



SCHEDA PROGETTO 2020

PIANO GIOVANI DI ZONA

DI PERGINE VALSUGANA E DELLA VALLE DEL FERSINA

(da presentare entro le ore 24.00 del 19 febbraio 2020)

TITOLO DEL PROGETTO

CO-HOUSING – ATTIVATORI DI COMUNITA'

Riferimenti del compilatore

Nome **Genny** Cognome **Cavagna**

recapito telefonico **0461.502350** email **genny.cavagna@comune.pergine.tn.it**

Soggetto responsabile

Nome associazione/ente **ASIF CHIMELLI**

Sede legale a **PERGINE VALSUGANA** via **PIAZZA GARBARI n. 5** c.f. **80010630228**

p.iva **01186070221** email/tel **info@asifchimelli.eu** **0461.502351**

sito internet **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** **0461.502351**

Soggetto proponente/attuatore (gruppo informale, associazione, ente

Azienda Speciale Servizi Infanzia e Famiglia- G.B. Chimelli

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 questo particolare momento storico i giovani si trovano compressi da una definizione di “incapacità sociale” ad entrare pienamente nel mondo degli adulti. Allo stesso tempo lo sviluppo delle loro individualità è bloccato dalla ridotta percezione di spazi e di opportunità concrete da parte dei contesti socio-economici. Secondo dati di Istat, del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali si osserva un crescente e preoccupante atteggiamento di pessimismo e sfiducia, in particolare da parte della stessa popolazione giovanile, rispetto all'effettiva utilità dell'istruzione ai fini dell'inserimento occupazionale e nei confronti del mondo del lavoro nel suo complesso. Si è venuta quindi a costituire, in tempi recenti, una sub popolazione di giovani soggetti privi di occupazione ma anche di fiducia e di stimoli per il proprio futuro. Le relazioni familiari non sempre facilitano l'autonomia e la maturazione di una identità proprio a causa dell'incertezza complessiva e del desiderio di protezione che le famiglie pongono sulle spalle dei figli. Questa articolata situazione porta molto spesso i giovani a mettersi in moratoria, in stand-by, ritardando in modo problematico il confronto con le tappe significative che portano nella dimensione di adulto. Queste tensioni hanno portato gli studiosi su base europea ad interrogarsi sempre più sulla presenza di una generazione di giovani *Neet* “Not in education, employment, or training”.

COHOUSING – ATTIVATORI DI COMUNITA' rappresenta lo sviluppo di un progetto testato attraverso una sperimentazione a livello provinciale durata 5 anni che si proponeva come strategia innovativa di sviluppo di comunità attraverso le politiche giovanili. A conclusione di questa sperimentazione che la Provincia non intende più riproporre, superando le criticità emerse, si vuole sviluppare questo strumento sul territorio del Piano Giovani di Pergine e della Valle del Fersina, consapevoli che questo progetto può ulteriormente offrire molteplici opportunità.

L'obiettivo è quello di creare una possibilità, ai giovani dai 18 ai 30 anni e alle giovani coppie, di vivere in autonomia dalla propria famiglia in coabitazione con altri ragazzi, sperimentando attività di volontariato e cittadinanza attiva e ricercando eventualmente la propria strada professionale. L'intendimento è di facilitare il passaggio all'età adulta partendo dall'autonomia abitativa, per evitare quei tratti depressivi di resa e di chiusura che caratterizzano un segmento di popolazione giovanile sempre ampio. La strategia prevede pertanto una **ricaduta individuale** attraverso un ri-orientamento

formativo informale mirato alla costruzione della propria identità personale, sociale e **collettiva** attraverso gli interventi di presenza attiva e relazionale all'interno del quartiere che ospiterà il co-houser. Ma non solo. L'intero territorio comunale dovrà beneficiare dell'energia enzimatica dei giovani protagonisti del progetto che nel periodo di co-housing si dovranno far conoscere e riconoscere come capaci attivatori di comunità. Un progetto che si definisce pertanto come un'opportunità impegnativa e di grande impatto sia personale che sociale.

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

- Il progetto “Cohousing – Attivatore di comunità” si propone di favorire concretamente per giovani con età compresa tra i 18 e i 30 anni ed a giovani coppie l'ingresso nei contesti relazionali presenti nei territori affinché possano conquistare o riconquistare un'identità attiva e propositiva; di promuovere quindi un percorso, sociale e professionale, basato sulle caratteristiche e potenzialità dell'individuo e mirato verso lo sviluppo di autonomie (personale, economica ed abitativa) e l'assunzione di una cittadinanza piena all'interno del contesto sociale.
- Costruzione di dinamiche relazionali e di cittadinanza attiva durante il percorso di co-housing, valutate mensilmente.
- Autonomia abitativa dei co-houser all'uscita dal progetto
- Autonomia lavorativa dei co-houser all'uscita dal progetto

Descrivi le **ATTIVITA' PREVISTE** per fasi indicando periodo di realizzazione, nominativi persone o figure professionali coinvolte con relativi compensi o rimborsi, luoghi, ecc.

Il progetto prevede la messa a disposizione di un alloggio gestito da ASIF Chimelli, situato a Pergine Valsugana, in via Zandonai, 2. E' rivolto a n. 6 giovani, comprese le giovani coppie, residenti in provincia di Trento, di età compresa tra i 18 e i 30 anni, che manifestano il desiderio di emanciparsi e di costruire un percorso di vita autonomo dalla propria famiglia.

Le adesioni verranno raccolte tramite un bando, gestito e coordinato da ASIF Chimelli.

Il progetto avrà una durata massima di un anno e due mesi, dal 1 novembre 2020 al 31 dicembre 2021, indipendentemente dall'effettivo raggiungimento dell'autonomia economica ed abitativa.

I giovani interessati, oltre all'età anagrafica e alla residenza, dovranno rispondere ai seguenti requisiti:

- Possesso della cittadinanza italiana o di uno Stato aderente all'Unione Europea, oppure avere la cittadinanza di altro Stato purché in possesso di regolare permesso di soggiorno oppure di essere cittadino di uno Stato non appartenente all'Unione Europea, già in possesso del permesso di soggiorno CE per soggiornanti di lungo periodo. Tale requisito deve sussistere anche alla data di sottoscrizione del contratto e deve permanere in costanza di rapporto;
- Non aver riportato condanne, anche non definitive.

Sarà inoltre data precedenza a coloro che risultano essere:

- Residenti nei Comuni del territorio di riferimento del Piano Giovani di Zona di Pergine e della Valle del Fersina (Comune di Pergine Valsugana, Sant'Orsola Terme, Palù del Fersina, Fierozzo e Frassilongo);
- Conviventi nel nucleo familiare di origine.

Il progetto verrà attivato con un numero minimo di due adesioni. Durante il periodo di realizzazione, verificati gli aspetti organizzativi ed esaurita la graduatoria a disposizione, ASIF Chimelli potrà procedere con l'approvazione e la pubblicizzazione di un nuovo Bando.

Le spese di affitto, comprensive delle utenze e degli altri eventuali oneri, a carico dei co-houser saranno pari a:

- Euro 100,00 mensili per i giovani con una situazione occupazionale instabile;
- Euro 150,00 mensili per i giovani con un contratto occupazionale a tempo indeterminato.

Il progetto prevede la presenza di un supervisore (Marina Eccher) e di un tutor (un animatore dell'equipe educativa del Centro di Aggregazione Territoriale #Kairos) con finalità di accompagnamento e sostegno dei co-houser, in particolare nella definizione e assunzione del ruolo attivo relativamente a convivenza e coabitazione, professionalizzazione e sviluppo del senso civico e di cittadinanza attiva, eventuale orientamento nel mondo del lavoro.

Modalità di selezione dei giovani:

L'Azienda Speciale Servizi Infanzia e Famiglia- G.B. Chimelli (ASIF Chimelli), tramite una commissione nominata allo scopo, attribuirà a ciascun candidato un punteggio. La valutazione avviene sulla base della domanda e della presentazione di una breve proposta progettuale di cittadinanza attiva che risulta essere parte integrante del colloquio di selezione.

I punteggi saranno assegnati rispetto ai parametri descritti nella tabella e si dovrà ottenere un minimo di 12 punti per ambito di valutazione:

Ambito 1	Punteggio massimo
Motivazione	20
Tot.	20
Ambito 2 - Proposta progettuale	
Ricaduta sul territorio	5
Capacità di fare rete/coinvolgimento del territorio	5
Elementi di innovazione	5
Livello di impegno	5
Tot.	20

Al termine della selezione ASIF Chimelli approverà, con determinazione, la graduatoria degli ammessi.

Sarà possibile derogare all'ordine della graduatoria per oggettivi motivi organizzativi legati all'allestimento delle stanze da letto presenti nell'appartamento.

Impegni e compiti dei co-houser, supervisore e tutor durante l'esperienza del progetto:

- **Co-houser:** verrà chiesto loro di proporre e di portare avanti un progetto di cittadinanza attiva. Questo consentirà di responsabilizzare e di rendere protagonisti i giovani nell'organizzazione di attività rivolte alla comunità, al fine di coinvolgere e attivare il maggior numero possibile di stakeholders del territorio nell'ottica di sviluppo di comunità. Si richiede inoltre un atteggiamento collaborativo e propositivo con tutti gli attori del progetto e il rispetto delle regole di convivenza civile all'interno degli spazi assegnati e con il vicinato, il tutto definito e concordato con tutto il gruppo di co-houser, con il supervisore e con il tutor.
- **Supervisore:**
 - a) Avrà il compito di presidiare l'avvio del progetto e di redigere assieme al tutor e ai co-houser le regole di convivenza;

- b) Definirà insieme al tutor le modalità di svolgimento della valutazione mensile e con il medesimo la svolgerà;
- c) Supervisionerà l'andamento complessivo del progetto, in particolare per quanto riguarda la valutazione delle attività previste dai percorsi di cittadinanza attiva;
- d) Si impegnerà a mantenere costanti rapporti con i referenti di ASIF Chimelli in merito all'andamento del progetto e con altri eventuali stakeholders.

○ **Tutor:**

- a) Avrà il compito di redigere con il supervisore e i co-houser le regole di convivenza;
- b) Collaborerà con il supervisore nella definizione delle modalità di svolgimento della valutazione mensile e con il medesimo la svolgerà;
- c) Verificherà la conduzione dell'appartamento e l'applicazione delle regole di convivenza condivise, intervenendo qualora necessario.
- d) Monitorerà lo svolgimento dei progetti di cittadinanza attiva/volontariato.

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...)

- Autonomia abitativa e lavorativa da parte dei giovani coinvolti;
- Numero di progetti di cittadinanza attiva attivati e portati a termine;
- Numero di enti/soggetti terzi coinvolti nel processo di cittadinanza attiva.

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

- Territorio di riferimento del Piano Giovani di Zona (Comune di Pergine Valsugana e i Comuni della Valle del Fersina);
- Appartamento situato in via Zandonai, 2 Pergine Valsugana

QUANTO DURA IL PROGETTO?

annuale

biennale

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

1 giugno 2020 - 31 dicembre 2021

*A quali **ASSI PRIORITARI** del Piano Strategico Giovani il progetto fa riferimento?*

- Spazi e momenti legati alla cultura giovanile e all'aggregazione
- Cittadinanza attiva e partecipazione giovanile
- Mobilità e accessibilità centro-periferia

*Quali sono i **PROTAGONISTI** del progetto?*

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 6

<i>Breve descrizione del loro ruolo/composizione del gruppo:</i>	Fascia di età (inclusi adulti)
<ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Direttrice ASIF Chimelli;<input type="radio"/> Responsabile Ufficio Politiche Giovani- ASIF Chimelli con il ruolo di coordinamento di tutte le fasi del progetto (presentazione, realizzazione, monitoraggio, valutazione e rendicontazione finale)<input type="radio"/> Equipe educativa Centro di Aggregazione Territoriale #Kairos	<ul style="list-style-type: none">• 11 – 14 anni n. <input type="checkbox"/>• 15 – 19 anni n. <input type="checkbox"/>• 20 – 29 anni n. <input type="checkbox"/>

	<ul style="list-style-type: none"> • 30 – 35 anni n. 2 X • over 35 n. 4 X
--	---

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

<p><i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i></p> <p>Si rimanda al paragrafo dedicato alle modalità di promozione.</p>	<p>Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):</p> <p><input type="checkbox"/> 11 – 14 anni</p> <p>X 15 – 19 anni</p> <p>X 20 – 29 anni</p> <p>X 30 – 35 anni</p> <p><input type="checkbox"/> Over 35</p>
---	---

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

Si intende collaborare con:

- i giovani coinvolti nel progetto per elaborare attività di cittadinanza attiva sul territorio;
- tutti i soggetti che concorreranno all'attivazione dei processi di cittadinanza attiva.

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

Il progetto sarà promosso su tutti i canali istituzionali di ASIF Chimelli (sito perginegiovani.it e asifchimelli.eu).

Con il sostegno dello Sportello della Gioventù Pergine Giovani, l'iniziativa verrà divulgata tramite volantini e locandine, post su canali Facebook ed Instagram, newsletter.

Verranno redatti comunicati stampa da promuovere sui principali quotidiani locali.

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Considerato che il progetto è una rielaborazione territoriale del progetto provinciale "Co-housing.

lo cambio status", gli elementi di innovazione sono:

- Centratura della proposta sul tema della cittadinanza attiva rispetto all'orientamento professionale;
- Sviluppo di comunità inteso sia come una strategia di intervento sociale sia come obiettivo dell'intervento stesso;
- Ricaduta personale e collettiva;
- Prospettiva di valutazione multi stakeholders;
- La possibilità di accogliere anche giovani coppie.

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

Valutazione "multi stakeholders" ex ante, in itinere, ex post, coinvolgendo:

- Co-houser;
- Condomini;
- Soggetti e realtà coinvolti nel progetto;
- ASIF Chimelli.

RIPORTA IL PIANO FINANZIARIO del progetto (se biennale, presentare un piano finanziario specifico per ogni singola annualità).

NOVEMBRE-DICEMBRE 2020

SPESE

Voce di spesa		prevista
1	Affitto sale, spazi, locali	€ 1.170,00
2	Noleggio materiali e attrezzatura <i>specificare</i> _____	
3	Acquisto materiali specifici usurabili <i>specificare</i> _____	
4	Acquisto di beni durevoli <i>specificare</i> attrezzatura domestica <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	€ 300,00
5	Compensi per formatori e relatori esterni, compresi rimborsi spese Supervisore MARINA ECCHER 2h/settimana a € 35/h x 4 mesi	€ 1.120,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio	
7	Pubblicità e promozione	
8	Tasse / SIAE	
11	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>) Tutor dipendente di ASIF Chimelli 2h/settimana a € 21/h	€ 672,00
12	Altro 1 (specificare) _____	
13	Altro 2 (specificare) _____	
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>)		
Totale A		€ 3.262,00

ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento Si ipotizza una media di 4 giovani: 3 x 100 euro= 300	€ 900,00
---	--	-----------------

	1 x 150= 150 Tot: 450 al mese x 2 mesi= 900,00 euro.	
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento (ASIF Chimelli)	€ 285,00
8	Altre (specificare)	
Totale B		€ 1.185,00

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 2.077,00

GENNAIO-DICEMBRE 2021

SPESE

Voce di spesa		prevista
1	Affitto sale, spazi, locali	€ 7.000,00
2	Noleggio materiali e attrezzatura <i>specificare</i> _____	
3	Acquisto materiali specifici usurabili <i>specificare</i> _____	
4	Acquisto di beni durevoli <i>specificare</i> attrezzatura domestica <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	€ 300,00
5	Compensi per formatori e relatori esterni, compresi rimborsi spese Supervisore MARINA ECCHER / meglio indicare forfait? 2h/settimana a € 35/h x 12 mesi	€ 3.400,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio	
7	Pubblicità e promozione	
8	Tasse / SIAE	
11	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>) Tutor dipendente di ASIF Chimelli 2h/settimana a € 21/h	€ 2.000,00

12	Altro 1 (specificare) _____	
13	Altro 2 (specificare) _____	
Valorizzazione attività di volontariato (nella misura massima del 10% della spesa ammessa per il progetto e per un importo massimo pari ad euro 500,00)		
Totale A		€ 12.700,00

ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento 4 giovani: 3 x 100 euro= 300 1 x 150= 150 Tot: 450 al mese x 12 mesi= 5.400,00 euro.	€ 5.400,00
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento (ASIF Chimelli)	€ 1.000,00
8	Altre (specificare)	
Totale B		€ 6.400,00

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 6.300,00



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)

TITOLO DEL PROGETTO

CONNESSIONI NATURALI

RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome Mirco _____ Cognome Paoli _____
recapito telefonico 3400055059 e-mail supermirco1998@hotmail.it

SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente GRUPPO GIOVANI SANT'ORSOLA _____
Sede legale a Sant'Orsola Terme _____ loc Pintarei _____ n. 75
C.F. 96068180221 _____ P.iva / E-mail gruppogiovanis.orsola@gmail.com
Legale rappresentante Mirco Paoli _____
Nato a Trento _____ il 30/12/1998 _____ C.F. PLAMRC98T30L378Y
residente a Loc. Pintarei 50, 38050 Sant'Orsola Terme tel. 3400055059 e-mail
supermirco1998@hotmail.it



SOGGETTO ATTUATORE (gruppo informale, associazione, ente

Gruppo Giovani Sant'Orsola

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?*

Questi due anni 2020 e 2021 verranno per sempre ricordati come gli anni della Pandemia da Coronavirus: tutti abbiamo dovuto adattarci ad uno stile di vita, di lavoro e di studio, completamente differente basato moltissimo sulle tecnologie digitali e sul distacco sociale, rimanendo confinati nelle nostre case anche per lunghi periodi.

In particolare i ragazzi hanno passato, e ancora stanno passando, lunghi periodi di studio ma anche di socializzazione davanti ad un pc, tablet o smartphone. Internet ci ha permesso di evadere dalle nostre mura domestiche, diventando spesso anche un luogo di dialogo e confronto di esperienze personali e riflessioni soprattutto tra i più giovani.

Ci rendiamo comunque tutti quanti conto, anche senza essere esperti nel settore della psicologia e pedagogia, ma semplicemente perché la viviamo sulla nostra stessa pelle quanto i giovani siano stati privati di sport e attività aggreganti, con lezioni scolastiche virtuali: lo spazio vitale e di socialità si è ristretto notevolmente fino a coincidere solo con il "mondo virtuale" sugli schermi di un pc o di uno smartphone, che resta accesso 24 ore e che diventa spesso l'unico mezzo di contatto con le altre persone.

