



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



## SCHEDA PROGETTO 2021

### PIANO GIOVANI DI ZONA DI PERGINE VALSUGANA E DELLA VALLE DEL FERSINA

(da presentare entro le ore 24.00 del 12 FEBBRAIO 2021 a [info@asifchimelli.it](mailto:info@asifchimelli.it) )

#### TITOLO DEL PROGETTO

PEANUT - ProgEtto giovANi fUTuro

#### RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome VALENTINA Cognome MARINI

recapito telefonico 351.8052053 e-mail valentina.marini.tn@gmail.com

#### SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente: **ASIF Chimelli**

Sede legale a **Piazza Garbari, Pergine Valsugana n.5**

P.IVA: **01186070221** email/tel [asifchimelli@pec.it](mailto:asifchimelli@pec.it)

sito internet [www.asifchimelli.eu](http://www.asifchimelli.eu)

Legale rappresentante **FRANCESCA PAROLARI**

nato a **ROVERETO** il 01.02.1971 C.F PRLFNC71B41H612X residente per la carica a **PERGINE**

**VALSUGANA** via **PIAZZA GARBARI n. 5** email/tel [info@asifchimelli.eu](mailto:info@asifchimelli.eu) **0461/502351**

#### SOGGETTO ATTUATORE (gruppo informale, associazione, ente .....)



## DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Descrivere brevemente il **CONTESTO**: come è nata l'idea del progetto? Quali bisogni si intendono affrontare? Perché? Perché pensi possa essere interessante per i giovani del territorio?

In linea con quanto rilevato dal Piano Strategico Giovani (PSG) 2021, il progetto nasce dalla necessità di creare nei e nelle giovani interesse nell'attivarsi ed essere responsabili per il proprio territorio.

Tra i bisogni rilevati si evidenzia la mancanza di una visione d'insieme delle opportunità presenti a livello locale, provinciale e nazionale utili alla realizzazione delle proprie idee, anche senza intermediari adulti. Risulta quindi importante anche suscitare curiosità attorno al tema dell'impegno civico e l'esercizio di un pensiero critico.

L'obiettivo generale è quello di permettere ai e alle giovani di essere i protagonisti della proposta progettuale, co-costruendo insieme a due gruppi di ragazzi e ragazze nella fascia 15-19 anni (del Comune di Pergine e delle frazioni periferiche), una progettualità "in divenire", aperta e dinamica.

Il progetto è dunque pensato come una serie di laboratori per fornire ai e alle giovani:

- strumenti per esprimere la loro opinione in maniera strutturata e mirata al cambiamento e coinvolgere i loro pari, fungendo da "influencer territoriali", attivandosi con e per la comunità;
- una metodologia di lavoro fondata sui concetti di rete, sostenibilità e ottimizzazione affinché le iniziative siano messe a sistema e valorizzate sul territorio;
- competenze trasversali spendibili nel contesto scolastico/lavorativo, con l'approccio della formazione esperienziale "on the job" e una particolare attenzione alle digital skills e ai nuovi canali di comunicazione.

Il potere di attrazione del progetto per i e le giovani del territorio è dato dalla possibilità di riscattarsi dai luoghi comuni che li e le vedono come disinteressati/e ed inattivi/e.

Quali **OBIETTIVI SPECIFICI** il progetto intende perseguire? (Sono possibili più risposte, eventualmente aggiungere altri spazi).

1. Far acquisire prime concrete competenze metodologiche, tecniche, organizzative ed operative necessarie per la stesura di un progetto e per la sua successiva gestione.
2. Mettere in relazione i e le giovani partecipanti con diversi enti del territorio.
3. Far comprendere ai e alle partecipanti l'importanza della sostenibilità come chiave di successo ed impatto del progetto.
4. Far emergere un quadro chiaro delle necessità e delle competenze dei e delle giovani, prendendo in considerazione le differenze territoriali.
5. Rendere i e le partecipanti al progetto punti di riferimento della comunità giovanile per l'attivazione di nuove proposte progettuali.

Descrivi le **ATTIVITA' PREVISTE**, i contenuti e le modalità di realizzazione indicando periodo di realizzazione, nominativi persone o figure professionali coinvolte con relativi compensi o rimborsi ecc.

### **ATTIVITÀ 1. Prima dell'attivazione del laboratorio: coinvolgimento dei giovani**

1.1 Focus group iniziali, anche online, per attivare giovani in maniera informale: incontri con i/ e /le ragazzi/e per avere un parere esterno ed un confronto sulle dinamiche territoriali, a livello centrale come periferico.

