sede dell'associazione Danzamanìa e del Centro Giovani Kairos. Le attività specifiche prevedono:

- n. 10 incontri di 2 ore condotti e coordinati da Michele Comite all'interno della classe. All'interno degli incontri interverranno rappresentanti delle istituzioni pubbliche. In questi primi incontri si solleciterà i ragazzi ad esprimere le proprie opinioni, esperienze emozioni riguardo il tema della violenza attraverso un lavoro di relazione condotto dal formatore Michele Comite, performer che dal 2009 mescola l'arte all'impegno sociale e civile creando laboratori e spettacoli in scuole, campi profughi, case per anziani e carceri. I ragazzi attraverso la raccolta di dati e testimonianze la loro rielaborazione personale costruiranno dei contenuti che verranno poi ulteriormente rielaborati a livello artistico nella fase successiva. Quindi il processo che porterà alla performance è in divenire e dipende dal gruppo dei ragazzi e dalle loro sollecitazioni.

- n. 10 incontri con Maria Pia Di Mauro, Michele Comite ed Elisa Libardi per l'allestimento della performance conclusiva del lavoro. La performance non è pre-constituita. Gli incontri della seconda fase saranno programmati in altre sedi (Danzamanìa e #Kairos) e coinvolgeranno anche ragazzi del territorio che sulla base del materiale emerso dalla prima parte del laboratorio costruiranno una trama che verrà poi elaborata in forma artistica. Nella drammatizzazione da parte dei partecipanti della personale visione della violenza di genere, saranno coinvolte anche le allieve dell'associazione Danzamanìa, che prenderanno visione del materiale raccolto ed elaborato dai ragazzi partecipanti al progetto condividendone i contenuti ed elaborandoli assieme a loro con i conduttori dei laboratori.

La Consulta si occuperà di pubblicizzare il progetto per una maggiore apertura alla comunità attraverso i social network e i giornali, di ricercare dati ed approfondimenti multimediali, ed avrà inoltre un ruolo di mediazione con i ragazzi per quanto riguarda le riflessioni che ne potranno derivare.

NOTE PUNTO 18.1

Affitto sale, spazi, locali: la voce si riferisce all'affitto del Teatro di Pergine

Il compenso di 1000 euro riguarda il laboratorio sulla violenza contro le donne di Comite e non prevede spese di organizzazione.

Compensi: la voce è destinata a Michele Comite, Maria Pia Di Mauro ed Elisa Liberadi per l'elaborazione artistica. Il compenso di 2.900 euro è destinato quindi a 3 formatori, la cifra è di poco più di 960,00 euro a testa per 20 ore (ca. 50 euro/h). Sono tutte ore destinate al lavoro diretto con i ragazzi.

Rimborsi spesa: la voce si riferisce al rimborso dei viaggi dei formatori da Rovereto a Pergine.

Valorizzazione attività di volontariato: la voce è destinata alle attività dei volontari dell'Associazione Danzamanìa.

NOTE PUNTO 18.2

Incassi da iscrizione: la voce è da calcolare prevedendo 30 partecipanti a 20,00 euro cadauno

Incassi da vendita: la voce è da calcolare prevedendo un'affluenza allo spettacolo di 200 persone con un'entrata di 5,00 euro.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto intende raggiungere i seguenti risultati:

- Creare un percorso di analisi del fenomeno attraverso la codifica di un nuovo linguaggio più vicino a quello dei giovani.
- Avvicinare i giovani ai servizi che si occupano del fenomeno.
- Rendere consapevoli i giovani rispetto alle leggi vigenti in materia e rispetto a comportamenti quotidiani spesso sottovalutati e non riconosciuti come violenti ed illegali.
- Avvicinare i giovani ai servizi che si occupano del reinserimento degli autori di violenze.
- Consentire ai partecipanti di esprimere attraverso l'esperienza artistica il percorso fatto.