In questo contesto abbiamo pensato che potesse essere utile per i nostri giovani provare a vivere un periodo, anche breve, di **DIGITAL DETOX**, in cui poter abbandonare l'utilizzo dei devices lasciandoli proprio materialmente a casa, spenti, e riavvicinarsi invece alla natura che così meravigliosamente ci circonda e ci sostiene. Abbiamo pensato che un breve cammino sulle nostre montagne, accessibile quindi a tutti i ragazzi (anche quelli che normalmente non vanno in montagna o che da molto tempo non camminano più), possa diventare un momento di liberazione dalle tecnologie digitali e un arricchimento personale.

Nel rispetto di tutte le normative contro la diffusione del Coronavirus abbiamo pensato che a questo cammino possano partecipare in sicurezza i ragazzi nella fascia di età compresa fra gli 11 e i 17 anni, affidando l'attività a chi del cammino ne fa una professione, gli Accompagnatori di Media Montagna. Per questo abbiamo contattato due Accompagnatori della zona, Paola Barducci e Luca Stefanelli, esperti non solo in trekking ma anche in educazione ambientale proprio con la fascia di età prescelta, che si sono resi disponibili nella realizzazione del progetto.

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

1. Disconnettere i ragazzi dall'uso massivo delle tecnologie digitali per riavvicinarli ad un nuovo modo di socializzazione seppur nel rispetto delle norme anticovid: i cellulari resteranno spenti a casa, i giovani si accenderanno nella natura
2. Favorire l'aggregazione dei giovani in un contesto non antropizzato, la montagna, affrontando nuove sfide personali ma anche di gruppo, come camminare su sentieri, dormire in tenda, condividere nuove esperienze, raggiungere obiettivi condivisi
3. Vivere relazioni sociali e umane autentiche, non filtrate e non mediate dai social network dove purtroppo, se da un lato hanno favorito la conoscenza e lo scambio di idee, dall'altro ci hanno allontanato dalla realtà fatta di momenti concreti e dal confronto vero tra le persone. In questo modo speriamo di poter ottenere uno spazio dove sperimentare emozioni, sensazioni e valori quali la fatica, la soddisfazione, la solidarietà reciproca, la paura etc.
4. Conoscere e vivere il proprio territorio, non tramite lo schermo di un pc o tablet, ma attraverso l'esperienza diretta quale strumento indispensabile per vivere da protagonisti la propria vita.

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.

Il progetto sarà suddiviso in tre moduli distinti:

- Un incontro introduttivo, possibilmente all'aria aperta, che possa già mettere in connessione tra loro i ragazzi partecipanti, alla presenza degli Accompagnatori di media montagna, Paola Barducci e Luca Stefenelli, in cui sia possibile inoltre un confronto costruttivo sull'uso delle tecnologie digitali: per questo, visto che numerose sono già le attività proposte in ambito scolastico sui rischi dell'uso eccessivo dei devices elettronici con esperti del settore, abbiamo pensato piuttosto di proporre un momento di confronto con la nostra comunità, invitando ad un dialogo e racconto della nuova vita nel periodo della Pandemia sia i giovani ma anche persone anziane e lavoratori: un confronto che possa arricchire le persone coinvolte, ma anche creare nuove connessioni intergenerazionali. In particolare, interesserebbe capire le differenze, di opportunità ma anche di vita, di oggi (dove sembra che ci sia una vera dipendenza dalle tecnologie) e del passato (dove si viveva più a stretto contatto con la natura e dove le relazioni tra le persone erano diverse, forse più autentiche, ma anche più difficoltose per l'orografia accidentata della montagna).
- Tre giorni di trekking sulle montagne della Valle dei Mocheni con Accompagnatori di media montagna qualificati (Paola Barducci e Luca Stefenelli), disintossicandosi dalle tecnologie, escludendole totalmente per questo brevissimo periodo dalla loro vita. Questi tre giorni saranno l'occasione per i ragazzi di riconnettersi con la natura ma anche per ricreare connessioni nel gruppo, riallacciare o creare nuove amicizie, rapportarsi con dialogo e empatia alle persone, della propria età ma anche più grandi (Accompagnatori e rifugisti). Proponiamo tre giorni di cammino con zaino e tenda toccando due strutture ricettive della Valle dei Mocheni (rifugio Sette Selle e Kaserbissn Hitt), dove poter montare in esterno le tende ma che possano anche dare la mezza pensione (cena, colazione e panini per il giorno successivo). Il periodo prescelto è quello estivo (12-14 luglio) in cui i ragazzi saranno liberi di frequentare l'attività senza interrompere gli impegni scolastici e le condizioni meteo sono generalmente più sicure per effettuare il trekking.
- Un'attività di restituzione, da condividere nella modalità proprio coi ragazzi coinvolti, mediante la realizzazione di un elaborato (video o scritto) con la spiegazione degli obiettivi e dei traguardi raggiunti.

Il progetto è principalmente rivolto ai ragazzi dagli 11 ai 17 anni; si ipotizza un numero minimo di 10 ragazzi e massimo 20. Per questo è necessaria la presenza di due Accompagnatori affinché tutte le attività, non solo il trekking, possano essere svolti nella massima sicurezza possibile.

Si specifica che:

- L'accompagnatore di territorio Paola Barducci: per il coinvolgimento negli appuntamenti sopra descritti, l'organizzazione e la logistica, la promozione delle attività corrisponde un costo di 900 € + 2% cassa previdenziale + IVA 22%=1.119,96 €

- L'accompagnatore di media montagna Luca Stefenelli: per il coinvolgimento negli appuntamenti sopra descritti, l'organizzazione e la logistica oltre al prestito di eventuale materiale necessario al trekking (in particolare utilizzo tende ai ragazzi sprovvisti) corrisponde un costo di 900€ + IVA 22% = 1.098 €

Si prevede una quota di compartecipazione dei ragazzi partecipanti di 70 €

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...)

Il progetto prevede di rimettere in connessione i giovani che abitano nella zona del perginese e della Valle dei Mocheni, attraverso il dialogo e il cammino: per alcuni giorni e alcune attività i cellulari saranno spenti, mentre si riaccenderà il confronto reale fra le persone. Le attività, svolgendosi in ambito naturale, permetteranno inoltre ai giovani di riconnettersi con la montagna, un ambiente sempre meno conosciuto, e la camminata, come mezzo di spostamento.

In questo modo si permetterà ai partecipanti di svolgere un'attività con effetti positivi sul corpo e sulla mente. La pratica del cammino è infatti salutare per il benessere fisico, ma anche per quello mentale in quanto aiuta e facilita un ascolto migliore di sé stessi, una crescita dell'autostima personale, la conoscenza dei propri limiti, la sperimentazione della fatica e del raggiungimento di obiettivi, crea legami di gruppo, rafforza la propria identità personale.

Inoltre questa esperienza permetterà di conoscere e dialogare con persone (anche di fascia di età diversa dall'adolescenza) e realtà economiche locali (rifugio e agritur) migliorando il legame di comunità e mostrando ai ragazzi la vita passata ma anche la possibilità di lavoro future sul territorio, creando un'occasione di conoscenza approfondita del proprio luogo di vita.

Per i partecipanti un altro risultato atteso sarà quello della scoperta del proprio territorio da un punto di vista naturalistico, storico e culturale in generale. In questo modo il legame e il senso di appartenenza al proprio territorio sarà migliorato e rafforzato, contribuendo così a far vivere i luoghi di montagna a rischio spopolamento e abbandono.

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

Le attività si svolgeranno nei territori di Sant'Orsola Terme per la giornata introduttiva, Palù del Fersina e Fierozzo (per il trekking). Verranno utilizzati il Rifugio Sette Selle e l'Agritur Kaserbism Hitt.

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

Il progetto avrà inizio nel mese di giugno per l'incontro preliminare e terminerà in autunno (per la restituzione finale)

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 4

	Fascia di età (inclusi adulti)
<p><i>Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:</i></p> <p>Gruppo Giovani di Sant'Orsola: capofila del progetto. Si occuperà di coinvolgere i ragazzi e le ragazze del territorio, a preparare l'elaborato finale, a diffondere il progetto e ad aiutare tramite volontariato i due Accompagnatori per l'organizzazione dell'evento introduttivo e la logistica del trekking.</p>	<p>11 – 14 anni n. _____</p> <p>15 – 19 anni n. _____</p> <p>20 – 29 anni n. <u>2</u> _____</p> <p>30 – 35 anni n. 1</p> <p>over 35 n. <u>1</u> _____</p>
<p>Paola Barducci, Accompagnatore di territorio: guida durante il trekking, attività educativa e di divulgazione, logistica e organizzazione evento introduttivo e trekking.</p>	
<p>Luca Stefenelli, Accompagnatore di media montagna: guida durante il trekking, attività educativa e di divulgazione, logistica e organizzazione evento introduttivo e trekking.</p>	

A CHI È RIVOLTO IL PROGETTO?

<p><i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i></p> <p>I potenziali interessati verranno contattati tramite i canali social degli organizzatori, volantini apposti nei luoghi strategici del territorio, tramite il passaparola grazie alle partnership attivate e che verranno attivate.</p> <p>Dopo l'iscrizione i ragazzi verranno coinvolti nell'organizzazione del momento introduttivo, nel trekking e nella restituzione del progetto stesso.</p>	<p>Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):</p> <p>11 – 14 anni n. X_____</p> <p>15 – 19 anni n. X</p> <p>11 – 17 anni n. tra i 10 e i 20</p> <p>20 – 29 anni n.</p> <p>30 – 35 anni n.</p> <p>over 35 n.</p>
---	---

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

- Centro Kairos per promuovere l'attività
- Accompagnatori di media montagna e di territorio per promuovere, organizzare ed effettuare l'incontro preliminare nonché il trekking;
- Un campione prescelto di persone anziane e lavoratori della comunità del Perginese e della Valle dei Mocheni (in ottemperanza alle normative Covid) per un incontro introduttivo all'esterno;
- Rifugista Sette Selle e gestori agritur Kiserbisen Hitt.

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

Per la promozione si utilizzeranno principalmente i canali social (Facebook e Instagram) di tutte le realtà coinvolte.

Sarà data un'attenzione e una cura particolare al passaparola, ma verranno anche affissi specifici volantini promozionali nei luoghi di maggior frequentazione giovanile.

Per le iscrizioni verranno predisposti appositi moduli reperibili da un link apposito e da riconsegnare prima della partecipazione alle attività, possibilmente via mail.

Sarà previsto un incontro di presentazione del progetto a inizio estate.

Al termine del percorso sarà previsto la realizzazione di un elaborato di restituzione, da concordare nelle modalità coi giovani coinvolti nel progetto stesso.

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

Per valutare la positività del progetto ci si baserà sul numero di partecipanti sia al momento introduttivo che al trekking e sui materiali prodotti per la restituzione del progetto (verranno in particolare fatte delle interviste ai partecipanti relativo al grado di apprezzamento del progetto).

Inoltre durante le attività di trekking e nella realizzazione dell'elaborato finale sarà continuo e costante il confronto con i giovani partecipanti per rilevare le loro emozioni e sensazioni senza l'utilizzo dei devices.

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

- Creare dei momenti di totale DIGITAL DETOX positivi e costruttivi per i giovani (ma anche per gli adulti) che ormai sono connessi ad internet 24h al giorno;
- Riuscire a coinvolgere i ragazzi nell'attività del cammino, favorendo un'attività sana ma anche aggregante nel contesto territoriale in cui viviamo;
- Coinvolgere i ragazzi nella gestione del gruppo durante le attività in uscita, in particolare nei tre giorni di trekking;
- Creare o ricreare nuove connessioni anche fra generazioni distanti, permettendo un dialogo e un confronto costruttivo, per sentirsi tutti un po' meno soli;
- favorire spazi di dialogo e ascolto vero, non mediato dalla rete;
- Uscire semplicemente di casa in un contesto naturale dove fare sana attività fisica.

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> _____	
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 (Specificare n. ore ____; tariffa oraria ____ / forfait ____)	
	Barducci Paola AdT (1 incontro presentazione/3 giornate intere con pernottamento) (900 € + 2% cassa previdenziale + IVA 22%)	1.119,96 €
	Stefenelli Luca AMM (1 serata presentazione/3 giornate intere con pernottamento/1 mezza giornata di restituzione del progetto) (900€ + IVA 22%)	1.098 €
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	
	Cena, colazione e pranzo al sacco al rifugio Sette Selle per partecipanti e accompagnatori (n. 22 persone max x 35€)	770 €
	Cena, colazione e pranzo al sacco all'agritur Kaserbism Hitt per partecipanti e accompagnatori (n. 22 persone max x 25€)	550 €
7	Pubblicità e promozione	
	Stampa volantini	30 €
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) _____	
11	Altro 2 (specificare) _____	
12	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>)	
Totale A		3567,96

ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento	=70*10=700 (numero minimo di iscrizioni)
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici <i>Specificare</i> _____	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento	
8	Altre (specificare)	
Totale B		700

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 2867,96



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)

TITOLO DEL PROGETTO

IL MURO CULTURALE

RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Rappresentanti degli studenti del Consiglio dell'Istituzione

Pierluigi Cristofolini

recapito telefonico 348 8576334 e-mail cristofolini.pierluigi@curiepergine.it

Filippo Betti

recapito telefonico 347 4740852 e-mail betti.filippo@curiepergine.it

Sara Biscaccia Carrara

recapito telefonico 366 3511652 e-mail biscacciaccarrara.sara@curiepergine.it

Stefania Cerato

recapito telefonico 345 3539884 e-mail cerato.stefania@curiepergine.it

SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA DI 2°GRADO "MARIE CURIE"

Sede legale a Pergine Valsugana (TN) via San Pietro n. 4 C.F. 96013880222 E-mail

segr.curie.pergine@scuole.provincia.tn.it Sito internet www.curiepergine.edu.it

Legale rappresentante dott.ssa ELINA MASSIMO

Nata a Rovereto (TN) il 23/05/1955 C.F. MSSLNE55E63H612V residente a Rovereto (TN) – via Paganini, 71

- tel. 0461511397 e-mail dir.curie.pergine@scuole.provincia.tn.it



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA DI 2° GRADO "MARIE CURIE" – PERGINE VALSUGANA

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?*

L'idea del progetto è nata con l'intento di trovare un metodo efficace e d'impatto per promuovere l'identità dell'istituto sul territorio e tra i potenziali nuovi studenti, rendendo visibile, attraverso la realizzazione di un murale, la nostra identità scolastica e manifestando l'orgoglio della nostra unicità.

Si è pensato di rappresentare le caratteristiche dell'Istituto attraverso immagini simboliche che raffigurino l'unità dei vari indirizzi di studio, pur differenti nei rispettivi percorsi e sbocchi di studio e professionali.

Al contempo, si pensa di commissionare abbigliamento scolastico su cui riportare il logo dell'Istituto, ed eventualmente particolari del murale che si realizzerà, per aumentare ulteriormente il senso di unità scolastica e di appartenenza.

Si intende, così, promuovere la nostra scuola durante gli eventi pubblici (es. Open day) legati al mondo del lavoro e della formazione, e offrire, sia agli studenti di altre realtà, che agli studenti delle scuole medie di primo grado e alle famiglie, una migliore conoscenza del percorso di studi che andranno ad affrontare e un aiuto e una maggiore consapevolezza nella scelta così importante dell'offerta formativa.

Inoltre, ci si propone di far conoscere la realtà dell'Istituto ai vari enti del territorio, favorendo il confronto e suscitando interesse a creare rapporti di collaborazione e a sviluppare nuove idee utili al miglioramento dell' offerta formativa e dei servizi a favore di cittadini, lavoratori ed aziende.

Il progetto prevede la consulenza di un artista del luogo per collaborazione e supporto nella realizzazione del murale.

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

1. Permettere agli studenti di diversi indirizzi di studi di collaborare in un unico progetto
2. Decorare la nostra scuola con un simbolo di unione e rappresentanza formato da elementi caratteristici di ogni indirizzo di studi

3. Valorizzare l'entità scolastica e il territorio di Pergine Valsugana

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.

Il progetto inizia con la raccolta delle idee di tutti gli studenti che vogliono partecipare attivamente al progetto:

- contattare gli studenti di ogni indirizzo di studi resi disponibili a inviare il proprio disegno e a partecipare attivamente alla sua realizzazione (entro 28 febbraio p.v.)
- raccolta delle idee e disegni per ogni indirizzo di studi (entro 14 marzo p.v.)
- selezione e scelta dei disegni presentati dagli studenti, con la collaborazione dei professori d'arte (entro 21 marzo p.v.)
- creazione di bozze e invio delle stesse agli esperti esterni per una valutazione e confronto
- sondaggi tra gli studenti partecipanti sulle idee e indicazioni proposte dagli esperti
- creazione di uno o più team di lavoro con la supervisione dell'esperto per la realizzazione dell'opera

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...)

- Realizzazione di un murale all'esterno dell'edificio scolastico, che possa mettere in risalto la peculiarità dell'istituto, ovvero la pluralità degli indirizzi di studi.
- Suscitare l'interesse degli studenti in uscita dalle scuole secondarie di primo grado e contribuire a incrementare il numero di iscrizioni al nostro Istituto.
- Offrire agli studenti la possibilità di esprimersi artisticamente e aumentare le loro competenze all'interno del contesto scolastico e fuori dalle consuete opportunità.
- Approfondire, in un periodo contraddistinto dall'emergenza sanitaria da Covid-19, la conoscenza interpersonale, ritrovando i rapporti e i legami limitati dalla necessità della didattica a distanza e creandone di nuovi con studenti non solo del proprio indirizzo di studi.
- Creare una sorta propellente che incentivi il senso di appartenenza scolastica e di partecipazione individuale di ogni studente.