1.2 N.2 interventi di persone del territorio impegnate sui temi dello sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030 dell'ONU per dare ai e alle giovani dei *role models* a cui ispirarsi.

1.3 Selezione partecipanti

### **ATTIVITÀ 2. Laboratori itineranti di accompagnamento alla progettazione e project work.**

2.1 Giornata all'aperto: formazione dei gruppi e attività di team building.

2.2 Analisi di contesto: *Photovoice* e Mappatura emotiva per l'appropriazione del territorio e la rigenerazione dei legami territoriali.

2.3 Stakeholder engagement: Laboratorio teatrale per "mettersi nei panni di" e imparare ad ascoltare i bisogni del territorio.

2.4 Comunicazione: sperimentazione di nuovi modi di promozione di cittadinanza attiva anche attraverso i social network ed attivazione degli "*influencer* territoriali".

2.5 Laboratori volti alla familiarizzazione al ciclo di progetto e alle sue fasi.

### **ATTIVITÀ 3. Restituzione**

3.1 Raccolta e selezione di idee e proposte, in linea con i risultati emersi dalle ricerche per il nuovo piano strategico 2022-2024, facendo confluire i due gruppi di giovani coinvolti.

3.2 Hackathon inerente uno dei temi sentiti dai e dalle giovani emerso dai laboratori. Elaborazione delle proposte progettuali, sperimentazione degli strumenti per una progettazione agile.

3.3 Restituzione del progetto alla cittadinanza al centro #Kairos, con diverse modalità nelle varie sale del centro, per mantenere lo spirito itinerante e dinamico dei laboratori. In caso di restrizioni l'evento può essere svolto online

*Le attività possono essere differenziate a seconda delle esigenze emerse nei diversi territori. Le varie attività potranno essere modulate in forma "weekend" oppure in incontri serali infrasettimanali.*

Quali sono i **RISULTATI ATTESI**?

*Descrivere risultati concreti e quantificabili che il progetto propone di portare sul territorio (es. ricadute possibili in termini di opportunità, competenze, capacità di attivazione di giovani e altri interlocutori significativi, ecc...)*

1. Due idee progetto scritte dai e dalle giovani partecipanti da sottoporre al Tavolo per l'anno 2022;
2. Glossario condiviso della progettazione e cittadinanza attiva scritto dai e dalle partecipanti;
3. Raccolta di mappe dei bisogni costruite dalle ragazze e dai ragazzi.

**DOVE SI SVOLGE:** *in quali Comuni? Quali strutture si prevede di utilizzare?*

I laboratori verranno svolti in modo capillare sul territorio, in tutte le frazioni in cui sarà possibile farlo.

Le strutture previste sono il centro #Kairos ed eventuali luoghi periferici da individuare di volta in volta, insieme ai rappresentanti frazionali. Si prevedono inoltre alcuni momenti all'aperto.

**QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?**

Fine Aprile: Kick-off meeting e focus group.

Maggio -Luglio: Fase di promozione e sensibilizzazione progetto + Strutturazione definitiva laboratori.

Fine Agosto: giornata all'aperto

Settembre - Ottobre: Laboratori esperienziali itineranti

Novembre - Dicembre: Contest idee + Hackathon. Conclusione Progetto e restituzione alla comunità.

*Al termine delle attività di focus group e dei laboratori itineranti verranno forniti al tavolo i risultati riguardanti i bisogni emersi.*

**CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?**

Numero degli organizzatori: 3

<i>Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:</i>  Gruppo informale di tre progettiste/formatrici (Roberta Zambelli, Eleonora Mazzieri, Valentina Marini), in collaborazione con ASIF CHIMELLI.	Fascia di età (inclusi adulti)
	11 – 14 anni n. _____
	15 – 19 anni n. _____
	20 – 29 anni n. <b>3</b>
	30 – 35 anni n. _____
over 35 n. _____	

### A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

<i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i>  Nei momenti iniziali e finali del progetto si intende coinvolgere il numero più ampio possibile di ragazzi, mentre durante le attività laboratoriali verrà costituito un gruppo di 20 partecipanti provenienti dai vari luoghi centrali e periferici. I partecipanti verranno contattati e coinvolti attraverso il supporto della rete territoriale.	Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):
	11 – 14 anni n. _____
	15 – 19 anni n. <b>20</b>
	20 – 29 anni n. _____
	30 – 35 anni n. _____
over 35 n. _____	

### CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

Si intende collaborare con la compagnia teatrale “ <i>Il cactus</i> ” per laboratori creativi e organizzazione dell’evento finale, con gli enti del Tavolo del Piano Giovani di Zona per l’engagement dei partecipanti e per la promozione del progetto ed infine con i rappresentanti frazionali e lo sportello giovani (in particolare #Fuoridalcomune) per l’attivazione dei e delle giovani della periferia.
--

### COME INTENDI PROMUOVERE IL PROGETTO (PRIMA, DURANTE E DOPO)?

Durante tutte le fasi del progetto verrà dato rilievo all'uso dei social network, con particolare attenzione ad Instagram e TikTok, in particolare:

- Prima dell'attivazione del progetto e durante l'implementazione: canali del PGZ, sito internet, comunicazioni del centro #Kairos e dello sportello giovani, canali di ASIF Chimelli e dei partner di progetto, volantini nelle bacheche scolastiche e nei luoghi di aggregazione giovanile.
- Durante e dopo i laboratori: co-costruzione del progetto comunicativo con i giovani coinvolti, principalmente attraverso l'uso di Instagram e TikTok. Evento di restituzione alla cittadinanza presso il centro #Kairos.

### **QUALI STRUMENTI INTENDI USARE PER VALUTARE IL PROGETTO E CHI INTENDI COINVOLGERE NELL'ATTIVITA' DI VALUTAZIONE?**

La valutazione si baserà sul raggiungimento dei risultati attesi e su questionari di gradimento e impatto da somministrare all'inizio e al termine del progetto.

Il progetto potrà essere valutato attraverso il numero di giovani coinvolti e coinvolte e la qualità delle schede progetto prodotte.

### **SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?**

L'approccio è quello di una progettazione bottom-up, una co-progettazione con i beneficiari stessi, per sviluppare ownership, sostenibilità e rigenerare la rete territoriale. Il progetto punta a sviluppare nei giovani le capacità per scrivere in maniera autonoma e autentica i progetti sui temi di loro interesse, con un approccio human centered e sostenibile.

La metodologia è quella del pro-working e della formazione esperienziale, con un apprendimento informale e, almeno in parte, peer-to-peer che consenta ai e alle giovani di sviluppare competenze trasversali spendibili anche in ambito professionale.

Infine, viene posto l'accento sullo sviluppo delle digital skills dei e delle partecipanti, data anche l'incognita determinata dalla crisi sanitaria da Covid-19.

## PIANO FINANZIARIO

### SPESE

Voce di spesa		Prevista
1	Affitto sale, spazi, locali	
2	Noleggio materiali e attrezzatura <i>Specificare</i> _____	
3	Acquisto materiali specifici usurabili <i>specificare</i> materiali di cancelleria	100,00
4	Acquisto di beni durevoli <i>Specificare</i> _____ <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	
5	Compensi per formatori e relatori esterni, compresi rimborsi spese ROBERTA ZAMBELLI (n. ore <b>47</b> ; tariffa oraria € <b>25,00</b> ) ELEONORA MAZZIERI (n. ore <b>47</b> ; tariffa oraria € <b>25,00</b> ) VALENTINA MARINI (n. ore <b>48</b> ; tariffa oraria € <b>25,00</b> )	1.175,00
		1.175,00
		1.200,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	
7	Pubblicità e promozione	
8	Tasse / SIAE	
9	Spese di gestione e organizzazione ( <i>organizzazione e coordinamento del progetto + spese sostenute dal soggetto responsabile del progetto per il personale dipendente fino al 30% della spesa ammessa per il progetto</i> )	
10	Altro 1 (specificare) ALLESTIMENTO E STAMPE PER EVENTO FINALE	400
11	Altro 2 (specificare) BUFFET PER EVENTO FINALE	300
12	Altro 3 (specificare) LABORATORIO TEATRALE COMPAGNIA DEL CACTUS	500
13	Valorizzazione attività di volontariato ( <i>nella misura massima del 10% della spesa ammessa per il progetto e per un importo massimo pari ad euro 500,00</i> )	
<b>Totale A</b>		<b>4.850,00</b>

## ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento	
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici <i>Specificare</i> _____	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento	
8	Altre (specificare)	
<b>Totale B</b>		

**DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € \_4.850,00**