14.4 Abstract

Il problema della violenza di genere è soprattutto culturale. Scopo del progetto è quello di mantenere sempre alta l'attenzione rispetto al problema, creando capacità critica e sensibilizzazione nelle nuove generazioni. I giovani saranno i veri protagonisti del progetto che prenderà forma via via attraverso l'elaborazione dei loro contributi sia dialettici che di ricerca.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 10



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 30

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
X Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 200



16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Incontri tra organizzatori

2 Gradimento dei partecipanti

3 Affluenza alla performance

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 2000,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) Service audio-luci	€ 800,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto 20 tariffa oraria forfait 1000	€ 1000,00
4. Compensi n.ore previsto 20 tariffa oraria forfait 2900	€ 2900,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 500,00
9. Rimborsi spese (specificare) Spese viaggio formatori	€ 350,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: € 8250,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 600,00
4. Incassi di vendita	€ 1000,00

Totale B: € 1600,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 6650,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine	€ 3325,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 3325,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6650,00	€ 3325,00	€ 0,00	€ 3325,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_8_2018

2. Titolo del progetto

Giovani all'opera

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Marianna
Cognome	Mocellini
Recapito telefonico	320 4638298
Recapito e-mail	marianna.mocellini@comune.pergine.tn.it
Funzione	Referente Tecnico Organizzativo

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
<input checked="" type="checkbox"/> Altro (specificare) ASIF Chimelli



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) ASIF Chimelli

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Azienda Speciale Infanzia e Famiglia – G.B. Chimelli

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pergine Valsugana

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) Culturali, sportive

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 15/09/2017	Data di fine 31/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/04/2018	Data di fine 31/05/2018
Realizzazione	Data di inizio 11/06/2018	Data di fine 09/09/2018
Valutazione	Data di inizio 01/10/2018	Data di fine 30/11/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comuni di Pergine, Sant'Orsola, Fierozzo, Frassilongo, Palù del Fersina



<p>9 Ambiti di attività 9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?</p>
<p>La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività</p>
<p>X La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus</p>
<p>Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità</p>
<p>L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche</p>
<p>Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo</p>
<p>Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione</p>
<p>Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali</p>
<p>X Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale</p>

<p>10. Area tematica 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?</p>
<p>X Cittadinanza attiva e volontariato</p>
<p>Arte, cultura e creatività</p>
<p>Musica e danza</p>
<p>Teatro, cinema e fotografia</p>
<p>Tecnologia e innovazione</p>
<p>Educazione e comunità</p>
<p>Sport, salute e benessere</p>
<p>Economia, ambiente e sostenibilità</p>
<p>Conoscere e confrontarsi con il mondo</p>
<p>Altro (specificare)</p>



11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
X Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
X Sostenere la transizione all'età adulta
Altro (specificare)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
X Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici 12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 Creare un raccordo tra aspirazioni personali e percorsi di formazione che avvicinino i giovani al mondo del volontariato
2 Incentivare l'autonomia dei giovani sviluppando i pre-requisiti per maturare e ricercare occasioni al di fuori del circuito scolastico e/o familiare
3 Promuovere politiche giovanili non solo orientate al tempo libero dei ragazzi ma anche maggiormente connesse con il tema dell'autonomia
4 Sensibilizzare il contesto sociale e promuovere il lavoro in rete, al fine di creare sinergie e collaborazioni per l'inserimento dei giovani in esperienze di volontariato
5

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

X Altro (specificare) Esperienze di volontariato**14. Descrizione del progetto****14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

I dati dimostrano che circa due terzi dei giovani non ha mai fatto esperienze di volontariato e del terzo restante solo il 6% vi si dedica attualmente e abitualmente. La condizione peggiore per i giovani è quella di rimanere inattivi e inoperosi senza vere opportunità per mettere alla prova le proprie abilità, il proprio saper essere e saper fare. Infatti, la maggioranza dei giovani presenta una grande volontà di essere attiva e partecipativa e una forte predisposizione all'intraprendenza. Negli ultimi anni nei giovani stessi è aumentata, inoltre, la consapevolezza che il successo professionale non dipende solo dal titolo di studio, ma anche da competenze che si acquisiscono fuori dalle mura scolastiche mettendosi direttamente alla prova con la realtà lavorativa e sociale. Questi motivi, assieme al desiderio di riconoscimento sociale e al senso di appartenenza comunitaria, hanno fatto crescere negli ultimi anni l'attenzione dei giovani verso attività di volontariato e di servizio civile. Dove questa predisposizione viene incoraggiata e sostenuta da proposte di valore e in sintonia con nuove sensibilità e interessi delle nuove generazioni si osserva anche una crescita effettiva di partecipazione.