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

Nei dintorni della scuola
comune di Pergine Valsugana
Uno dei muri di appartenenza del perimetro scolastico con visibilità dalla strada

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

Marzo 2021 - ottobre 2021

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 6

<i>Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:</i> Rappresentanti degli studenti del Consiglio dell'istituzione : gestione degli studenti e coordinamento	Fascia di età (inclusi adulti) 15 – 19 anni n. 4 20 – 29 anni n. over 35 anni n. 2
--	---

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

<i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i> Il progetto è rivolto agli studenti dell'Istituto Marie Curie che saranno coinvolti e parte attiva di ogni fase di questo progetto, attraverso sondaggi, relativi a ogni decisione e scelta e potranno collaborare alla realizzazione attiva del murale.	Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti): 11 – 14 anni n. 15 – 19 anni n. 741 20 – 29 anni n. 182 30 – 35 anni n. _____
---	--

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

Si intende collaborare con artisti locali che supporteranno gli studenti nella realizzazione dell'opera.

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

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

Il progetto verrà promosso all'interno della scuola, nella consulta degli studenti e attraverso un manifesto esposto all'albo sul sito Istituzionale <https://www.curiepergine.edu.it/>
Al pubblico verrà presentato attraverso articoli su quotidiani locali.

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

Questo progetto verrà direttamente valutato da tutti i componenti della comunità scolastica, attraverso la somministrazione di un questionario.

Una valutazione verrà successivamente richiesta, a progetto concluso, anche al Piano Giovani di Zona di Pergine e della Valle del Fersina.

Inoltre si cercherà il riscontro del territorio con modalità da determinare.

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Gli elementi innovativi consistono nel fornire agli studenti partecipanti l'opportunità di seguire e gestire un progetto durante tutte le sue fasi, dall'ideazione concettuale alla realizzazione materiale, rappresentando concretamente l'identità dell'istituto frequentato.

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 basi e isolanti per pretrattare il muro e vernici/bombolette spray per pittura da esterno	€3.400,00
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 (Specificare n. ore ____; tariffa oraria ____ / forfait ____) - n. ore 10 forfait corso rivolto agli studenti sull'uso delle bombolette spray n. 1 esperto - n. ore 10; tariffa oraria 50,00 lordi n. 1 esperto - n. ore 20; tariffa oraria 35,00 lordi n. 1 esperto	€ 500,00
		€ 500,00
		€ 700,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	
7	Pubblicità e promozione	€ 200,00
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>)	€ 900,00
10	Altro 1 (specificare) IMPOSTE BOLLO AUTORIZZAZIONI COMUNE DI PERGINE	€ 100,00
11	Altro 2 (specificare) _____	
12	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>)	

Totale A	€ 6.300,00
-----------------	------------

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	€ 1.600,00
8	Altre (specificare)	
Totale B		€ 1.600,00

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 4.700,00



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)

TITOLO DEL PROGETTO

La Valle dei Mòcheni in quattro sguardi

RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome GIOVANNA Cognome PIVA

recapito telefonico 349 1696246 e-mail pivag1@gmail.com

SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente Associazione di promozione sociale Eureka

Sede legale a Sant'orsola Terme via Vallette

n. 3/A C.F. 96084770229 P.iva _____ E-mail

aps.eurek@gmail.com Sito internet _____

Legale rappresentante Antonella Giardullo nato a MILANO il 24/03/1971 C.F.

GRDNNL71C64F205O residente a S.ORSOLA TERME Loc. CESCATTI 20/B tel

3495254183 email antonella.giardullo@virgilio.it

SOGGETTO ATTUATORE (gruppo informale, associazione, ente)

Associazione di promozione sociale Eureka

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?

L'idea del progetto è nata in seguito al positivo percorso effettuato durante l'estate e l'autunno 2020 con i progetti "Sogno d'estate" e "I misteri del Lockdown: giallo a Sant'Orsola". Adattando la proposta progettuale al nuovo scenario che si è venuto a creare con la pandemia, abbiamo visto il valore aggiunto di lavorare con i ragazzi sul territorio per scoprire insieme potenzialità e ricchezze e altresì l'importanza di fornire strumenti nuovi per leggere e raccontare la realtà.

Si è quindi pensato un percorso in cui i ragazzi diventino protagonisti della valorizzazione e della comunicazione delle realtà e dei luoghi in cui vivono. Un percorso di conoscenza e approfondimento delle peculiarità e delle caratteristiche del territorio, di scoperta di percorsi, ambienti, risorse e realtà storiche o più recenti. Incontrando sul territorio dell'intera Valle dei Mòcheni le diverse realtà che operano nel settore culturale e turistico, raccogliendo testimonianze dirette e indirette, raccontando e filmando i luoghi in cui vivono, i ragazzi si fanno ambasciatori del loro territorio attraverso la creazione di quattro video-clip che raccontano le peculiarità della nostra valle, dal loro punto di vista.

Pensiamo che il progetto possa interessare i ragazzi poiché si mettono in atto diverse saperi e competenze.

Saranno i ragazzi a delineare la strada che il progetto assumerà: sceglieranno, dopo averli scoperti, quali aspetti del territorio narrare; impareranno ad utilizzare le opportunità offerte dalle nuove tecnologie e le sfrutteranno per pubblicizzare il loro territorio; impareranno ad usare le tecniche del teatro (drammaturgia, narrazione, interpretazione) per raccontare la realtà; incontreranno diverse figure professionali che proporranno momenti formativi specifici.

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

1. Attraverso un percorso formativo, laboratoriale e creativo valorizzare il territorio in cui vivono
2. Confrontarsi con diverse professionalità
3. Acquisire competenze in ambito espressivo, artistico e della comunicazione
4. Trasferire le competenze apprese per creare video in collaborazione con esperti del settore
5. Valorizzare e coinvolgere i talenti presenti sul territorio
6. Rendere i giovani del territorio protagonisti e mediatori di conoscenze
7. Aiutare i giovani ad acquisire nuove competenze spendibili anche nel loro percorso

di crescita

8. Favorire il confronto Intergenerazionale

*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.*

PRIMA FASE (maggio - giugno)

In questi primi mesi i partecipanti incontreranno vari professionisti per acquisire le competenze necessarie alla creazione e realizzazione di 4 video-clip:

Approfondimento conoscenza del territorio:

- Esperti dell'APT;
- Esperti dell'Istituto culturale Mòcheno che guideranno i ragazzi alla conoscenza delle peculiarità e caratteristiche della cultura mòchena con visite alle sezioni espositive;
- Uscite con l'accompagnatore di territorio: si ipotizzano tre uscite di mezza giornata, necessarie ad una minima conoscenza del territorio, dislocate in tre località a notevole valenza naturalistica, paesaggistica, etnografica, scelte anche in funzione della tipologia dei ragazzi partecipanti al progetto. Saranno approfondite tematiche relative al paesaggio, alla natura circostante, all'uso del territorio nel passato, nel presente e nel futuro.

Comunicazione:

Videomaker/Insegnante: il docente di cinema della scuola Rosencratz a Guilderstern di Bologna, Eugenio Premuda, condurrà una lezione di 2 ore (in modalità on line) per introdurre i ragazzi nelle tecniche di narrazione cinematografica: inquadrature, primi piani, campo lungo, significato e risultante delle inquadrature; montaggio video. Riteniamo di grande importanza per la formazione dei ragazzi poter essere guidati da un docente di importante valenza nazionale di cui si riporta un estratto del CV:

Eugenio Premuda _ Curriculum:

Regista di film sperimentali in super8 e di documentari. Editor di sceneggiature per diversi studi di produzione. Dal 1998 ha ideato, organizzato e condotto il laboratorio di regia cinematografica Teoria e Prassi del Cinema, presso il Circolo Pavese di Bologna. Ha curato corsi di formazione e didattica dell'audiovisivo per insegnanti e professionisti. Dal 1996 insegna Linguaggio del cinema, Sceneggiatura e Sonoro cinematografico in diversi circoli culturali e scuole in tutta Italia. Ha insegnato Documentario presso il Sae Institute di Milano. Direttore della collana editoriale L'Atalante per le Edizioni Della Battaglia di Palermo, ha pubblicato diversi saggi e libri intervista dedicati a registi quali Lars Von Trier, Atom Egoyan, Abbas Kiarostami, Giuseppe De Santis. Ha pubblicato diversi studi teorici dedicati al sonoro cinematografico, alla regia, alla sceneggiatura e alla didattica del cinema. Ha organizzato seminari di regia con Atom Egoyan, Paolo Benvenuti, Bruno Dumont, Eyal Sivan.

Creazione:

Formatori teatrali: in questa prima fase di lavoro i partecipanti incontreranno anche Maura Pettoruso e Stefano Detassis per definire e stilare il processo di lavoro:

- 1° Incontro: individuazione dei punti di forza del territorio e delle persone da intervistare;
- 2° incontro: analisi e lettura dei materiali raccolti nelle interviste e prima bozza drammaturgica;

- 3° incontro: stesura del canovaccio per la successiva realizzazione dei 4 video-clip.

SECONDA FASE (luglio - settembre)

Verrà organizzata una settimana intensiva di lavoro sul campo nella quale i ragazzi, accompagnati da Maura Pettorruso, Stefano Pietro Detassis e per le due giornate delle riprese video da Simone Panza, lavoreranno a:

- registrazione delle interviste;
- scrittura della drammaturgia (il copione e le narrazioni fuori campo);
- suddivisione delle parti e dei compiti di lavoro;
- inizio delle riprese sul territorio con videomaker professionista.

TERZA FASE (settembre - ottobre)

Verrà organizzato un weekend intensivo di lavoro nel quale i ragazzi, accompagnati da Maura Pettorruso, Stefano Pietro Detassis e Simone Panza, lavoreranno a:

- ultimazione delle riprese sul territorio con videomaker professionista;
- registrazione delle voci fuori campo.

MONTAGGIO dei 4 mini video

Le persone coinvolte a diverso titolo nel progetto sono:

- Personale dell'APT Valsugana: incontrerà i ragazzi per illustrare il lavoro dell'APT nel campo della promozione e comunicazione del territorio.
- Formatori dell'Istituto culturale Mòcheno: guideranno i ragazzi alla conoscenza delle peculiarità e caratteristiche della cultura mòchena con visite alle sezioni espositive presenti sul territorio.
- Accompagnatore di territorio (dott. Paola Barducci): in tre uscite guiderà i ragazzi alla conoscenza del territorio dal punto di vista naturalistico, paesaggistico ed etnografico.
- Formatori teatrali (Maura Pettorruso e Stefano Pietro Detassis): si occuperanno degli aspetti narrativi, drammaturgici e interpretativi che porteranno alla realizzazione di quattro video-clip dal tema "Narrare il territorio".
- Video Maker (Simone Panza) guiderà i ragazzi alla narrazione del territorio attraverso i video, seguirà le riprese secondo lo story board creato dai ragazzi ed effettuerà il montaggio dei 4 mini-video.
- Eugenio Premuda, professore di cinema, che condurrà una lezione in modalità on line per introdurre i ragazzi nelle tecniche di narrazione cinematografica: inquadrature, primi piani, campo lungo, significato e risultante delle inquadrature; montaggio video.

Il programma nel dettaglio:

- tre uscite con l'Accompagnatore di territorio per conoscere il territorio dal punto di vista naturalistico, paesaggistico ed etnografico (maggio-giugno 2021);

- tre incontri preliminari di 2 ore l'uno durante i quali i partecipanti verranno seguiti da Maura Pettorruso. L'obiettivo di questi incontri è di impostare la drammaturgia insieme ai partecipanti. (maggio-giugno 2021);
- un incontro di due ore con il professore di cinema per introdurre i ragazzi nelle tecniche di narrazione cinematografica;
- settimana intensiva a luglio 2021 dal lunedì al sabato (14:00-18:00), durante la quale i partecipanti lavoreranno con Maura Pettorruso e Stefano Pietro Detassis per costruire e interpretare le scene scritte durante gli incontri preliminari. Dopo aver visionato il territorio insieme a Paola Barducci, accompagnatore di territorio, i ragazzi sceglieranno le location dove dare vita alle scene studiate. Il venerdì e il sabato si aggiunge ai formatori anche il video-maker, Simone Panza, che realizzerà le riprese dei primi due video-clip;
- week end intensivo a settembre 2021 (sabato e domenica 14:00-18:00) i partecipanti lavoreranno con Maura Pettorruso, Stefano Pietro Detassis e con il video-maker Simone Panza per realizzare le riprese del terzo e quarto video-clip.

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...)

- Realizzazione di quattro clip video (create dai ragazzi e con i ragazzi protagonisti) che promuovano e raccontino il territorio in cui vivono;
- Acquisizione di competenze specifiche quali: abilità nella scrittura di una drammaturgia, raccolta e selezione di informazioni che possono essere utili al progetto, capacità intergenerazionali per la raccolta delle interviste, capacità di comunicazione e interpretazione, acquisizione competenze tecniche per la realizzazione di un video;
- Conoscenza e studio del territorio attraverso lo sguardo di un accompagnatore di territorio.

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

Il progetto si svolge nei quattro comuni della valle dei Mòcheni (Sant'Orsola Terme, Palù del Fersina, Fierozzo, Frassilongo), le strutture dell'Istituto Mòcheno e alcune realtà locali che operano nel campo ricettivo.

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

maggio - dicembre 2021

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 5

<i>Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:</i>	Fascia di età (inclusi adulti)
Gli organizzatori sono: il direttivo dell'associazione che ha pensato il progetto e che poi si è confrontato con altre realtà per mettere a punto lo stesso	11 – 14 anni n. _____
	15 – 19 anni n. _____
	20 – 29 anni n. _____
	30 – 35 anni n. _____
	over 35 n. 5

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

<p><i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i></p> <p>I ragazzi saranno coinvolti attraverso locandina su social e su whatsapp e con la proposta di un Meet per spiegare il progetto nelle linee generali, poi saranno i ragazzi con i formatori a decidere le strategie, le modalità e gli strumenti da utilizzare per realizzare il prodotto</p>	<p>Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):</p> <p>11 – 14 anni n. 6</p> <p>15 – 19 anni n. 3</p> <p>20 – 29 anni n. _____</p> <p>30 – 35 anni n. _____</p> <p>over 35 n. _____</p>
--	---

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

<ul style="list-style-type: none">- Attori professionisti per lavorare su: tecniche della comunicazione, regia, racconto, drammaturgia;- Apt del territorio per conoscere le strategie del marketing turistico;- Istituto culturale mòcheno (formazione per approfondire la conoscenza della cultura)- Videomaker per conoscere le tecniche della creazione dei video;- Professore di cinematografia per introdurre i ragazzi alle tecniche di narrazione cinematografica;- Operatori del territorio, in particolare dell'Associazione P.I.R.L.O. en Bernstol per poter acquisire informazioni;- Accompagnatore di territorio per approfondire la conoscenza dei luoghi più caratteristici- Pro Loco (Sant'Orsola Terme, Frassilongo e Palù del Fersina) e i quattro comuni della Valle dei Mòcheni per divulgare il progetto fra i giovani del territorio, nella fase iniziale, e per diffondere e veicolare come strum.
--

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

<ul style="list-style-type: none">• Locandina da promuovere sui social e sui gruppi whatsapp• Passaparola• Condivisione e diffusione dei mini video

QUALI STRUMENTI INTENDI USARE PER VALUTARE IL PROGETTO E CHI INTENDI COINVOLGERE NELL'ATTIVITA' DI Valutazione

Incontri periodici con i partecipanti e con i formatori

Questionario finale sottoposto a tutti gli attori che hanno preso parte al percorso

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Coinvolgimento di più attori per la formazione e per lo svolgimento del progetto.

Coinvolgimento di più realtà sull'ambito della Valle.

Fornire ai ragazzi diversi strumenti per guardare con occhi nuovi la realtà in cui vivono.

Utilizzo di diverse tecnologie per raccontare e comunicare il proprio territorio.

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> _____	
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	
	MAURA PETTORRUSO 38 ore con tariffa oraria di 60 euro lordi	2280 euro lordi
	STEFANO PIETRO DETASSIS 38 ore con tariffa oraria di 60 euro lordi	2280 euro lordi
	Accompagnatore di territorio PAOLA BARDUCCI (120,00 euro oneri esclusi (cnpa 2% e iva 22%) per ogni singolo incontro	447, 98 euro
	Video maker Simone Panza per riprese 4 video clip e montaggio	1159,00 euro
	Lezione di Riprese e Montaggio a cura di Eugenio Premuda:	207,40 euro

	2 ore	
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	350 euro
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) _____	
11	Altro 2 (specificare) _____	
12	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>)	
Totale A		6.724,38 euro

ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento (100 euro a partecipante)	900,00 euro
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici <i>Specificare Comuni di Sant'Orsola Terme, Palù del Fersina, Fierozzo, Frassilongo</i> _____	400,00 euro
6	Contributo di soggetti privati (Pro Loco di Sant'Orsola Terme, Palù del Fersina e Frassilongo)	300,00 euro
7	Autofinanziamento	
8	Altre (specificare)	
Totale B		1600,00 euro

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 5.124,38



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)

TITOLO DEL PROGETTO

ORI-GREEN: ORIENTIAMOCI NELLA NATURA PER IL FUTURO!

RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome LORENZO _____ Cognome VIVIAN

recapito telefonico _3494118267___ e-mail lorenzovivian81@gmail.com

SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente ORIENTEERING PERGINE a.s.d._

Sede legale a Pergine Valsugana, via Canopi n. 1

C.F. 96003540224 - P.iva 01877150225 - Email oripergine@gmail.com

Sito internet www.oripergine.it

Legale rappresentante Paoli Giorgio

Nato/a a Trento il 20/07/1961 - C.F. PLAGRG61L20L378Y

residente a Pergine Valsugana, loc. Canale in Via Nazioni Unite,17

tel.3480450841 e-mail giorgio.paoli1@scuole.provincia.tn.it



SOGGETTO ATTUATORE (gruppo informale, associazione, ente

ORIENTEERING PERGINE asd

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?*

La corsa di orientamento o orienteering, è una disciplina sportiva che ha come obiettivo quello di completare, nel minor tempo possibile, un percorso definito dal passaggio obbligato presso alcuni punti di controllo (chiamati lanterne), con il solo utilizzo di una bussola e di una cartina topografica disegnata appositamente per questo sport. Il percorso da un punto di controllo all'altro è libero, ogni atleta deve scegliere l'itinerario che ritiene più veloce a secondo delle sue capacità tecniche e atletiche. L'attività di orienteering si svolgono in ambiente naturale ed infatti è anche chiamato "lo sport dei boschi", ma può essere praticato con uguale divertimento anche nei parchi o nei centri storici delle città, è un'attività che ama e rispetta l'ambiente in quanto non ha necessità di strutture fisse per il suo svolgimento e quindi è per sua natura ad impatto zero. La corsa orientamento è quindi uno sport adatto a tutti: all'atleta per raggiungere un risultato agonistico, all'amatore e alle famiglie per divertirsi in compagnia e trascorrere una giornata all'aria aperta.

Negli ultimi anni alcuni eventi estremi hanno segnato il mondo intero e nel piccolo anche il nostro sport. Non soffermandoci sul tremendo impatto sulla vita e la salute che ancora in questi mesi la pandemia ci sta facendo "pagare", nel 2018 la tempesta Vaia ha distrutto diversi chilometri quadrati di aree boschive, rendendo così inutilizzabili numerose mappe da noi realizzate e indispensabili per la nostra pratica sportiva, che sono quindi irrimediabilmente andate perse. Questi eventi estremi hanno tra le cause il cambiamento climatico esacerbato dalle attività antropiche e la gestione poco attenta che l'uomo ha dell'ambiente in cui vive: sono ormai molteplici le ricerche scientifiche e i dati che supportano e confermano questa tesi.

Se da una parte chi dovrebbe gestire e prendere in mano la situazione preferisce girarsi dall'altra parte (basti pensare all'ultima fallimentare grande conferenza sul clima tenutasi a Madrid nel dicembre 2019), chi sembra avere più a cuore le sorti del pianeta sono le nuove generazioni. Un sondaggio effettuato da Legambiente nel 2017 su un campione di 1982 ragazze/i tra i 12 e 14 anni ha evidenziato come i giovani italiani siano sempre più attenti e informati riguardo alle tematiche ambientali. In questo studio si mette inoltre in evidenza come il 38,7% degli intervistati si dicano "disponibili a impiegare il proprio tempo libero per fare qualcosa di utile e concreto" in favore di questa causa. Ciononostante sono in molti, il 44%, a non avere idea di come fare per rendersi utili.

È quindi per questi motivi che abbiamo deciso non solo di pre-occuparci della situazione ambientale, ma anche di occuparcene in modo diretto per far meglio comprendere alle nuove generazioni le azioni necessarie per custodire e difendere l'ambiente.

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

- | |
|--|
| 1. Grazie al fatto che l'orienteeing è praticato in ambiente naturale, far aumentare e consolidare nei ragazzi uno spiccato senso ecologico, fatto di conoscenza, rispetto e amore per l'Ambiente; |
| 2. aumentare, nei ragazzi e nella comunità, le conoscenze e la consapevolezza sui problemi ambientali, le ripercussioni che possono avere sulla vita di tutti i giorni e le possibili azioni da intraprendere per prevenire e/o mitigare queste situazioni, attraverso canali d'informazione affidabili; |
| 3. fare in modo che i ragazzi, divertendosi, da semplici osservatori degli eventi diventino attori partecipi del loro futuro (cittadinanza attiva): che dalla conoscenza delle problematiche affrontate possano seguire comportamenti più responsabili; |
| 4. fornire ai partecipanti una conoscenza più approfondita dei territori in cui vivono, perché provata direttamente sul campo grazie all'esplorazione consapevole e alle attività all'aria aperta; |
| 5. migliorare le abilità mentali e di concentrazione, nel superare le paure, nel prendere decisioni veloci, nell'autonomia decisionale, nell'autostima, a beneficio del proprio benessere psico-fisico. |

Scrivi 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.

Il progetto sarà suddiviso in più attività, tutte unite da alcuni aspetti in comune: il rispetto per la Natura, la ricerca di una maggiore consapevolezza delle problematiche ambientali nei ragazzi, la scoperta e l'esplorazione del territorio e, ovviamente, il divertimento. Le attività proposte saranno le seguenti:

ORIENTEERING: 8 lezioni che avranno lo scopo di insegnare ai ragazzi la lettura di una mappa topografica con la sua specifica simbologia, di utilizzare la bussola come strumento per sapersi orientare, di usare le linee conduttrici e i punti d'arresto per definire la propria posizione sulla mappa, di valutare le migliori scelte di percorso per raggiungere una meta prefissata, di capire le curve di livello e saper trovare la corrispondenza con le forme del terreno. L'obiettivo ultimo sarà quello di rendere il ragazzo capace di muoversi, esplorare ed orientarsi all'interno di un territorio, utilizzando una mappa e una bussola, in autonomia e in sicurezza. Tutte le lezioni saranno tenute da una coppia di istruttori federali dell'associazione sportiva al costo di 40€/h. L'attività si svolgerà da inizio aprile a fine settembre secondo la tabella cronologica di seguito esposta.

Vista la concomitanza, nel periodo temporale del progetto, dell'organizzazione, da parte dell'Orienteering Pergine, di una gara interregionale nel Comune di Palù del Fersina (11-12 settembre 2021), saranno proposte tre lezioni nelle quali i ragazzi impareranno il "lavoro di squadra" necessario per la buona riuscita di una competizione: dall'aspetto gestionale dei dati informatici, alla predisposizione delle aree di arrivo e di partenza, dall'ideazione dei percorsi diversi per le varie categorie, alla posa delle lanterne il giorno della gara. Ma dopo questa impegnativa, ma necessaria, fase organizzativa si passerà alla fase più divertente dove il gruppo potrà cimentarsi in una vera gara di orienteering, provando in maniera diretta e "sul campo" le competenze orientistiche acquisite.

CORSO BASE DI CARTOGRAFIA: l'esperto cartografo professionista Augusto Cavazzani, spiegherà ai ragazzi le nozioni di base per creare e disegnare in autonomia una cartina topografica. Nella prima lezione l'istruttore insegnerà ad interpretare la mappa come rappresentazione della realtà, come realizzarla e con quali strumenti. Nelle due successive lezioni si passerà "all'azione", portando i ragazzi direttamente sul campo: con carta, penna e i sensi allertati, i giovani cartografi mapperanno ciò che vedranno attorno a loro. L'area scelta per questa esperienza sarà il parco delle Giarète, dove i ragazzi potranno provare a cimentarsi in questa affascinante disciplina. I tre incontri saranno di 1h 30' ciascuno, si svolgeranno nel mese di maggio e il costo forfettario per il cartografo sarà di 200€, iva compresa. Sarà anche presente un istruttore che collaborerà col cartografo ad €40/h.

ALLA SCOPERTA DEL BOSCO CON LA FORESTALE: vivere il territorio camminando sui sentieri e imparando a conoscere la flora e la fauna dei nostri boschi: ecco l'obiettivo di questa parte del progetto. Con l'aiuto di un Esperto Forestale del distretto di Pergine scopriranno le bellezze del paesaggio nel suo insieme con la flora e la fauna autoctone, le numerose varietà e ricchezze del "patrimonio ambientale" della Valle del Fersina. Il progetto prevede due uscite, una verso metà giugno e l'altra verso fine settembre. La prima uscita è prevista al passo Redebus (Comune di Sant'Orsola) o in sostituzione in località Alberè di Tenna, la seconda ai Prati Imperiali (Comune di Fierozzo). In una di queste i ragazzi parteciperanno anche alla "Festa degli Alberi", dove verranno messe a dimora nuove piantine offerte dal Corpo Forestale: un gesto simbolico in territori duramente colpiti dalla tempesta Vaia. Ciascun incontro avrà la durata di tre ore che comprendono: il trasporto in loco con il pulmino della società, la passeggiata con il forestale e a conclusione con i percorsi a stella e farfalla, con la ricerca delle lanterne predisposte dai due istruttori. I costi comprendono il rimborso dei viaggi

a € 0,60/km e la presenza di due istruttori ad €40/h.

ORIENTIAMOCI CON L'AGENDA 2030: in collaborazione con l'associazione culturale H2O+ e grazie alla presenza dei loro educatori ambientali verranno organizzati quattro laboratori aventi come tema "L'agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile". L'Agenda 2030 è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità, sottoscritto nel settembre 2015 dai Governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile – Sustainable Development Goals, SDGs – in un grande programma d'azione per un totale di 169 'target' o traguardi. I Paesi si sono impegnati a raggiungerli entro il 2030. Attraverso giochi e attività divertenti i ragazzi impareranno a conoscere l'Agenda 2030 e i suoi goals. Le attività saranno collegate ad alcuni temi dell'Agenda: la lotta al cambiamento climatico, il consumo e la produzione responsabili, energia pulita e accessibile, città e comunità sostenibili. Gli incontri avranno una durata di 1h e 30 ciascuno, si svolgeranno al Parco Tre Castagni, il costo di ogni laboratorio è di 65€. Sarà sempre presente un istruttore della nostra società che collaborerà all'incontro, il costo è di €40/h.

PLOGGING: ovvero "...l'orienteeering fa bene al corpo, alla mente... e anche all'ambiente!". Il plogging è una nuova tendenza che coniuga jogging (nel nostro caso orienteeering) e raccolta dei rifiuti abbandonati in parchi, sentieri e così via, unendo così l'attività fisica e la cura dell'ambiente. Con la preziosa collaborazione di AMNU, organizzeremo due attività di plogging dove i ragazzi, oltre ad andare alla ricerca dei punti di controllo stabiliti sulla mappa (lanterne) avranno un altro importante obiettivo: raccogliere più rifiuti possibili trovati lungo il percorso. All'interno di questa attività avremo anche l'occasione di ascoltare un esperto ambientale di AMNU che ci parlerà della raccolta differenziata e della sua importanza per il rispetto dell'ambiente. I due incontri da 2 ore l'uno, si svolgeranno nei parchi cittadini del perginese (Parco Tre Castagni/Valar, Parco Giarete/Parco Canopi) con la presenza di due nostri istruttori che predisporranno i percorsi e seguiranno i ragazzi nella prova al costo di €40/h.

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...)

I risultati concreti a cui vogliamo ambire con questo progetto sono diversi:

- sensibilizzare, attraverso l'azione dei giovani (ma con una ricaduta su tutta la cittadinanza locale), al rispetto degli ambienti comuni del territorio (parchi cittadini, campagne e boschi di Pergine e della Valle dei Mocheni);
- rendere protagonisti e partecipi i giovani al loro futuro, attraverso laboratori e attività pratiche sul campo, facendo comprendere quanto sia rischioso per il loro futuro, e per la salute, una non corretta tutela dell'ambiente;
- attraverso le uscite sul territorio i partecipanti avranno l'occasione di vedere direttamente "dal vivo" le conseguenze dei cambiamenti climatici (tempesta Vaia). L'obiettivo è quello di creare una maggiore consapevolezza delle problematiche ambientali, in modo tale che questa educazione possa portare a dei comportamenti di maggiore responsabilità. Oltre ai comportamenti individuali più responsabili e consapevoli, si auspica che i partecipanti condividano le informazioni apprese e le consapevolezze acquisite con le loro famiglie ed il resto della comunità in cui vivono in modo da coinvolgere il maggior numero di persone possibili;
- oltre a far comprendere il rispetto per la Natura, con l'attività fisica divertente e a tutto tondo (mente e corpo) che l'orienteeing sa dare, riuscire a far apprezzare anche un altro tipo di rispetto: quello per il proprio fisico e in generale per la propria salute, insegnando ai ragazzi stili di vita sani;
- migliorare le abilità mentali e di concentrazione, nel superare le paure nell'affrontare l'ignoto, nel prendere decisioni veloci, nell'autonomia decisionale, nell'autostima: tutte capacità fondamentali per la crescita e lo sviluppo degli adolescenti

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

Le attività saranno svolte all'aperto; le aree e i Comuni coinvolti saranno:

- il centro storico e alcuni parchi pubblici di Pergine (il parco dei Canopi, il parco delle Giarete e il parco 3 Castagni);
- alcune frazioni nel Comune di Pergine (Madrano, Susà, Valar), con le campagne e i boschi circostanti;
- alcune aree nella Valle dei Mocheni: la zona dei Prati Imperiali nel Comune di Fierozzo, la zona del passo Redebus nel Comune di Sant'Orsola o nel comune di Tenna in località Alberè, la zona dei masi di Palù nel Comune di Palù del Fersina.

In caso di maltempo è previsto comunque lo svolgimento dell'attività all'aperto, utilizzando alcuni gazebo per ripararsi dall'eventuale pioggia.

L'unica attività prevista al coperto (prima lezione del corso base di cartografia) sarà svolta in una sala resa disponibile dal Centro giovani #Kairos.

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

L'inizio del progetto è previsto per il 1° aprile 2021 e il termine è fissato per il 25 settembre 2021, come esposto dal seguente cronoprogramma:

Quando	Giorno	Cosa	Dove	Chi
1 apr	giovedì	INTRODUZIONE: camminata con la mappa, segui la linea; 20' gioco warm-up, 30' camminata con mappa, 25' segui la linea, 15' discussione	Parco 3 castagni	
8 apr	giovedì	FAMILIARIZZAZIONE: regole corsa orientamento, lungo la corda; 20' gioco warm-up, 10' spiegazione, 45' lungo la corda, 15' discussione	Centro sportivo Pergine	
15 apr	giovedì	COORDINAZIONE: orientamento cartina, direzione, stella; 20' gioco warm-up, 25' orientamento mappa, 30' stella, 15' discussione	Pergine Centro	
20 apr	martedì	Costruisci la tua casa green: costruiamo assieme una casa green 90'	Parco 3 castagni	h2o+
22 apr	giovedì	FLESSIBILITÀ: percorso con cambi di direzione su linee conduttrici; 25' gioco warm-up, 25' percorso A, 25' percorso B, 15' discussione	Madrano	
29 apr	giovedì	FORZA: la morfologia e le curve di livello, salite e discese; 20' gioco warm-up, 15' spiegazione, 40' percorso salite e discese, 15' discussione	Parco 3 castagni	
6 mag	giovedì	CARTOGRAFIA 90'	Kairos	Augusto
13 mag	giovedì	CARTOGRAFIA 90'	Kairos	Augusto
20 mag	giovedì	CARTOGRAFIA 90'	Kairos	Augusto
25 mag	martedì	#plasticfree: percorso e gioco sull'inquinamento delle plastiche 90'	Parco 3 castagni	h2o+
27 mag	giovedì	Ori-plogging a Pergine Centro 60' + INCONTRO RACCOLTA DIFFERENZ	Pergine Centro	AMNU
3 giu	giovedì	AGILITÀ: direzione di partenza e uscita punto, incroci sentieri; 15' gioco warm-up, 30' stella, 30' percorso incroci, 15' discussione	Susà	
12 giu	sabato	A spasso nel bosco con il forestale	Redebus	FORESTALE
PAUSA ESTIVA				
26 ago	giovedì	COORDINAZIONE: scelte di percorso; 15' gioco warm-up, 45' esercizio scelte di percorso, 15' preparazione alla gara, 15' discussione	Valar	
31 ago	martedì	L'acqua e le sue magie: piccolo esperimenti per conoscere l'acqua 90'	Parco 3 castagni	h2o+
2 set	giovedì	Organizzazione evento sportivo 90'	Parco 3 castagni	
11 set	sabato	Organizzazione e partecipazione evento sportivo	Palù del Fersina	
12 set	domenica	Organizzazione e partecipazione evento sportivo	Palù del Fersina	
14 set	martedì	Le energie rinnovabili con i modellini: avvicinarsi al mondo delle energie rinnovabili attraverso l'uso di modellini 90'	Pergine Centro	h2o+
16 set	giovedì	VELOCITÀ: pianificazione e punzonatura punti di controllo; 15' gioco warm-up, 30' percorso A, 30' percorso B, 15' discussione	Madrano	
23 set	giovedì	Ori-plogging al Parco 3 castagni 90'	Parco 3 castagni	AMNU
25 set	sabato	A spasso nel bosco con il forestale	Prati Imperiali	FORESTALE

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 12

<p><i>Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- L'Orienteering Pergine ASD ha al suo interno numerosi istruttori federali e diversi laureati in scienze motorie che, grazie alle loro specifiche competenze, svolgeranno l'attività di introduzione e approfondimento della parte relativa alle conoscenze "orientistiche" ed affiancamento all'attività degli altri Enti;- Cavazzani Augusto, architetto ed esperto cartografo professionista, seguirà la parte del corso base di cartografia;- l'Associazione culturale H2O+, con i suoi educatori ambientali, seguirà la parte dedicata ai laboratori relativi all'Agenda 2030;- un esperto Forestale del distretto di Pergine ci accompagnerà nelle uscite sul territorio;- AMNU ci aiuterà nella gestione dell'attività di plogging.	<p>Fascia di età (inclusi adulti)</p> <p>11 – 14 anni n. _____</p> <p>15 – 19 anni n. _____</p> <p>20 – 29 anni n. 2</p> <p>30 – 35 anni n. 2</p> <p>over 35 n.8</p>
---	--

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

<p><i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i></p> <p>Il progetto ha l'obiettivo di interessare una ventina di ragazze/i dagli 11 ai 14 anni. Il numero minimo per lo svolgimento del progetto è di 10 partecipanti. I giovani saranno contattati attraverso le notizie sul sito web dell'associazione sportiva, le pagine Facebook e Instagram delle associazioni coinvolte, flyer e grafiche promozionali e volantaggio, comunicati stampa sui quotidiani del territorio, i corsi che effettueremo nel mese di marzo nelle scuole, le numerose adesioni avute nella giornata "Scegli lo sport" svolta a Pergine a settembre 2020 e il passaparola. Saranno coinvolti sia sotto l'aspetto del movimento in un ambiente sano e naturale (attraverso la pratica dell'orienteering, l'attività di cartografia e le uscite sul territorio con la guardia forestale), sia sotto l'aspetto dell'educazione ambientale (laboratori a tema, plogging).</p>	<p>Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):</p> <p>11 – 14 anni n. 20 ragazze/i</p> <p>15 – 19 anni n. _____</p> <p>20 – 29 anni n. _____</p> <p>30 – 35 anni n. _____</p> <p>over 35 n. _____</p>
---	--

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

Si sono resi disponibili a collaborare al nostro progetto:

- Il Corpo Forestale dello Stato per effettuare le escursioni per una migliore conoscenza dell'ambiente naturale del nostro territorio e per la "Festa degli alberi";
- AMNU per l'attività di plogging per una corretta gestione dei rifiuti e rispetto del territorio;
- l'Associazione H2O+ per i laboratori di educazione ambientale;
- TopMap di Augusto Cavazzani come insegnante del corso base di cartografia.