Per questi motivi, il Tavolo del confronto e della proposta del Comune di Pergine e della Valle del Fersina, in collaborazione con alcune realtà operanti nel sociale, ha intenzione di proporre per l'estate 2018 dei percorsi di volontariato rivolti a 50 ragazzi dai 16 ai 25 anni residenti nei comuni di pertinenza del Piano Giovani.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto prevede un percorso di avvicinamento al mondo del volontariato, grazie al quale i ragazzi potranno diventare attori partecipi delle competenze acquisite. Fin dalle prime fasi del progetto, l'ente promotore prenderà contatto con le realtà presenti sul territorio in grado di accogliere volontari e formalizzerà i contatti al fine di creare una rete di sostegno e di accompagnamento alle esperienze di volontariato previste per la fase finale del progetto.

Il progetto prevede le seguenti fasi:

1. Pubblicizzazione dell'iniziativa attraverso un bando promosso mediante canali istituzionali e non (sito ASIF Chimelli, sito e newsletter Tidoun@dritta, Tavolo del Confronto e della Proposta, locandine) a maggio.

2. Selezione di 50 giovani di età compresa tra i 16 e i 25 anni secondo i seguenti criteri:

- aver compiuto i 16 anni entro la data di scadenza di presentazione della domanda;
- la territorialità (residenza nei Comuni di Pergine, Sant'Orsola, Fierozzo, Frassilongo, Palù del Fersina).

Qualora le domande fossero superiori al numero di opportunità offerte, si stilerà la graduatoria, in base ai seguenti criteri:

- precedenza ai giovani che non hanno partecipato ai progetti di lavoro attivati negli anni precedenti nei rispettivi Piani giovani di zona;
- età anagrafica del giovane: precedenza ai giovani di età anagrafica maggiore. A parità di anno di nascita si considera il mese ed eventualmente il giorno di nascita.

Si sottolinea che per evitare che le esperienze estive di volontariato previste dal progetto non risultino incompatibili con l'assolvimento dell'obbligo dell'alternanza scuola-lavoro, il volontario frequentante un istituto di formazione secondaria dovrà attestare di aver già svolto il tirocinio curriculare previsto dal suo anno scolastico.

3. Svolgimento dell'esperienza di volontariato da metà giugno alla prima settimana di settembre che prevedrà una durata variabile (da 1 a 4 settimane) con un monte ore totale pari a 40 ore. L'impegno sarà riconosciuto come volontariato e non è prevista retribuzione. Al termine del percorso gli enti promotori, a mero titolo di premio per l'impegno profuso, assegneranno al giovane per ogni 20 ore di attività svolta un buono acquisto di € 50,00 da poter utilizzare negli esercizi commerciali convenzionati al progetto.

Le aree di lavoro interessate saranno:

- Scambio intergenerazionale. I giovani verranno inseriti in attività svolte da realtà del territorio che si occupano di anziani e disabili (es. APSP Fondazione Montel).
- Fruibilità spazi pubblici. Saranno coinvolte associazioni che gestiscono le attività nautiche sul lago di Caldonazzo (es. Associazione Ekon) e realtà che promuovono spazi culturali del territorio (es. Istituto Culturale Mòcheno, Museo S Pèrgmandlhaus, Museo Gruab va Hardimbl).
- Area animativa. Verranno coinvolti enti che propongono attività rivolte a bambini e ragazzi nel periodo estivo (es. Cooperativa La Coccinella, Associazione Prova lo Sport, Cooperativa AM.I.CA, Associazione APPM).
- Mobilità sostenibile. I ragazzi saranno coinvolti nel noleggio diffuso di biciclette.

4. Momento finale di incontro e valutazione tra i giovani a conclusione dell'esperienza di volontariato nel corso del quale saranno consegnati gli attestati di partecipazione. Si fa presente che ci sarà la presenza durante l'esperienza di volontariato di una supervisione da parte di un tutor che interverrà in eventuali momenti di bisogno. Questa figura verificherà l'andamento dell'esperienza interfacciandosi sia con l'ente di accoglienza (valutazione) che con il giovane (autovalutazione).