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

Prima dell'inizio delle attività verranno attivati alcuni canali per far conoscere il progetto alla popolazione, attraverso:

- notizie sul sito web dell'Orienteering Pergine ASD;
- pagina Facebook e Instagram delle associazioni coinvolte;
- flyer e grafiche promozionali e volantaggio;
- comunicati stampa sui quotidiani del territorio;
- passaparola.

Nel periodo specifico delle attività programmate (aprile - settembre 2021) verranno utilizzati una serie di canali che mantengano l'attenzione e la partecipazione dell'intera comunità al progetto, soprattutto sui social, attraverso la produzione di materiale multimediale (post e brevi video su Facebook e Instagram, sito dell'associazione sportiva).

Il materiale prodotto resterà visibile anche dopo la conclusione del progetto, sia a documentazione di quanto fatto, sia per consentire la prosecuzione in futuro dell'attività di sensibilizzazione alle tematiche ambientali.

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

Nel progetto sono previsti alcuni elementi di valutazione e monitoraggio:

- Formulazione di un questionario per testare le competenze specifiche pre- e post-progetto, per capire se il percorso ha consentito ai partecipanti un miglioramento nella consapevolezza dell'importanza che ha il rispetto dell'ambiente per la salute e il proprio futuro;
- redazione del registro presenze;
- esame delle proprie scelte di percorso effettuate durante la prova finale di orienteering;
- documento di auto-valutazione dei partecipanti.

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

L'elemento innovativo del progetto risiede in un approccio olistico al benessere ed allo stato di salute, della persona e dell'ambiente, secondo un moderno concetto di One-health. E' infatti sempre più chiaro che il benessere psico-fisico della persona non è, e non può essere, disgiunto dalla qualità dell'ambiente in cui vive.

Coniugare un'attività fisica come l'orienteeering - che viene per lo più svolta nell'ambiente naturale e che è basata sull'equilibrio tra corpo e mente - con l'attenzione alla conoscenza, rispetto e protezione dell'ambiente stesso, costituisce un ottimo esempio di approccio One-health, in cui Persona e Ambiente si integrano rispettosamente.

Creare infine una rete "green" sul territorio tra associazioni che abbiano una mission comune: più la rete cresce ed è "fitta", più la conoscenza e la consapevolezza dei cittadini del territorio aumenta.

PIANO FINANZIARIO

SPESE

Voce di spesa		Prevista
1	Affitto sale, spazi, locali	
2	Noleggio materiali e attrezzatura n. 2 gazebo per l'attività all'aperto da aprile a settembre	€ 500,00
3	Acquisto materiali specifici usurabili sanitari x Covid19, magliette di gruppo e toner per stampe mappe a colori	€ 400,00
4	Acquisto di beni durevoli N. 5 apparati GPS per verifica percorsi _____ <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	€ 250,00
5	Compensi per formatori e relatori esterni, compresi rimborsi spese (Specificare n. ore ____; tariffa oraria ____ / forfait ____) - H2O+ n. 4 lezioni - forfait € 65 cad. - TopMap cartografia n.3 lezioni – forfait iva compresa - Quadri tecnici FISO n. 34 ore a € 40/h comprensive di attrezzature specifiche (impianti cartografici, bussole, lanterne, stazioni di controllo, ecc.)	€ 260,00
		€ 200,00
		€ 1.360,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	€ 200,00
7	Pubblicità e promozione	€ 200,00
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>	€ 500,00
10	Altro 1 (specificare)	
11	Altro 2 (specificare) _____	

12	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>	€ 400,00
Totale A		€ 4.270,00

ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento N.20X€20,00	€ 400,00
2	Sponsorizzazioni	€1.000,00
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici <i>Specificare</i> _____	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento	€ 400,00
8	Altre (specificare)	
Totale B		€ 1.800,00

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 2.470,00



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)

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

sito internet 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 **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. 3
	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. 20
	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 47 ; tariffa oraria € 25,00) ELEONORA MAZZIERI (n. ore 47 ; tariffa oraria € 25,00) VALENTINA MARINI (n. ore 48 ; tariffa oraria € 25,00)	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>)	
Totale A		4.850,00

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)	
Totale B		

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

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)

TITOLO DEL PROGETTO

PERFORMING ARTS GENERATION | URBAN EDITION

RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome Carla Esperanza
Cognome Tommasini
Recapito telefonico 0461.530179
Email direzione@perginfestival.it

SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente Pergine Spettacolo Aperto
Sede legale a Pergine Valsugana via Guglielmi n. 19 c.f. 80022730222
p.iva 00442290227 **email/tel** info@perginfestival.it
sito internet www.perginfestival.it

Legale rappresentante Flavio Pallaoro
nato a Trento il 01.05.1954 C.F. PLLFLV54E01L378O residente a PERGINE VALSUGANA (TN)
tel 0461.530179 email info@perginfestival.it

SOGGETTO ATTUATORE (gruppo informale, associazione, ente)

Il soggetto attuatore è l'associazione culturale perghinese Pergine Spettacolo Aperto (www.perginfestival.it), nata nel 1976 per promuovere la cultura e l'arte sul suo territorio. Oggi Pergine Spettacolo Aperto è un centro propulsore di nuove creatività, per lo spettacolo dal vivo e per le pratiche performative sperimentali e di ricerca.

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?*

L'esperienza nel 2020 del progetto P.A.G. LAB, percorso formativo per artisti under 35 nato dalla necessità di offrire una formazione mirata nel campo dello spettacolo dal vivo contemporaneo, ha confermato la necessità di maggiore formazione dei giovani che si avvicinano al lavoro in questo campo artistico. In Regione non esiste ad oggi una formazione specifica riconosciuta in questo ambito, visto che le scuole o i corsi di teatro-danza locali, non si pongono l'obiettivo di formare professionisti, ma di offrire una prima esperienza educativa per chi ha la passione del teatro e della danza. Durante l'esperienza pluriennale nel settore, lavorando a stretto contatto con artisti di vario livello, Pergine Spettacolo Aperto si è reso conto della mancanza di una formazione più pratica, mirata e professionalizzante, che prenda in considerazione i numerosi aspetti della produzione culturale, non fermandosi ai soli aspetti puramente artistici-creativi, che ad oggi non bastano per entrare imprenditorialmente in questo ambito.

Considerato il grande entusiasmo condiviso dai partecipanti dell'edizione 2020, il desiderio è quello di proporre un percorso affine a quello realizzato nell'annualità precedente, mirato all'incentivazione di una creatività imprenditoriale indipendente, ma sviluppato in un'edizione inedita, orientata al contesto presente (con tutte le limitazioni causate dall'emergenza Covid-19) e alle tematiche prioritarie per il P.G.Z., in particolar modo il tema della rigenerazione urbana a base culturale, attraverso dunque la rivitalizzazione degli spazi urbani e naturali di Pergine.

Pergine Festival, da anni produce e promuove progetti artistici che utilizzano modalità di fruizione alternativi allo spettacolo teatrale frontale, come camminate artistiche, percorsi che riscoprono la memoria storica della città, installazioni urbane e/o partecipative, esperienze interattive e partecipative.

Il contesto odierno causato dalla pandemia determina delle specifiche attenzioni, nella gestione del rapporto fra pubblico/spazio/artisti (contingentamento del pubblico, spinta all'utilizzo di spazi all'aperto, distanziamento, fruizioni più intime) che offrono un terreno adatto per incentivare lo sviluppo di questa tipologia di progetti artistici.

Considerando l'esperienza specifica nelle pratiche urbane ed i numerosi contatti con artisti con cui abbiamo collaborato nei passati anni che lavorano nello specifico sviluppo di progetti territoriali, riteniamo che questo sia un momento cruciale per condividere pratiche e metodologie di creazione legate allo spazio pubblico.

Lo spazio pubblico si definisce come spazio condiviso e accessibile a tutti, e nella sua natura, rivela strategie sociali e relazioni spaziali che operano con modalità molto differenti. La creazione per lo spazio pubblico ad oggi non viene ancora considerata una disciplina artistica, seppur l'esempio del Nord Europa faccia intuire che si tratti del futuro, perché per natura è un ibrido che attraversa diverse discipline tradizionali - come danza, teatro, arti visive, musica, circo, ma anche architettura, scienze sociali e tecnologie-, prendendo dimensioni variabili, dai grandi spettacoli di piazza alle camminate in gruppo alle micro-performance per uno spettatore alla volta, con durate e modalità di relazione con il pubblico molto diverse.

Ci piace l'idea di poter essere propulsori di innovazione per le nuove generazioni di artisti, per questo, in continuità con il 2020, si vorrebbe proseguire la proposta formativa e mentoring, offrendo ai giovani artisti del territorio un percorso che si focalizza su questo ibrido settore creativo, intrecciando questioni generali legate alla strutturazione del proprio lavoro artistico con questa sperimentazione artistica. A questo si aggiunge il desiderio di trovare una modalità creativa per valorizzare gli spazi pubblici e naturali di Pergine, che diventerà il terreno su cui i partecipanti svilupperanno una proposta di progetto. La novità che ci piacerebbe introdurre in questo progetto, è la possibilità di offrire 3 'borse di studio' ai 3 artisti/progetti più interessanti e strutturati, che verranno seguiti passo passo dai nostri referenti, per realizzare un primo studio che verrà incluso nella programmazione di Pergine Festival, così da offrire non solo una formazione, ma una vera occasione per lavorare in ambito professionale. Crediamo che il progetto potrebbe essere di grande interesse per i giovani artisti residenti sul territorio, attraverso la messa in campo della nostra esperienza e di quella di altri professionisti del settore, offrendo non solo le competenze, ma soprattutto supporto e, accompagnamento per chi si volesse sperimentare creativamente su queste tipologie di creazioni ancora abbastanza inusuali.

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

- | |
|---|
| 1. Sostenere e valorizzare i giovani artisti del territorio - con particolare riferimento alla fascia 20-35 e con un'attenzione particolare ai giovani di Pergine e Bernstol; |
| 2. Sviluppo di competenze imprenditoriali e professionalizzanti di giovani artisti in ambito culturale in generale e nell'ambito dello spettacolo dal vivo nello specifico, attraverso l'offerta di un'opportunità unica riservata ad artisti del territorio; |
| 3. Creare occasioni di incontro tra operatori del settore e giovani artisti; |
| 4. Favorire la partecipazione giovanile alla vita culturale e agli spazi della città di Pergine Valsugana, sviluppando nuovi sguardi e coinvolgimento pro-attivo per promuovere e valorizzare il proprio territorio. |

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.

La proposta per il P.G.Z. 2021 è una rinnovata edizione di Performing Arts Generation Lab, percorso di formazione, mentoring e accompagnamento destinato a 15 artisti del territorio under 35 (con particolare focus sulla fascia 20-35 e con precedenza ad artisti residenti a Pergine e Bernstol) che operano attraverso diverse pratiche artistiche (teatro, danza, arti visive, musica, cinema, grafica, etc) con un interesse e una ricerca specifici sulle tematiche e sulle modalità di produzione delle creazioni per lo spazio pubblico.

Durante il percorso ogni partecipante avrà l'opportunità di pensare/sviluppare un'idea inedita. Al termine del percorso formativo, ciascuno/a potrà proporre un'idea di progetto creato ad hoc per gli spazi pubblici e/o naturali di Pergine, ed i 3 progetti più innovativi, interessanti e realizzabili, riceveranno nei mesi seguenti una borsa di studio e un accompagnamento artistico/produttivo da parte dei responsabili di Pergine Festival, che vedrà un sostegno alla creazione di 500 € onnicomprensivi, e che culminerà nella presentazione del progetto all'interno del Festival estivo (tra il 2 e 17 luglio 2021).

Il percorso si sviluppa in diverse fasi:

Lancio del progetto (metà marzo - inizio aprile 2021)

Verrà promossa una call a livello provinciale di promozione del percorso per un massimo di 15 artisti e creativi. La domanda di iscrizione prevederà l'invio di una lettera motivazionale, per cui, in caso di esubero di iscrizioni, verrà effettuata una selezione in base agli interessi e alle motivazioni degli iscritti, dando priorità ad artisti di Pergine, della Valsugana e Bernstol.

Percorso formativo (date auspiccate: 7/14/17/21/28 aprile 2021)

Il percorso si compone di 4 incontri di 3 h in formato webinar (7/14/21/28 aprile 2021), una giornata di lavoro sul campo/fieldwork (17 aprile 2021). Gli incontri hanno l'obiettivo di approfondire diverse tematiche ed esperienze legate alla creazione per lo spazio pubblico, mescolando momenti più 'teorici' che offriranno una panoramica sulle estetiche e le pratiche creative in atto, sul rapporto con lo spazio, il pubblico e la comunità, con interventi di artisti locali e nazionali che raccontino i propri progetti (dall'idea alla sua realizzazione) portando la loro esperienza come esempio. Agli incontri online si aggiunge una giornata dedicata al lavoro sul campo, in cui si andrà ad esplorare creativamente il centro storico di Pergine, il Parco 3 Castagni e dintorni, così da stimolare i partecipanti alla consapevolezza delle diverse esigenze/attenzioni di ciascuno spazio e all'ideazione dei propri progetti. Ai partecipanti verrà infatti richiesto di sviluppare una proposta di progetto da presentare alla fine del percorso, per cui verranno individuati dai responsabili i tre progetti più interessanti e realizzabili.

Il percorso sarà guidato da Carla Esperanza Tommasini (come responsabile progetto e direzione artistica di Pergine Festival) in collaborazione con Chiara Organtini (curatrice e produttrice creativa per le arti performative con estesa esperienza di accompagnamento artistico e progettualità interdisciplinare) e prevede il coinvolgimento di Paolo Giorgio (regista e pedagogo, parte del gruppo Circolo Bergman che ha realizzato tre progetti itineranti sulla memoria storica di Pergine, all'Ex Lanificio Dalsasso, all'Ex Ospedale Psichiatrico, a Palazzo Crivelli), Elisabetta Consonni (coreografa, vincitrice del bando OPEN 2019, ha realizzato 'Ti voglio un bene

pubblico), una speciale caccia al tesoro, a Pergine), Campomarzio/ Coop 19/ teatro Cristallo di Bolzano (architetti e operatori culturali, realizzano Bolzanism, performance itineranti alla scoperta di un quartiere di Bolzano), Dynamis (collettivo di teatro romano, a Pergine realizzano diversi progetti nello spazio urbano, tra cui una capsula del tempo e un calcetto a tre porte). In considerazione del periodo storico in essere, gli impegni e le date sono provvisori.

Accompagnamento, realizzazione e presentazione (inizio maggio-luglio 2021)

Ciascun artista presenterà un dossier con un'idea progetto. Ai tre progetti degli artisti selezionati, da una Commissione interna composta dalla direzione artistica di Pergine Festival e dagli artisti che avranno curato il mentoring, sarà dedicato un accompagnamento mirato per lo sviluppo del proprio progetto tra metà maggio e inizio luglio 2021, attraverso una serie di incontri individuali con i responsabili di Pergine Festival e di alcuni tutor coinvolti. Questo affiancamento è finalizzato ad aiutare gli artisti a perfezionare questioni artistiche e produttive dei singoli progetti, che saranno poi presentati pubblicamente all'interno del programma del Festival 2021 (2-17 luglio 2021), così da offrire ai giovani artisti un'importante occasione di visibilità.

L'accompagnamento sarà a cura del team di Pergine Festival (Carla Esperanza Tommasini - parte artistica, Arianna Martinelli - produzione e comunicazione, Giulia Lenzi - documentazione) con un mentoring mirato sulla produzione e distribuzione con Lisa Gilardino (manager di Alessandro Sciarroni e Motus, ex co-direttrice di Santarcangelo festival).

Feedback finali (agosto 2021)

A conclusione di tutto il percorso si terrà una parte conclusiva di confronto sull'attività realizzata, possibilità future e chiusura del progetto. In considerazione del numero contenuto di iscrizioni accolte, il dialogo prediletto sarà one-to-one.

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.).

- Offerta di un'opportunità unica sul territorio Trentino;
- Creazione di uno spazio dedicato alla creatività emergente locale e alla valorizzazione degli spazi pubblici e naturali di pergine e dintorni;
- Accompagnamento e mentoring individuale nello sviluppo dei singoli progetti;
- Creazione di una rete condivisa di contatti e networking fra artisti del territorio;
- Sviluppo delle competenze e professionalizzazione, in ottica imprenditoriale, di giovani artisti del territorio in ambito culturale;
- Coinvolgimento diretto di giovani artisti nel pensare e realizzare un progetto artistico, attraverso l'incontro ed il dialogo con responsabili organizzativi di eventi e/o diverse progettualità artistiche.

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

Comune di Pergine Valsugana.
In caso di possibilità, verrà eventualmente utilizzata la Sala Polifunzionale del Centro Kairos.

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

Metà marzo-agosto 2021

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 5

<i>Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:</i>	Fascia di età (inclusi adulti)
Il team di Pergine Spettacolo Aperto che lavorerà al progetto si compone di: Carla Esperanza Tommasini: direzione artistica e project management	11 – 14 anni n. _____ 15 – 19 anni n. _____
Serena Pallanch: coordinamento iscritti, amministrazione, produzione	20 – 29 anni n. 2 30 – 35 anni n. 2
Arianna Martinelli: comunicazione, budgeting	over 35 n. 1
Giulia Lenzi: foto, video, grafica	
Daniele Santuliana: ufficio stampa	

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

Numero di destinatari: 15

Artisti under 35, con focus sulla fascia 20-35, del territorio attivi nel campo delle arti performative.	Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):
<i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i>	11 – 14 anni n. _____
- call pubblica per la ricerca di idee progettuali di artisti e creativi trentini, con particolare riferimento a Pergine e Bersntol	15 – 19 anni n. _____
-oltre alla call, procederemo con contatti personali, coinvolgimento di altre associazioni del territorio e passaparola	<u>20 – 29 anni n. 8</u> <u>30 – 35 anni n. 7</u> over 35 n. _____

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

La collaborazione sarà con la rete di contatti locali e provinciali attivata in anni di attività come Pergine Festival/ Pergine Spettacolo Aperto. Attiveremo i contatti dei partecipanti ai laboratori formativi e progettualità sul territorio che abbiamo organizzato in passato (Playground, PAG e Performing Arts Generation Lab 2020) a cui hanno partecipato numerosi giovani artisti del territorio. Abbiamo contatti con l'associazione Anomalia (che si occupa di pratiche artistiche tra arti visive e musica) APS Il Sogno, e svariate associazioni a Trento e Rovereto (Campomarzio, Alchemica, varie associazioni teatrali, età) e utilizzeremo contatti personali per invitare giovani artisti a partecipare.

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

La strategia di comunicazione sarà sviluppata su tre fasi: promozione (prima), narrazione (durante), documentazione (dopo). Saranno privilegiati i canali digitali (essendo ad oggi ancora incerta la posizione sull'uso di materiale cartaceo volante nei luoghi pubblici), con particolare focus sui social network, spazi d'incontro e informazione per il nostro target di riferimento. Perginefestival gode sui canali social di una community attiva, che conta 12.800 follower su Facebook e 2.800 follower su Instagram. Sarà dedicata attenzione allo sviluppo di un'identità: sia grafica, giovane e accattivante, sia narrativa, con la scelta di parole chiave legate allo spazio urbano e la sfera pubblica, alle performing arts e alla creatività emergente.

Promozione | Il lancio della call sarà attivato innanzitutto attraverso la creazione di una sezione dedicata sul sito perginefestival.it: una volta attivo, sarà fatta comunicazione alla stampa con comunicato curato dal ns. Ufficio Stampa, a cui conseguiranno poi nei giorni successivi, lancio sui social, invio di newsletter, e condivisione con gli sportelli della gioventù della provincia, i licei artistici, le scuole di teatro e danza, le consulte dei giovani e i centri giovani del territorio. A sostegno della call saranno attivate delle massicce campagne di sponsorizzazione su FB/IG, con targhettizzazione profilata. L'eventuale stampa-distribuzione di materiale cartaceo sarà valutata in ascolto dell'emergenza sanitaria in atto. In fase promozionale, sarà data attenzione al racconto di: temi di formazione, date e struttura del corso, presentazione dei docenti e dei mentori, borse di studio.

Narrazione | La seconda fase di comunicazione inizierà in concomitanza dell'inizio del percorso formativo. Vedrà lo sviluppo di un piano editoriale in linea con il programma del corso, raccontando agli esterni, le singole fasi: topic delle lezioni, partecipanti iscritti, fasi di sviluppo di idee creative, sopralluoghi del territorio, testimonianze e case study.

Documentazione | A chiusura del progetto sarà realizzata una galleria fotografica e un video conclusivo, per racchiudere tutte le tappe del percorso.

Gli artisti vincitori delle borse di studio vedranno una promozione dedicata, a sostegno dello sviluppo e della presentazione del loro lavoro, con inserimento nei loro progetti nella strategia comunicativa di Pergine Festival, con una valorizzazione del loro lavoro.

Il team di lavoro coinvolto nella comunicazione del progetto si compone di: Arianna Martinelli (responsabile comunicazione di Pergine Festival), Giulia Lenzi (grafica, foto, video, specialista della documentazione del settore Spettacolo dal vivo), Daniele Santuliana (Ufficio Stampa di Pergine Festival).

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

La valutazione del percorso fatto, in considerazione del numero limitato di iscritti, sarà fatta ex-post, con dialogo individuale, per raccogliere i feedback di ciascun artista partecipante. Il dialogo one-to-one sarà il punto di partenza per elaborare una SWOT analysis (definizione dei punti di forza/debolezza/opportunità/minaccia del progetto) e una mappa delle priorità al fine di capire le priorità rispetto gli obiettivi prefissati e al risultato effettivo in fase operativa. Queste griglie permetteranno di evidenziare le aree critiche ed il margine di miglioramento rispetto al futuro. Verranno inoltre presi in considerazione gli Insights del sito e dei social network per fare una valutazione finale sulle strategie di comunicazione adottate.

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Come anticipato nel contesto del progetto, visto il successo della precedente edizione di P.A.G. Lab, dove vi è dovuta essere una selezione sulle iscrizioni, doppie rispetto la capienza sostenibile, crediamo che la formula di una formazione mirata sulle arti performative sia vincente e di alta qualità, nonché utile e unica sul nostro territorio. In particolare modo, in questa nuova edizione, il focus orientato sulla creazione per lo spazio pubblico, ambito innovativo per sé, si inserisce in maniera ottimale rispetto alla volontà di rivitalizzare gli spazi pubblici e naturali di Pergine, nonché questo tipo di ambito, si adatta alle limitazioni imposte dalla pandemia. A livello provinciale, non esistono programmi formativi che coprano questo ambito di ricerca, e crediamo che la possibilità di essere seguiti da professionisti del settore attivi in campo nazionale ed internazionale nello sviluppo di un progetto sia un'opportunità unica.

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>	
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 (Specificare n. ore ____; tariffa oraria ____ / forfait ____)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Compenso forfait 150 € cada uno, 2h, per 4 artisti esperti con testimonianza case-study sul territorio (Paolo Giorgio, Campomarzio, Dynamis e Elisabetta Consonni) 	€ 600,00
	<ul style="list-style-type: none"> • Compenso forfait per formazione, Chiara Organtini 	€ 500,00
	<ul style="list-style-type: none"> • Compenso forfait per mentoring, Lisa Gilardino 	€ 500,00
	Sostegno alla produzione riservato a 2 artisti (forfait 600 €)	€ 1.200,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	
7	Pubblicità e promozione Grafica, foto, video, sponsorizzazioni, newsletter	€ 900,00
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>)	€ 1.200,00
10	Altro 1 (specificare) Abbonamento n.3 mensilità ZOOM	€ 50,00
11	Altro 2 (specificare) _____	
12	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>)	€ 200,00
Totale A		€ 5.150,00

ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento	€ 600,00
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici <i>Specificare</i> _____	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento	€ 600,00
8	Altre (specificare)	
Totale B		€ 1.200,00

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 3.950,00

Data e luogo

Pergine Valsugana, 04.03.2021

Firma

A handwritten signature in black ink is written over a circular stamp. The stamp contains the text "PSA" in the center, "PERGINE VALSUGANA" around the bottom edge, and "APERTO" at the top. There are also some small numbers or symbols around the perimeter of the stamp.



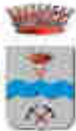
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



PROVINCIA SÜDTIROL
SOUTH TYROL



PROVINCIA DI BOLZANO



CASSA RURALE
ALTA VALSUGANA
CREDIT COOPERATIVE ITALIANA



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)

TITOLO DEL PROGETTO

TUTTOral – Istruzioni per l'uso

RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome: Federico; Cognome: Chesini

recapito telefonico 346/3874931; e-mail federico.chesini95@gmail.com

SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente Il Sogno APS

Sede legale a Pergine Valsugana (TN), via Guglielmi n. 19

C.F. 96089270225; P.iva 02236660227

E-mail info.ilsognoaps@gmail.com; Sito internet <https://www.ilsognoaps.it/>

Legale rappresentante Federico Chesini

Nato a Trento il 11/08/1995; C.F CHSFRC95M11L378Y; residente a Pergine Valsugana (TN)

tel. 346/3874931; e-mail federico.chesini95@gmail.com

SOGGETTO ATTUATORE (gruppo informale, associazione, ente)

Il Sogno APS

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 le rilevazioni contenute nel Piano Strategico Giovani (PSG) 2021 per Pergine Valsugana, l'idea progettuale nasce dalle esigenze di riappropriazione e valorizzazione di spazi e momenti dedicati alla cultura giovanile sul territorio comunale.

È triste evidenza come proprio il settore della cultura sia tra quelli che più hanno sofferto e soffrono, nel momento storico che viviamo – tanto a livello *macro*, quanto più strettamente locale. Le limitazioni ai momenti di aggregazione sociale si riflettono inevitabilmente su diverse forme di espressione artistica, giovanile e non, costrette ad esplorare nuovi mezzi e modalità per raggiungere un pubblico talora più circoscritto. In tale contesto, momenti formativi e di approfondimento risultano, quasi inevitabilmente, sacrificati.

Il Sogno APS, con la presente richiesta, intende avanzare una proposta consapevole delle difficoltà e necessità accennate. Il periodo contingente impone flessibilità e capacità di adeguamento, nelle fasi di programmazione ed implementazione. Impone anche, tuttavia, capacità di coinvolgimento della comunità territoriale e di valorizzazione di modalità di espressione culturale eterogenee – nonché abilità nel rendere le stesse fruibili al pubblico giovanile locale.

In coerenza con quanto riportato, la presente proposta progettuale mirerà a coniugare esigenze di valorizzazione e trasmissione di tecniche artistiche o laboratoriali con altre di riappropriazione di spazi comunitari – mantenendo un riguardo particolare verso bisogni di socializzazione ed aggregazione responsabile.

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

- | |
|--|
| 1. Avvicinamento di un gruppo di giovani a tecniche artistiche e laboratoriali. |
| 2. Promozione di realtà culturali e associative presenti sul territorio. |
| 3. Promozione di modalità di aggregazione e fruizione di iniziative artistico-culturali nel rispetto delle norme di comportamento e contenimento del contagio. |
| 4. Valorizzazione e riappropriazione di spazi comunitari. |

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.

L'evento prevede l'organizzazione di quattro laboratori partecipativi tramite una rete di collaborazioni con realtà culturali, artisti e professionisti attivi sul territorio.

Il progetto avrà luogo a cavallo tra i mesi di aprile e giugno 2021. I laboratori si terranno in orario pomeridiano con cadenza bisettimanale: la durata degli stessi sarà, indicativamente, compresa fra le tre e le quattro ore, in base agli accordi presi con i formatori. Nel caso in cui le condizioni sanitarie e normative non lo consentissero nelle date prefigurate, le tempistiche del progetto verranno adeguatamente modificate.

All'interno dei corsi i partecipanti avranno modo di tessere relazioni, ricreare connessioni e avvicinarsi a tecniche artistico-laboratoriali mediante un percorso diviso in due fasi: una introduzione teorica ed un secondo momento di elaborazione pratico-manuale. Le attività verranno svolte, in presenza, all'interno della sede associativa de Il Sogno APS (via Guglielmi 19) o in alternativa nel piazzale esterno. I partecipanti ad ogni workshop saranno dieci, tanto per ragioni di efficace fruizione, quanto di prevenzione della diffusione del contagio.

Per quanto riguarda l'oggetto dei laboratori previsti:

- Si terrà un workshop in tema di tecniche calligrafiche, gestito da Paola Pisetta, proprietaria del negozio "La Cartolaia - cose belle per scrivere bene"; nel laboratorio in questione, attraverso un tipo peculiare di alfabeto, si andranno ad esplorare gli strumenti più conosciuti della calligrafia, alla scoperta di uno schema semplice, quello della cancelleresca, che è alla base di tutti gli stili moderni
- L'associazione Gas coniugherà le proprie anima sportiva e vocazione artistica nel settore del graphic design, proponendo un laboratorio che andrà ad esplorare i temi di movimento e dinamismo e la loro proiezione fotografica;
- Corso introduttivo alla preparazione di bevande, alcoliche e non, grazie all'aiuto di Elena Pitton. Responsabile del Biba's Lounge Bar, da anni segue e organizza per i propri dipendenti corsi con esperti del settore di fama nazionale ed ha alle spalle numerose partecipazioni a fiere Food & Beverage, quali ad esempio la Velier Live;
- Il duo Elitra, un progetto creativo operativo sul territorio trentino dal 2016, si occuperà di presentare alcune tecniche per la realizzazione di prodotti tramite il ricamo.

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...)

Il progetto si propone di fornire una formazione di base a 40 persone (10 per ogni appuntamento) su differenti tecniche laboratoriali e di avvicinarle a realtà artistiche lontane dal vissuto quotidiano. Per via della natura dei workshop previsti, ogni incontro fornirà ai partecipanti la possibilità di mettere in pratica le tecniche introdotte mediante la realizzazione di un prodotto che rappresenterà l'*output* concreto del laboratorio. Un risultato auspicato degli incontri sarà quello di invogliare i partecipanti ad approfondire autonomamente le tecniche esposte, le quali potranno solo essere approcciate nel corso dei laboratori, per ragioni di tempo.

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

Il progetto si svolgerà nella sede dell'associazione Il Sogno APS, in via Guglielmi 19, Pergine Valsugana. Si prevede l'utilizzo tanto degli spazi interni, quanto del cortile esterno della sede sociale.

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

Indicativamente le quattro giornate verranno distribuite nel periodo che va dalla terza settimana di aprile fino alla metà del mese di giugno. Le date definitive verranno stabilite con i collaboratori anche in base alle future disposizioni per l'emergenza Covid-19.

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 10

L'organizzazione dell'evento sarà in capo all'associazione Il Sogno APS. Della pianificazione ed implementazione in concreto delle attività si occuperanno in prima persona i membri del Consiglio Direttivo dell'associazione, alla data della scrittura del presente bando composto da 10 unità. Ciò non preclude, naturalmente, il fatto che l'associazione si rivolgerà anche al resto della componente sociale, nonché ovviamente ai collaboratori coinvolti, che avranno in gestione le attività laboratoriali.	Fascia di età (inclusi adulti)
	11 – 14 anni n.-
	15 – 19 anni n.-
	20 – 29 anni n. 10
	30 – 35 anni n.-
	over 35 n.-

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

L'iniziativa si rivolgerà prevalentemente al pubblico più classico dell'associazione, composto tanto da studenti delle scuole superiori ed universitari, quanto da persone già inserite nel mondo del lavoro. Nessuna peculiarità dell'attività, in ogni caso, preclude la partecipazione di persone esterne al range di pubblico tipicamente presente alle iniziative de Il Sogno APS.	Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):
	11 – 14 anni -
	15 – 19 anni X
	20 – 29 anni X
	30 – 35 anni X
	over 35 n. -

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

Tra gli obiettivi primari del progetto vi è certamente quello di incoraggiare e valorizzare collaborazioni con le realtà e le persone coinvolte nei momenti di formazione previsti. Tale attività, e in generale il presente progetto, è derivata dalla precisa intenzione dell'associazione di creare nuove sinergie con soggetti attivi sul territorio, operativi in settori culturali/laboratoriali usualmente poco familiari all'associazione proponente. In considerazione di ciò, Il Sogno APS rimane pienamente aperta a ulteriori collaborazioni da svilupparsi nelle prossime settimane, anche nell'attività di promozione e sponsorizzazione degli incontri.

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

La promozione dell'iniziativa avrà luogo con modalità e su piattaforme diverse. Inizialmente, essa si svolgerà in forma cartacea, mediante la stampa di materiale promozionale, che sarà distribuito sul territorio comunale e limitrofo. La promozione avverrà parallelamente anche sui canali social dell'associazione (profili Facebook e Instagram, sito ufficiale), anche mediante eventuali ri-condivisioni da parte di partecipanti, artisti impegnati nell'iniziativa e soci.

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

Per monitoraggio e valutazione della presente iniziativa, l'associazione avrà innanzitutto quale fonte i numeri di partecipazione ai singoli incontri: questo dato permetterà di misurare l'accoglienza del progetto e la sua capacità di raggiungere i potenziali beneficiari. Verranno inoltre raccolti i feedback dei partecipanti e dei formatori coinvolti, entrambi in forma orale. Si valuterà, in ultimo, la possibilità di distribuire ai partecipanti stessi un questionario relativo all'iniziativa, con lo scopo di verificarne le ricadute e individuarne punti di forza e debolezza, in vista di eventuali sviluppi futuri.

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Il progetto si propone non soltanto di esplorare nuove modalità di aggregazione sociale e fruizione di iniziative artistico-culturali, adeguate al momento storico contingente, ma anche di presentare al pubblico locale tecniche e discipline comunemente poco praticate nel contesto perginese ed estranee all'attività tipologica dell'associazione. Ciò anche allo scopo di innovare il *pool* di sinergie e collaborazioni dell'ente scrivente, allargandolo a realtà esterne al territorio comunale. Dal punto di vista logistico, l'approccio laboratoriale, pur non presentando grandi tratti di innovatività in sé, verrà adeguato alle esigenze del momento - ivi comprese quelle di rispetto delle norme di contenimento del contagio - cercando di trasformare potenziali difficoltà in stimoli per l'ideazione di modalità nuove ed efficaci per lo svolgimento degli incontri

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> _____	
4	Acquisto di beni durevoli <i>(10 Brush, 20 pennini, 10 Blocchi di carta, 10 asticcioline dritte e 10 oblique)</i> <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	253,00€
5	Compensi per formatori e relatori esterni, compresi rimborsi spese <i>(Paola Pisetta: n. ore 3; tariffa oraria 40€)</i> <i>(Associazione Gas: n. ore 4; forfait 300€)</i> <i>(Elena Pitton: n. ore 4; forfait 400€)</i> <i>(Elitra: n. ore 4; forfait 300€)</i> <i>Le cifre per i laboratori tenuti da Associazione Gas, Elena Pitton ed Elitra comprendono la spesa relativa ai materiali utilizzati dai formatori per i rispettivi incontri</i>	120,00€
		300,00€
		400,00€
		300,00€
		Subtotale: 1120,00€
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	
7	Pubblicità e promozione (Locandine; promozione online)	80,00€
8	Tasse / SIAE (Spese I.C.A.)	30,00€
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) _____	
11	Altro 2 (specificare) _____	
12	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>	
Totale A		1483,00€

ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento	300,00€
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici <i>Specificare</i> _____	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento	150,00€
8	Altre (specificare)	
Totale B		450,00€

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B): € 1033,00.



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)

TITOLO DEL PROGETTO

Una città per tutti

RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome MASSIMO Cognome GUARNERI

Docente Istituto "Marie Curie" – Pergine Valsugana

Email: massimosalvatore.guarneri@scuole.provincia.tn.it

SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA DI 2°GRADO "MARIE CURIE"

Sede legale a Pergine Valsugana (TN) via San Pietro n. 4 C.F. 96013880222 E-mail

segr.curie.pergine@scuole.provincia.tn.it Sito internet www.curiepergine.edu.it

Legale rappresentante dott.ssa ELINA MASSIMO

Nata a Rovereto (TN) il 23/05/1955 C.F. MSSSLNE55E63H612V residente a Rovereto (TN) – via Paganini, 71

- tel. 0461511397 e-mail dir.curie.pergine@scuole.provincia.tn.it

SOGGETTO ATTUATORE (gruppo informale, associazione, ente)

Il progetto è proposto dall'Istituto di Scuola Superiore di Secondo Grado "M. Curie" di Pergine, avvalendosi del supporto logistico organizzativo della prof. Massimo Guarneri che fungerà da referente per l'Istituto.



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?