NOTE PUNTO 18.1

Altro: Si tratta di un buono di 50 euro ogni 20 ore di volontariato svolte per l'acquisto di materiale didattico, libri e prodotti tecnologici in negozi convenzionati sul territorio perginese. 50 partecipanti x 2 buoni da 50,00 euro TOT 5.000,00 euro

Inserisco questa voce in Altro.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto intende raggiungere i seguenti risultati:

- Crescita nei partecipanti della consapevolezza di sé e delle proprie risorse attraverso strumenti operativi e formativi spendibili nel proprio futuro.
- Offerta di un'opportunità educativa attraverso il volontariato.
- Ampliamento della rete formale e informale sul territorio a sostegno dell'autonomia giovanile e del passaggio all'età adulta.



14.4 Abstract

Il progetto prevede l'accompagnamento di 50 ragazzi del territorio di età compresa tra i 16 e 25 anni, in un percorso che miri a sostenere l'autonomia giovanile, le scelte formative, a facilitare la conoscenza del territorio e a favorire nuove competenze attraverso un'esperienza di volontariato nel periodo estivo.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

X Altro (specificare) Tavolo del confronto e della proposta

Numero organizzatori 16

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto?

Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

X Adolescenti 15-19 anni

X Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 50



15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto?

Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero fruitori 100

16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Incontri di programmazione e valutazione tra il gruppo di regia del progetto (RTO, referenti amministrativo e referente istituzionale)
2 Incontri programmazione e valutazione con gli enti accoglienza
3 Incontri di valutazione e sostegno all'autovalutazione tra il RTO e i partecipanti al progetto
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 450,00
11. Altro 1 (specificare) Buoni per partecipanti	€ 5000,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 5450,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 5450,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine	€ 2725,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2725,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5450,00	€ 2725,00	€ 0,00	€ 2725,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_9_2018

2. Titolo del progetto

TI DO UNA DRITTA - Sportello della gioventù

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Marianna
Cognome	Mocellini
Recapito telefonico	320 4638298
Recapito e-mail	marianna.mocellini@comune.pergine.tn.it
Funzione	Referente tecnico-organizzativo

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
<input checked="" type="checkbox"/> Altro (specificare) Tavolo del confronto e della proposta



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) ASIF Chimelli

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Azienda Speciale Infanzia e Famiglia - G.B. Chimelli

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Comune di Pergine

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) di vario tipo

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 01/10/2016	Data di fine 21/11/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2017	Data di fine 08/01/2017
Realizzazione	Data di inizio 01/01/2017	Data di fine 31/12/2018
Valutazione	Data di inizio 01/01/2019	Data di fine 31/01/2019

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pergine Valsugana

**9 Ambiti di attività****9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?**

La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività

La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus

X Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo

Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica**10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?**

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

Teatro, cinema e fotografia

Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

X Altro (specificare) Promozione Piano giovani e opportunità per i giovani



11. Obiettivi generali:

11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?

Obiettivi legati ai giovani

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività

Sostenere la formazione e/o l'educazione

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

Favorire il dialogo inter-generazionale

Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani

Supportare la genitorialità

Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)

Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)

Altro (specificare) Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali e non del territorio

12. Obiettivi specifici

12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?

1 Essere punto di riferimento per i giovani del territorio per dar voce alle loro esigenze e per connetterli con altri soggetti sul territorio

2 Promozione delle opportunità presenti sul territorio e in primis promozione del piano giovani annuale

3 Coinvolgimento dei giovani nella promozione delle politiche giovanili locali e dei luoghi a loro destinati dando loro competenze nel campo della comunicazione e dei social media

4 Fare da tramite tra i giovani e gli altri soggetti istituzionali presenti sul territorio rafforzando il legame con la Valle attraverso la collaborazione con il centro Eureka

5 Gestione sito web www.tidounadritta.eu

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

 Redazione giornalistica/Rivista **Diffusione / promozione informazioni sui giovani**

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto**14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

Lo Sportello della Gioventù "Tidoun@dritta" è un'azione fondamentale del Piano Giovani di Zona di Pergine e della Valle del Fersina poiché gioca un ruolo importantissimo per lo sviluppo e la promozione di tutte le azioni contenute nel POG annuale (per le quali viene redatta una brochure specifica) ed è inoltre punto informativo sempre a contatto con i giovani e dei quali riesce a coglierne i bisogni.