Il progetto, rivolto a studenti e docenti dell'Istituto M. Curie di Pergine i cui obiettivi sono quelli di sensibilizzare gli studenti sulla problematica riguardante le barriere architettoniche che quotidianamente le persone disabili incontrano all'interno del contesto urbano (spazi pubblici: parcheggi, marciapiedi ecc ed esercizi commerciali: bar, ristoranti ecc.).

Il Progetto, che è nato per "affiancare" le strutture pubbliche e gli Enti affinché la viabilità e l'accessibilità (marciapiedi, parcheggi, passaggi pedonali, accesso edifici, servizi igienici) siano adeguati in funzione delle persone in carrozzina e/o con problemi a deambulare, si presta bene ad accrescere le competenze disciplinari e digitali (secondo quanto previsto dal curriculum scolastico), ma anche a rafforzare le competenze di cittadinanza attraverso la maturazione di una maggiore consapevolezza sul piano etico.

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

- | |
|--|
| 1. sensibilizzare gli studenti sulla problematica riguardante le barriere architettoniche |
| 2. rafforzare le competenze di cittadinanza attraverso la maturazione di una maggiore consapevolezza sul piano etico |
| 3. Affiancare gli enti pubblici per evidenziare e le problematiche dell'accessibilità dei luoghi pubblici |
| 4. sviluppare le competenze digitali richieste previsti dal Piano Nazionale Scuola Digitale |

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.

Il progetto prevede una parte introduttiva e propedeutica alla tematica affrontata, che andrà affrontata durante le ore curricolari interessando le seguenti discipline tecniche: Progettazione e Topografia che prevedono per la classe i contenuti didattici previsti dal progetto. Inoltre, poiché il progetto si presta ad un approccio interdisciplinare (considerando lo spessore etico), si prevede il coinvolgimento di discipline umanistiche.

PARTE INTRODUTTIVA:

Attività in aula o in video conferenza (meet):

- Analisi delle normative in materia di barriere architettoniche e etica da svolgere in aula con i docenti delle materie.

Durata attività:

- ore modulo 6.

Successivamente si prevedono tre moduli con la partecipazione di un esperto esterno dell'associazione **AsTrID**:

- MODULO 1: Skarrozata;
- MODULO 2: Mappatura;
- MODULO 3: Rilievo e progettazione.

MODULO 1

Attività all'aperto:

- Uscita in carrozzina sul territorio, a rotazione una persona sarà di supporto alla persona in

carrozzina, durante l'uscita verranno commentate le varie criticità riscontrate in materia di superamento barriere architettoniche;

Attività in aula o in video conferenza (meet):

- breve analisi delle normative in materia di barriere architettoniche;
- proiezione di slide dove si evidenziano le problematiche relative al superamento delle barriere architettoniche;
- proiezione di video dove si evidenziano le problematiche relative al superamento delle barriere architettoniche;
- suggerimenti per una corretta esecuzione delle opere;

Durata attività:

- ore modulo 4

L'uscita sul territorio in carrozzina risulta molto utile in quanto poter provare le difficoltà che una persona in carrozzina incontra quotidianamente percorrendo percorsi pedonali fa riflettere i partecipanti essendo molte volte loro stessi progettisti di opere non conformi alla normativa in materia di barriere architettoniche.

MODULO 2

Attività all'aperto:

- mappatura barriere architettoniche di un tratto di marciapiede precedentemente concordato, vengono rilevati: pendenze longitudinali e trasversali dei raccordi in prossimità di attraversamenti pedonali, accessi carrai/pedonali, inizio/fine marciapiede, dislivello in prossimità degli attraversamenti, pendenza longitudinale/trasversale lungo il percorso pedonale, documentazione fotografica;
- mappatura parcheggi riservati ai disabili: verifica dimensioni, segnaletica orizzontale e verticale, pavimentazione, collegamento con percorso pedonale;

Attività in aula o in video conferenza (meet):

- Elaborazione dati raccolti in campo con programmi tipo LibreOffice Impress o Microsoft Power Point;
- Analisi dati raccolti e raffronto alla normativa in materia di barriere architettoniche, possibilità di redigere dei grafici;

Durata attività:

- ore modulo 8

L'uscita di mappatura sul territorio risulta molto utile in quanto mentre si misurano pendenze longitudinali, trasversali, dislivelli relativi ai percorsi pedonali; dimensioni, segnaletica orizzontale e verticale, accessibilità dei parcheggi riservati ai disabili e si riportano sul tablet dove a lato ci sono i parametri massimi ammessi dalla normativa si capisce immediatamente la situazione dal punto di vista del rispetto della normativa in materia di barriere architettoniche.

MODULO 3

Attività all'aperto:

- attività di rilievo mediante distanziometro di un tratto di marciapiede focalizzando il rilievo su larghezza marciapiede, cambi di direzione, cambi di quota, presenza di accessi carrai/pedonali, attraversamenti pedonali;

Attività in aula o in video conferenza (meet):

- stesura rilievo;
- progettazione marciapiede seguendo le indicazioni riportate sugli elaborati tipo in formato AutoCAD.dwg forniti da AsTrID;
- raffronto tra situazione rilevata e nuova progettazione;

Durata attività:

- ore modulo 6

L'attività di rilievo e successiva progettazione attenendosi alla normativa in materia di barriere architettoniche permetterà nella fase di raffronto tra la situazione reale e la nuova progettazione di individuare le principali difformità tra una situazione correttamente progettata e una situazione realizzata in modo sbagliato.

PARTE CONCLUSIVA:

Attività in aula o in laboratorio:

- Impaginazione e stampa degli elaborati grafici prodotti;

Durata attività:

- ore modulo 6.

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...)

- Utilizzare strumenti digitali e software per la progettazione;
- Utilizzare strumenti topografici per il rilievo;
- Stimolare la riflessione sul piano etico di questa problematica;
- Dare la possibilità di utilizzare le conoscenze e competenze acquisite per applicarle a un caso reale;
- Suscitare l'interesse degli studenti in uscita dalle scuole secondarie di primo grado e contribuire a incrementare il numero di iscrizioni al nostro Istituto.

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

Istituto M. Curie di Pergine Valsugana e zone limitrofe all'istituto

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

Aprile 2021 – Dicembre 2021

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 2

Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:	Fascia di età (inclusi adulti)
Il gruppo di coordinamento è composto dall'istituto proponente nelle vesti del docente referente e il consulente esterno in qualità di formatore.	11 – 14 anni n. _____
	15 – 19 anni n. _____
	20 – 29 anni n. _____
	30 – 35 anni n. _____
	over 35 n. <u> 2 </u>

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

<p><i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i></p> <p>Classe dell'indirizzo CAT dell'Istituto d'Istruzione "Marie Curie", gli studenti saranno coinvolti in modo attivo nella stesura di elaborati grafici e relazioni da presentare agli enti pubblici.</p>	<p>Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):</p> <p>11 – 14 anni n. _____</p> <p>15 – 19 anni n. <u> 8 </u></p> <p>20 – 29 anni n. _____</p> <p>30 – 35 anni n. _____</p> <p>over 35 n. _____</p>
--	--

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

Si intende collaborare con l'Associazione Astrid (Associazione Trentina per la Ricerca Integrata e la Disabilità Onlus) di Trento, sulla parte che riguarda la formazione e stesura degli elaborati.

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

Il progetto verrà promosso all'interno della scuola e nel sito Istituzionale della scuola (<https://www.curiepergine.edu.it/>)

Al pubblico verrà presentato attraverso articoli su quotidiani locali.

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

Si prevede di utilizzare un questionario digitale proposto ai partecipanti.

I risultati del questionario verranno analizzati dai docenti per valutare l'impatto e il raggiungimento degli obiettivi previsti.

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Gli elementi innovativi del progetto sono lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale, nel seguire e gestire un progetto durante tutte le sue fasi, dal rilievo alla stesura di elaborati grafici e relazioni da presentare agli enti pubblici. Quindi, utilizzare un caso reale per acquisire quelle competenze richieste dal percorso di studio da spendere nella futura professione.

PIANO FINANZIARIO

SPESE

Voce di spesa		Prevista
1	Affitto sale, spazi, locali	
2	Noleggio materiali e attrezzatura <i>Specificare</i> Noleggio carrozzelle per disabili	150,00
3	Acquisto materiali specifici usurabili <i>specificare</i> Cartucce e carta fotocopie per stampante e per plotter per la realizzazione degli elaborati	220,00
4	Acquisto di beni durevoli <i>Specificare</i> Software di grafica <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	200,00
5	Compensi per formatori e relatori esterni, compresi rimborsi spese (Specificare n. ore <u>18</u> ; tariffa oraria <u>€ 70</u> / forfait <u> </u> / <u> </u>)	1.260,00
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>)	549,00
10	Altro 1 (specificare) _____	
11	Altro 2 (specificare) _____	
12	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>)	
Totale A		2.379,00

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)	
Totale B		0,00

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 2.379,00

Pergine Valsugana, 12/02/2021

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
dott.ssa Elina Massimo





SCHEDA PROGETTO 2020
PIANO GIOVANI DI ZONA
DI PERGINE VALSUGANA E DELLA VALLE DEL FERSINA

(da presentare entro le ore 24.00 del 19 febbraio 2020)

TITOLO DEL PROGETTO

Vei-a Zugar

Riferimenti del compilatore

Nome Ilenia Cognome Froner

recapito telefonico 3467877964 email ileniafroner @gmail.com

Soggetto responsabile

Nome associazione/ente Forma Mentis Tridentinae

Sede legale a Pergine via Marconi n. 107 c.f. 96112950223 email/tel 3408857319

formamentis.tridentinae@gmail.com

Legale rappresentante Francesco Barni

nato a Trento il 04/08/1987 C.F. BRNFNC87M04L378F residente a Pergine tel

3408857319 email francesco.barnetta@gmail.com

Soggetto proponente/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?*

L'idea parte da un gruppo di appassionati con elevata conoscenza delle dinamiche della costruzione e la progettazione di giochi da tavolo efficaci, equilibrati, divertenti ed educativi. Tale progetto ha come obiettivo quello di valorizzare l'ambiente urbano e sociale in cui vivono i giovani con delle attività di aggregazione ludica e intellettuale molto interessanti, al fine di favorire l'affezione, il legame emotivo ed evidenziare il valore degli spazi urbani e dei monumenti caratterizzanti il nostro territorio; nonché istruire con delle nozioni geografiche, storiche, folkloristiche e di valorizzazione e puntare alla preservazione del patrimonio linguistico dialettale.

Con questo progetto si vogliono far incontrare le fasce di età giovanili con quelle adulte accumulandole attraverso l'identità ed il sentire territoriale tramite l'esperienza ludica. A ciò abbiamo pensato di aggiungere l'espressione artistica di volontari, che permetta di apportare al progetto la visione personale della città da parte di chi la vive.

Si vuole inoltre sfruttare il legno come materiale di produzione, sia per mantenere il tradizionale legame fra questo materiale e la nostra regione, sia per dare un'impronta originale e naturale al prodotto finale.

Proporre alla comunità dei giochi, che pur mantenendo una bassa difficoltà di approccio, possano rappresentare una sfida intellettuale e di soddisfazione personale visto che molti avranno modo di parteciparne alla creazione.

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

1. Creare aggregazione a più livelli, sia familiare, che di comunità, che fra le diverse fasce di età.
2. Permettere l'espressione artistica, in questo caso grafica e progettuale, di amatori e non e in contemporanea divulgare la conoscenza del territorio, della sua storia e delle attività presenti.
3. Far apprezzare ed aumentare il legame della comunità al proprio territorio e divertirsi ironizzando sulle peculiarità che ci rendono unici ed uniti.
4. Creare dei giochi interamente in legno che possano trasmettere il senso di naturale a chi li usa.
5. Dare la soddisfazione ai membri della comunità partecipanti di poter usare un prodotto che hanno contribuito a realizzare.
6. Sostenere in maniera etica, propositiva e concreta (attraverso il nostro contributo monetario) le istituzioni che rendono il nostro ambiente sicuro e solidale.

*Descrivi le **ATTIVITA' PREVISTE** per fasi indicando periodo di realizzazione, nominativi persone o figure professionali coinvolte con relativi compensi o rimborsi, luoghi, ecc.*

Vorremmo avere la possibilità di lavorare, progettare e realizzare una decina di giochi da tavolo basati su classici e rivisitati ma anche qualche inedito, intagliati sul legno mediante l'utilizzo di una speciale macchina a laser che taglia, incide e brucia. E' nostro desiderio usare il legno proveniente dalle riserve accumulate a seguito del disastroso evento atmosferico di fine 2018, (da qui il nome del progetto che parte da Vaia e si trasforma in Veia Zugar) che ha danneggiato i nostri boschi e il nostro paesaggio, senza voler quindi incidere su uno spreco ecologico, ma rendendo tale evento parte della storia del nostro territorio, dandogli una vita nuova e un'utilità istruttiva.

Tale progetto si dividerà in vari passaggi, distribuiti in due anni:

Un primo step che vorremmo realizzare a breve riguarderà la creazione di un gioco basato sul conosciutissimo Memory: verranno coinvolti artisti amatoriali e non, che iscrivendosi al nostro progetto on line, potranno presentare a titolo gratuito un loro disegno relativo ad un edificio, monumento, luogo di riferimento per la città. I disegni (che dovranno essere sviluppati secondo determinati criteri) verranno poi incisi (firma dell'artista inclusa) sui tasselli in legno che andranno a comporre i pezzi di gioco. La prima edizione del gioco verrà presentata a Maggio al Pergine Comics.

Dopo questa faremo uscire, non appena avremo raggiunto l'adesione minima di altri 10 artisti, un'espansione con altre 20 tessere.

Anche le pedine verranno intagliate seguendo le scelte degli artisti.

Un altro gioco che vorremo realizzare quest'anno sarebbe un gioco basato sul Monopoly. Tutto il materiale raccolto verrà poi elaborato dagli operatori associati ed il file risultante verrà poi inciso su legno per la realizzazione finale.

Altro importante gioco realizzato entro fine anno sarà il Cluedo Perzen e frazioni. Classico del giallo dove i personaggi saranno creati da alcuni stereotipi di abitanti di paese (esempio: la Bepina veciotta fioraia, el Gino del bar centrale, etc...)

Lupus in tabula, famoso gioco di ruolo e di società con ambientazione trentina. Anche questo comprenderà un ventaglio di personalità tipiche della nostra regione che dovranno discutere in dialetto e impersonare fino in fondo il carattere del proprio personaggio.

Questi giochi verranno proposti al pubblico durante eventi aperti a tutti, organizzati dall'associazione, da altre associazioni collaboratrici e da altri organi interessati. Inoltre sarà possibile prenotarne delle copie sostenendo economicamente il nostro progetto. Tali fondi saranno tutti devoluti in beneficenza a varie realtà sul territorio (Avis, Vigili del Fuoco, Croce Rossa e Corpo Forestale).

Verranno anche organizzati dei tornei durante tali eventi, con piccole quote di partecipazione il cui ricavato verrà sempre devoluto in beneficenza alle sopracitate organizzazioni.

Il prossimo anno lavoreremo ad altri 5 giochi:

Verrà chiesto ad alcune associazioni di collaborare per l'ideazione di giochi da tavolo basati sulla loro attività, che ci riserveremo di elaborare e, quelle che riterremo meritevoli, di realizzare. (circa 2 giochi)

Un gioco basato sull'attività mineraria dei canopi medievali (dungeon game) della valle dei mocheni, dove i poveri minatori si imbattono in magiche creature da sconfiggere per proseguire il loro percorso e riuscire ad uscire dal sottosuolo sani e salvi.

L'ultimo gioco presentato nel 2021 sarà un gioco basato sull'attività scout dove dei simpatici esploratori dovranno collezionare il maggior numero di visite nelle migliori luoghi turistici alpini dell'Alta Valsugana.

È già stata da noi sostenuta la spesa per l'acquisto del macchinario di incisione, sfruttando finanziamenti privati e sponsor. Tale voce non risulta quindi essere una spesa aggiuntiva per il progetto.

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...)

Creazione di giochi da tavolo a tema Pergine che permettano di animare i vari eventi pubblici, agevolando l'aggregazione della comunità e favorendo la conoscenza del territorio e del folklore.
Permettere l'espressione artistica dei ragazzi della comunità.
Sostenere in maniera etica, propositiva e concreta (attraverso il nostro contributo monetario) le istituzioni che rendono il nostro ambiente sicuro e solidale.

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

Comune di Pergine.

Durante la creazione verranno sfruttate le sedi associative per organizzare e confezionare i giochi. Per la promozione pubblica verranno sfruttate aree in prestito durante eventi pubblici.

QUANTO DURA IL PROGETTO?

annuale

biennale

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

Inizio ad aprile per il proseguo del biennio

A quali **ASSI PRIORITARI** del Piano Strategico Giovani il progetto fa riferimento?

X Spazi e momenti legati alla cultura giovanile e all'aggregazione

Cittadinanza attiva e partecipazione giovanile

Mobilità e accessibilità centro-periferia

Quali sono i **PROTAGONISTI** del progetto?

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 4

Breve descrizione del loro ruolo/composizione del gruppo: Gli organizzatori si occuperanno di interessare gli artisti alla partecipazione creativa e alla realizzazione dei disegni. Si occuperanno della realizzazione fisica del gioco e della sua promozione durante gli eventi pubblici in cui saranno riusciti ad ottenere un posto come ospiti. Contatteranno altre associazioni ed enti per promuovere il gioco in eventi pubblici e fra i soci.	Fascia di età (inclusi adulti)
	11 – 14 anni n. <input type="checkbox"/>
	15 – 19 anni n. <input type="checkbox"/>
	20 – 29 anni n. X
	30 – 35 anni n. X
	over 35 n. X

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:	Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):
L'attività è rivolta principalmente ai giovani per la fase creativa e di realizzazione dei giochi, però sarà lasciato spazio aperto a chi volesse portare un proprio contributo. Nella fase divulgativa verranno invece coinvolte le varie fasce di età per poter creare una grande aggregazione intergenerazionale con la possibilità di uno scambio di visioni sul comune territorio di appartenenza.	X 11 – 14 anni
	X 15 – 19 anni
	X 20 – 29 anni
	X 30 – 35 anni

	X Over 35
--	------------------

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

Artisti amatoriali trentini, associazioni (ad es. Volkan – Tana dei Goblin di Trento), organizzatori di eventi sul territorio.