Negli anni abbiamo potuto verificare l'importanza della sua collocazione presso il Centro Giovani #Kairos proprio perché esso è già luogo di passaggio di giovani e quindi le due realtà si sono alimentate vicendevolmente.

Negli ultimi anni la frequenza ed i contatti con il mondo giovanile sono aumentati ed hanno reso possibile la nascita di nuove sinergie. Per questo motivo è nostra intenzione proseguire nel potenziare il ruolo dello Sportello della Gioventù che è il cuore di questa nuova struttura per i giovani ed avrà il compito sia di promuovere le opportunità che si verranno a creare, che di intercettare i giovani frequentatori per coinvolgerli in processi partecipativi.

Infatti lo Sportello, tramite le persone che ci lavorano (lo sportellista, il referente tecnico ed anche la collaborazione con l'equipe di educatori del #Kairos Giovani) vuole essere soggetto di riferimento per i giovani, rendendosi disponibile alla co-progettazione e co-realizzazione di iniziative mirate al mondo giovanile.

Nel 2018 avremo anche la collaborazione di un paio di volontari europei e di un volontario SCUP che potranno affiancare il lavoro dello sportellista valorizzando ulteriormente la funzione dello sportello.

Lo Sportello è dotato di un sito web sempre aggiornato www.tidounadritta.eu e di una mailing list con 1200 contatti. Le opportunità per i giovani vengono diffuse anche attraverso il profilo Facebook del Centro Giovani #Kairos, seguito da 1.300 persone (soprattutto in età dai 18 e i 34 anni) e da un nuovo profilo Instagram (seguito da una fascia di età soprattutto di minorenni).



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Lo Sportello della Gioventù ha luogo al Centro Giovani #Kairos in Via Amstetten 11 a Pergine. Il Comune di Pergine ha affidato la gestione complessiva dello Sportello ad ASIF Chimelli all'interno del contratto di servizio che l'Azienda ha stipulato con il Comune, ivi compresi gli acquisti e le forniture di servizi.

Nello specifico il dipendente di ASIF che svolgerà il ruolo di sportellista sarà Vanna Conci e si dedicherà:

- a tenere aperto lo Sportello per 24 ore settimanali, in orario mattutino e pomeridiano, per dare la possibilità sia a giovani che adulti, di entrare in contatto diretto con il responsabile;
- a curare il sito internet www.tidounadritta.eu con continui aggiornamenti rispetto alle opportunità offerte ai giovani nell'ambito delle politiche giovanili locali, provinciali ed europee;
- alla realizzazione di una newsletter periodica almeno bimensile;
- ad allargare la rete di contatti mail ai quali inviare la newsletter e migliorare gli insight dei profili social;
- ad instaurare contatti significativi con giovani e associazioni del territorio, coinvolgendoli nella progettazione di attività o proposte rivolte al mondo giovanile.

Per svolgere tali funzioni lo sportellista avrà a disposizione uno spazio fisico dotato di pc, connessione internet, telefono, fotocopiatore. Si rende necessario inoltre il supporto occasionale di un tecnico informatico, Walter Cetto, per curare la parte grafica del sito e la sua manutenzione, per quanto nel tempo il suo sostegno sia andato diminuendo in favore di una maggiore professionalizzazione dello sportellista. In particolare per il 2018, si ha l'intenzione di apportare un restyling del sito dal punto di vista grafico rendendolo maggiormente dinamico, aperto ai social e maggiormente integrato alle attività del centro giovani #Kairos. Il 2017 ha visto, invece, una ristrutturazione dei contenuti per rendere il sito di più facile accesso.

Si sottolinea come l'attività dello Sportello sarà svolta in stretta collaborazione con il referente tecnico e con gli animatori del #Kairos Giovani (il CAG/Centro Aperto), che in merito alla promozione e comunicazione e al coinvolgimento dei giovani lavorano in stretta sinergia incontrandosi settimanalmente per la programmazione delle attività.

Grazie a tale collaborazione, s'intende ampliare il coinvolgimento dei giovani nelle attività dello Sportello per rendere maggiormente incisiva la diffusione delle Politiche giovanili del Comune di Pergine e provinciali, anche attraverso la creazione nel 2017 e l'implementazione nel 2018 di nuovi strumenti di comunicazione multimediali al fine di creare un gruppo di ragazzi che possa apprendere nuove tecniche di promozione ed incrementare la comunicazione relativa alle opportunità giovanili sul territorio.

In particolare l'idea progettuale prevede:

- la creazione ed implementazione di una web radio al Centro #Kairos. Grazie all'utilizzo delle sale e dell'attrezzatura già presenti al centro, si intende realizzare una trasmissione radio in podcast: un breve programma nel quale i ragazzi possano raccontare le novità e le opportunità a loro dedicate, intervallandole eventualmente con brani musicali originali. Il podcast, una volta registrato, sarebbe inserito sul sito www.tidounadritta.eu. Per fare ciò nel 2017 è stata organizzata una breve formazione con alcuni esperti di Sanbaradio, la radio universitaria di Trento, e utilizzato il programma gratuito Audacity. Sanbaradio ha supportato il gruppo di giovani anche nella realizzazione di una pagina Instagram che è servita per promuovere le politiche giovanili attraverso questo nuovo canale, che riesce a raggiungere anche i ragazzi sotto i 20 anni. La web radio e il canale Instagram sono ora gestiti autonomamente dai ragazzi supportati dall'operatore dello Sportello e dagli animatori del centro #Kairos. Nel 2017 sono stati registrati 2 podcast della radio, per ora inseriti sul sito di Sanbaradio.
- La creazione di un giornalino del #Kairos: si intende realizzare un foglio quadrimestrale in cui i ragazzi già presenti al centro e altri giovani che vogliono collaborare possano condividere riflessioni e raccontare spazi, interessi, sogni della generazione Z, fra approfondimenti e interviste, classifiche e fotografie. Nel 2017 sono stati pubblicati 3 numeri di Youth Time e sono stati coinvolti 19 ragazzi tra gli 11 e i 27 anni. Nel 2018 si vuole proseguire su questa strada realizzando altri 3 numeri del magazine.
- La creazione di un video promozionale delle Politiche giovanili e del Centro giovani #Kairos: nel 2017 non è stato possibile realizzare uno spot promozionale per promuovere l'immagine del Centro #Kairos ove trova collocazione anche lo sportello della gioventù a causa dell'interruzione del progetto di SCUP. È però rimasta invariata l'intenzione di creare un video che sintetizzi attraverso le immagini le attività delle politiche giovanili, consapevoli dell'impatto comunicativo e di "visualizzazioni" che questo strumento possiede. Per tale ragione, si intende collaborare con un videomaker professionista per realizzare questo prodotto.

Vista l'esperienza positiva degli scorsi anni, si intende stipulare un'assicurazione che copra le attività dei progetti che saranno inclusi nel Piano Operativo Giovani 2018. Questa scelta mira a semplificare alcune questioni amministrative e burocratiche alle associazioni e a ridurre i costi complessivi di questa voce sull'intero Piano.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Grazie all'esperienza maturata in questi anni ci aspettiamo che lo Sportello della gioventù diventi ancora di più punto di riferimento per i giovani del territorio, non solo per ricevere informazioni sulle opportunità ed i progetti in corso ma anche come luogo di confronto su tematiche relative alle politiche giovanili e come anello di congiunzione tra i giovani e il territorio.

Ci aspettiamo inoltre di proseguire nel lavoro di coinvolgimento dei ragazzi a livello organizzativo e promozionale dello Sportello.