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

Promozione diretta a organizzatori di eventi, privati e comunali
 Partecipazione ad eventi pubblici
 Pubblicizzazione attraverso i canali delle associazioni interessate (social)
 Passaparola
 Postando sui social le varie fasi di creazione e realizzazione del progetto con brevi video

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Permettere l'espressione artistica dei perginesi (e non) relativa alla loro visione di Pergine e concretizzandola non in una mostra o in albi di raccolta, ma in un gioco che possa far vivere le sensazioni che volevano trasmettere con la loro opera. Far partecipare le persone alla realizzazione di qualcosa che verrà usato e non solo osservato

Far conoscere i luoghi e la città di Pergine attraverso un approccio ludico, su qualcosa con cui sto interagendo, riproponendo in piccolo l'iterazione che ogni giorno ha un perginese vivendo a Pergine. Non solo potrò recarmi al Spiaz delle Oche durante la mia vita quotidiana, potrò anche giocare con la piazza nel gioco.

Giochi basati sulla città non sono mai stati fatti. Inoltre i giochi verranno realizzati in legno e le tipologie di gioco scelto non sono mai state fatte in legno.

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

Momenti di confronto diretto con i partecipanti agli eventi di promulgazione dei giochi.

RIPORTA IL PIANO FINANZIARIO del progetto (se biennale, presentare un piano finanziario specifico per ogni singola annualità).

SPESE I Anno

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> legno, carta, tinture, vernici, colle, stoffe, cartoni, resine, stampi in silicone	500,00
4	Acquisto di beni durevoli <i>specificare</i> <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	
5	Compensi per operatori tecnici e ideatori dei giochi compresi rimborsi spese (forfait: 200)	500,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio	50,00
7	Pubblicità e promozione	75,00
8	Tasse / SIAE	
11	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>)	50,00
12	Altro 1 (specificare) trasposizione grafica progetti	150,00
13	Altro 2 (specificare)	
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>)		150,00
Totale A		1.475,00

ENTRATE I Anno

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento	
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici	
6	Contributo di soggetti privati	

7	Autofinanziamento	
8	Altre (specificare)	
Totale B		

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 1.475,00

SPESE II Anno

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> legno, carta, tinture, vernici, colle, stoffe, cartoni, resine, stampi in silicone	500,00
4	Acquisto di beni durevoli <i>specificare</i> <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	
5	Compensi per operatori tecnici e ideatori dei giochi compresi rimborsi spese (forfait: 200)	500,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio	50,00
7	Pubblicità e promozione	75,00
8	Tasse / SIAE	
11	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>)	50,00
12	Altro 1 (specificare)	150,00
13	Altro 2 (specificare) trasposizione grafica progetti	
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>)		150,00
Totale A		1.475,00

ENTRATE II Anno

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento	
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	

5	Contributo di enti pubblici	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento	
8	Altre (specificare)	
Totale B		

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 1.475,00



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)

TITOLO DEL PROGETTO

#PergineGiovani 2021
- PROGETTO STRATEGICO -

RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome **Genny** Cognome **Cavagna**

recapito telefonico 0461/502553 e-mail genny.cavagna@comune.pergine.tn.it

SOGGETTO RESPONSABILE

Nome associazione/ente: **ASIF Chimelli**

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

P.IVA: **01186070221** email/tel asifchimelli@pec.it

sito internet 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 **0461.502351**



SOGGETTO ATTUATORE (gruppo informale, associazione, ente)

Azienda Speciale Servizi Infanzia e Famiglia ASIF G.B. Chimelli

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?*

Forte del successo conseguito all'innovazione iniziata nel 2019 e consolidata nel 2020, lo Sportello della Gioventù #PergineGiovani si conferma un punto di riferimento essenziale per le politiche giovanili del territorio di Pergine e della Valle del Fersina, nonché per i giovani interessati dal Piano e per quelli delle zone limitrofe.

A vario titolo e con diversa intensità, i giovani sono sempre alla ricerca di novità e opportunità: dagli impegni educativi e di intrattenimento nel quotidiano, a progetti che consentano un avviamento all'autonomia, l'avvicinamento al mondo del lavoro o l'apertura verso possibilità internazionali.

Oramai si è palesata in maniera forte e chiara la necessità di un luogo fisico e virtuale che connetta le opportunità offerte ai giovani. Si vuole dunque proseguire, nell'ottica di rinnovamento e miglioramento costante, l'implementazione degli strumenti comunicativi attuali, progettando e co-progettando con la comunità giovanile uno sportello di informazione targettizzata, inteso come un collettore attivo che raccolga su tutto il territorio (non solo del perginese) le opportunità per i giovani costruendo un calendario dell'offerta di iniziative, eventi, corsi ecc.

Quello del 2021 vuole essere uno Sportello della Gioventù che si, chiama a sé i giovani, ma che di pari passo, si muove in direzione dei giovani, plasmandosi sulle esigenze dei propri fruitori.

In questo contesto si inserisce il progetto #PergineGiovani 2021, come principale azione di catalizzazione di necessità, comunicazione, promozione e sviluppo di tutte le azioni contenute nel Piano Strategico Giovani del Piano Giovani di Zona di Pergine e della Valle del Fersina, nonché di tutte le opportunità rivolte alla fascia giovanile, presenti sul territorio locale e nazionale, ed internazionale.

In riferimento al bisogno legato alla territorialità ed alla riconoscibilità, si propone una sostanziale novità per il 2021: per quanto cruciale sia la posizione di #PergineGiovani all'interno del Centro #Kairos, proprio perché esso è già luogo di passaggio per giovani e realtà che si occupano del mondo giovanile, #PergineGiovani 2021 si propone di andare fuori, sul territorio, nei luoghi del mondo giovanile e della Valle del Fersina dove i giovani attendono una risposta su misura, attivando l'iniziativa **#FuoriDalComune**.

Pergine Giovani 2021 coinvolgerà anche per quest'anno una serie di professionisti: il referente dell'#InfoPoint, il Referente Tecnico Organizzativo, il referente alla comunicazione e, in collaborazione, l'equipe di educatori del #Kairos Giovani, che cooperano e si mettono a

disposizione per la co-progettazione e co-realizzazione di iniziative mirate al mondo giovanile, e per rispondere e orientare i giovani attraverso il mondo delle opportunità a loro rivolte.

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

- | |
|--|
| 1. Comunicare in maniera efficace e diffondere in modo capillare le informazioni, le opportunità per i giovani e il PGZ stesso |
| 2. Mettere a disposizione un luogo fisico e virtuale che raggiunga i giovani sul territorio |
| 3. Favorire e sostenere il protagonismo giovanile e la partecipazione attiva |
| 4. Sostenere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni |
| 5. Sviluppare la co-progettazione, la co-realizzazione di iniziative mirate al mondo giovanile |
| 6. Valorizzazione di momenti di riconoscimento della cultura giovanile, di animazione e aggregazione sociale |

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.

Il progetto strategico #PergineGiovani 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 progettuali ed è inoltre uno spazio informativo per i giovani – denominato #InfoPoint - all'interno del Centro #Kairos, struttura cardine delle politiche giovanili locali. Il servizio di #InfoPoint è incardinato all'interno del front office del Centro #Kairos in modo da permettere un'apertura settimanale di 24 ore, distribuite in orario mattutino e pomeridiano, per dare la possibilità sia a giovani che adulti, di entrare in contatto diretto con il referente. In particolare l'apertura pomeridiana del lunedì è dedicata all'attivazione di nuove collaborazioni con altri punti informativi giovanili (ad es. Servizio Civile Provinciale Universale, Civico 13, Associazione InCo) a fine di allargare le maglie della circolazione delle informazioni tra i giovani. #PergineGiovani, tramite le persone che ci lavorano (il referente tecnico, il referente dell'#InfoPoint, il responsabile della comunicazione, l'equipe di animatori del Centro #Kairos) vuole essere soggetto di riferimento per i giovani, rendendosi disponibile alla co-progettazione e co-realizzazione di iniziative mirate al mondo giovanile.

#PergineGiovani è dotato di un sito web sempre aggiornato e di una mailing list con 1300 contatti ai quali viene inviata una newsletter settimanale. Le opportunità per i giovani vengono diffuse anche attraverso il suo profilo Facebook e quello del Centro #Kairos, seguiti da 2.300 persone (soprattutto in età compresa tra i 18 e i 34 anni) e da un profilo Instagram attivato nel 2019, seguito da circa 665 utenti principalmente in fascia d'età 18-25 anni.

Dal 2019, per potenziare ulteriormente tale strumento e in accordo con le priorità emerse nel PSG triennale, è stata inserita la figura del referente della comunicazione che si è dedicato:

- al costante aggiornamento del sito www.perginegiovani.it, portale che raccoglie tutte le opportunità, i progetti e i bandi rivolti al mondo giovanile, oltre che la presentazione di tutti i servizi offerti dal Centro #Kairos;
- alla comunicazione sui social, migliorando gli insights dei vari profili, nonché accrescerne i follower;
- all'invio delle newsletter settimanali;
- a proseguire con la redazione di un periodico scritto dai giovani e rivolto ai giovani: Youth Time, in una forma non più cartacea bensì digitale attraverso un canale Telegram e la pubblicazione di articoli tramite le piattaforme Facebook e Instagram di #PergineGiovani.

Nel 2020 si è concretizzato lo spostamento dell'#InfoPoint in una sala al primo piano del Centro #Kairos, uno spazio esclusivamente dedicato a questo scopo. Il servizio così strutturato ha migliorato la propria identità rendendo più efficace l'organizzazione di attività specifiche delle politiche giovanili, rendendolo sempre più uno spazio di incontro anche "fisico" tra i giovani e le associazioni.

Il 2021 sarà l'anno in cui si concretizzerà il progetto #Fuoridalcomune.

L'obiettivo del progetto è di incontrare le associazioni e le realtà giovanili presenti al di fuori della cittadina di Pergine Valsugana, come le numerose frazioni e i comuni della Valle del Fersina, che molto spesso presentano difficoltà per svariati motivi (distanza, trasporti, ecc.) a raggiungere il Centro #Kairos o l'Ufficio delle Politiche Giovanili per aderire alle iniziative o dall'altra, proporre loro stesse idee innovative per i giovani.

Si ipotizza quindi che l'operatore designato:

- tramite contatti formali e non formali raggiunga la zona che ha manifestato l'interesse e che incontri i gruppi di giovani/associazioni, anche solamente e semplicemente per un momento di promozione dello strumento del Piano Giovani di Zona;
- raccolga i bisogni e le idee emergenti e, tramite un lavoro di co-progettazione, accompagni i giovani/associazioni in tutte le fasi di concretizzazione di tali idee;
- aiuti inoltre le realtà giovanili ad attivare una rete di collaborazione con le risorse presenti in quel particolare contesto ma non solo (es. un progetto di rete tra le frazioni, tra Comuni della Valle del Fersina, tra frazioni e Comuni della Valle del Fersina, ecc.) in un'ottica di sviluppo di comunità.

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...)

I risultati previsti per il progetto 2021 sono:

- Registrare un aumento dei fruitori dell'#InfoPoint, e un concreto interesse per il progetto #FuoriDalComune.
- Veder ampliata la funzione di #PergineGiovani come catalizzatore ed attivatore delle risorse e delle potenzialità dei giovani.
- Accrescere le opportunità d'incontro, confronto e comunicazione fra i giovani e con i giovani, fra i giovani e gli adulti.
- Riscontrare un maggior numero di micro-progettualità provenienti dai gruppi informali di giovani supportate, indirizzate o co-progettate.
- Godere di una comunicazione strategica più efficace e capillare.
- Incrementare i giovani raggiunti dalle opportunità e la loro capacità di attivazione nelle stesse.

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

Comune di Pergine Valsugana, Comune di Fierozzo, Comune di Palù del Fersina, Comune di Sant'Orsola Terme, Comune di Frassilongo. Nelle sedi: Centro #Kairos (via Amstetten, 11, Pergine Valsugana), sale comunali dei comuni coinvolti, spazi di associazioni territoriali, spazi informali.

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

Dal 1 gennaio al 31 dicembre 2021

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 5

<p><i>Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:</i></p> <p>Professionisti impegnati nello sportello della gioventù, nell'ufficio delle politiche giovanili ed al Centro #Kairos, con mansioni di progettazione, realizzazione e coordinamento delle attività sopra descritte.</p>	<p>Fascia di età (inclusi adulti)</p> <p>11 – 14 anni n. _____</p> <p>15 – 19 anni n. _____</p> <p>20 – 29 anni n. _____</p> <p>30 – 35 anni n. 1</p> <p>over 35 n. 4</p>
---	---

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

<p><i>Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:</i></p> <p>Il progetto mira a raggiungere 30 giovani come partecipanti attivi. I giovani saranno contattati attraverso gli strumenti di comunicazione citati, verranno coinvolti dal lavoro in concerto dell'equipe educativa del #Kairos Giovani e di #PergineGiovani. Verranno attivati partecipando in prima persona e con contenuti personali, a seconda degli interessi. In particolare saranno coinvolti nella revisione di Youth Time, e nella promozione e co-progettazione delle campagne Instagram e Facebook.</p> <p>Nel 2021 si vorrebbero agganciare almeno 100 giovani nello sportello fisico, locale e diffuso, che sarà promosso al fine di essere percepito come un luogo dove reperire informazioni ma anche portare progettualità. È così auspicabile che i giovani usufruiscono del servizio per orientamento e supporto nella ricerca di progetti ed</p>	<p>Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):</p> <p>11 – 14 anni n. _____</p> <p>15 – 19 anni n. _____</p> <p>20 – 29 anni n. _____</p> <p>30 – 35 anni n. _____</p> <p>over 35 n. _____</p>
--	---

<p>opportunità. Questi giovani appartengono principalmente alla fascia d'età 16-25.</p> <p>I canali Social, Facebook e Instagram, coinvolgono come fruitori attivi e quantificabili 3.000 utenti, ai quali andrebbe aggiunto il pubblico esterno che visualizza i contenuti e i materiali pubblicati grazie a condivisioni di terzi.</p> <p>I fruitori raggiunti attraverso i canali social sono identificabili qualitativamente in tre aree:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Instagram: giovanissimi 11-18 -Facebook: giovani adulti 18-35 -Newsletter: giovani adulti e genitori o altri adulti di riferimento per il mondo giovanile. 	
---	--

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

<p>Il ruolo di coordinamento e collegamento col territorio svolto dallo Sportello #PergineGiovani coinvolge come fruitori un ventaglio di realtà locali, fra associazioni e organizzazioni di varia natura pubbliche e private. Le collaborazioni principali portate avanti saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione nella co-progettazione di eventi ed attività con i giovani e i gruppi informali del territorio. • Collaborazione nella progettazione e gestione con gli enti pubblici: Comune di Pergine, Comunità di Valle, Provincia Autonoma di Trento. • Collaborazione con il CAT #Kairos Giovani per l'aggancio di fruitori e la promozione di opportunità. • Collaborazione con i comuni di Palù del Fersina, Sant'Orsola, Frassilongo e Fierozzo e con le realtà delle frazioni per il progetto #FuoriDalComune. • Collaborazione con l'ufficio Politiche Giovanili provinciale per la promozione di opportunità. • Collaborazione con l'ufficio SCUP provinciale, l'Associazione InCo, Civico 13,...
--

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

Verranno utilizzati, in tutte le fasi, tutti i canali propri del progetto:

- Sito web dedicato
- 2 pagine Facebook
- Profilo Instagram
- Newsletter
- Canale YouTube
- Flyer e grafiche promozionali, volantinaggio

Nel corso di tutto il progetto verranno prodotti materiali cartacei (brochure PGZ, volantini promozionali dei singoli progetti, volantini relativi alle attività del #Kairos Giovani, volantini per promuovere i servizi di #PergineGiovani), materiali multimediali (post Facebook e Instagram, Instagram Stories, video), oltre ai contenuti di Youth Time.

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

I soggetti responsabili della valutazione saranno gli organizzatori stessi, attraverso diversi strumenti:

- La sportellista si occuperà della raccolta dei feedback degli stakeholder e delle associazioni locali
- La social media manager di raccogliere attraverso sondaggi online e moduli Google inviati a mezzo newsletter i dati relativi alla soddisfazione degli utenti
- I dati saranno misurati dalla social media manager grazie agli insights dei vari portali
- L'equipe educativa del #Kairos Giovani fornirà dati rispetto ai feedback della comunità giovanile che coinvolge
- La figura addetta allo sportello diffuso manterrà un registro delle persone che usufruiranno del servizio
- La RTO si occuperà del monitoraggio dell'andamento con incontri cadenzati con lo staff dello sportello

Lo staff dello sportello produrrà schede di valutazione delle attività co-progettate con la comunità giovanile o con gli uffici/partner provinciali.

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Lo Sportello della Gioventù - #PergineGiovani 2021 è un progetto che prosegue nella propria mission intrinsecamente innovativa, arricchendola di elementi distintivi dall'anno precedente. Il servizio gode della linfa innovativa derivante da un rapporto con i giovani che comporta una capacità di innovazione costante. È inoltre particolarmente lungimirante la possibilità di progettazione partecipata e co-costruzione di attività rivolte ai giovani messa a disposizione da #PergineGiovani. I canali attraverso i quali Pergine Giovani vuole raggiungere i giovani del territorio sono in sempre al passo con i tempi.

La nuova struttura diffusa dello sportello fisico è un'innovativa proposta per raggiungere i giovani dove essi si trovano, in linea con le più recenti line guida delle politiche giovanili e dello youth working europeo. La possibilità di accogliere nella sede dello sportello realtà provinciali e nazionali, con le loro proposte per nuove progettualità è un ulteriore elemento di novità.

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> (toner stampante, cancelleria)	500,00
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 (<i>Specificare n. ore</i> ____; <i>tariffa oraria</i> ____ / <i>forfait</i> ____) - Compenso sportellista Vanna Conci - Compenso tecnico Web (hosting, manutenzione sito, interventi sporadici) - Compenso Social Manager - Compenso operatore #FuoridalComune	7.000,00
		1.159,00
		5.000,00
		8.000,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	
7	Pubblicità e promozione (Crushsite, Facebook, Canva Pro)	500,00
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 (<i>specificare</i>) Polizza assicurativa	2.500,00
11	Altro 2 (<i>specificare</i>) _____	
12	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>)	
Totale A		24.659,00

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)	
Totale B		

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 24.659,00