Nello specifico intendiamo:

1. potenziare ulteriormente i risultati già ottenuti nel corso di questi anni di gestione dello sportello grazie alla sua posizione strategica all'interno del Centro giovani #Kairos;
2. assumere la funzione di catalizzatore ed attivatore delle risorse e delle potenzialità dei giovani;
3. incrementare le opportunità d'incontro, confronto e comunicazione fra i giovani e con i giovani, fra i giovani e gli adulti;
4. aumentare il numero dei giovani coinvolti nelle attività dello Sportello;
5. rendere più efficace la comunicazione con i giovani e le associazioni della Valle del Fersina.

14.4 Abstract

Lo sportello Tidoun@dritta è lo strumento cardine del Piano Giovani per promuovere e sostenere il protagonismo dei giovani dagli 11 ai 29 anni, creando prospettive, generando interessi, passioni e fungendo da anello di congiunzione tra le molteplici richieste del mondo giovanile e le diverse opportunità offerte dal territorio perginese. Si tratta di un punto di incontro, di confronto e di ascolto che permette di conoscere le molteplici iniziative rivolte ai ragazzi.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 9



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 30

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
X Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 1300



16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare) web radio, giornalino, video promozionale

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Numero di giovani coinvolti nella gestione organizzativa dello sportello Incremento delle visualizzazioni sui canali di comunicazione dello sportello

2 Aumento iscritti alla newsletter

3 Confronto settimanale tra sportellista e referente tecnico. Tale confronto permette di monitorare l'attività in maniera costante e fare delle valutazioni in itinere

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) toner stampante, cancelleria	€ 1000,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 23000	€ 23000,00
4. Compensi n.ore previsto 70 tariffa oraria 30 forfait	€ 2100,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1000	€ 1000,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 500,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 2500,00
11. Altro 1 (specificare) Servizio hosting sito	€ 400,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 30500,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 30500,00
--	-------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Pergine, Comune di Sant'Orsola, Comune di Frassilongo, Comune di Fierozzo, Comune di Palù del Fersina, Comunità di Valle	€ 8750,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) BIM Adige, BIM Brenta	€ 4000,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali) Cassa Rurale Alta Valsugana	€ 2500,00
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 15250,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 30500,00	€ 8750,00	€ 6500,00	€ 15250,00
percentuale sul disavanzo	28.6885 %	21.3115 %	50 %



Scheda di sintesi delle previsioni di entrata e di spesa del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Spese da impegnare:		
Progetto		(a) spese
Codice	Titolo	
PVF_1_2018	Io, tu, noi - Il patrimonio comune	€ 4590,00
PVF_2_2018	Möcheni 3.0	€ 6400,00
PVF_3_2018	Bullismo: insieme si può!	€ 7885,00
PVF_4_2018	Play and JoYn	€ 2000,00
PVF_5_2018	Articolo 20	€ 5805,00
PVF_6_2018	Adventure tour	€ 5180,00
PVF_7_2018	Still A Dead Woman	€ 8250,00
PVF_8_2018	Giovani all'opera	€ 5450,00
PVF_9_2018	TI DO UNA DRITTA - Sportello della gioventù	€ 30500,00
Totale		€ 76060,00

2. Incassi ed entrate esterne al territorio da accertare:					
Codice Progetto	(b) incassi da iscrizione e/o vendita		(c) enti esterni al territorio del PGZ		totale (b + c)
	Iscrizioni	Vendite	Pubblici	Privati	
PVF_1_2018	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00
PVF_2_2018	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 200,00
PVF_3_2018	€ 1000,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 1000,00
PVF_4_2018	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
PVF_5_2018	€ 1500,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 1500,00
PVF_6_2018	€ 1800,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 1800,00
PVF_7_2018	€ 600,00	€ 1000,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 1600,00
PVF_8_2018	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
PVF_9_2018	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
Totale	€ 5500,00	€ 1000,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 6500,00

3. Disavanzo:		
(a) totale spese	(b+c) totale entrate esterne al territorio	disavanzo (a) - (b + c)
€ 76060,00	€ 6500,00	€ 69560,00

4. Contributo richiesto alla PAT:			
Disavanzo	Finanziamenti previsti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse previste	Contributo PAT richiesto
€ 69560,00	€ 28280,00	€ 6500,00	€ 34780,00
percentuale sul disavanzo	40.6555 %	9.3445 %	50 %



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Luogo e data _____

Firma _____



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO