



Scheda illustrativa del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Piano operativo giovani

codice	ROV
titolo	GIOVANI PROTAGONISTI: LA CITTA' COME PALCOSCENICO
per l'anno	2015
del PGZ di	Piano Giovani di Zona di Rovereto

2. Referente istituzionale del PGZ

Nome	Luisa
Cognome	Filippi
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail/PEC	progettogiovani@comune.rovereto.tn.it

3. Referente amministrativo del PGZ

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail/PEC	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it; sociali@pec.comune.rovereto.it

4. Referente tecnico-organizzativo del PGZ

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail/PEC	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it; sociali@pec.comune.rovereto.it
Nome	
Cognome	
Recapito telefonico	
Recapito e-mail/PEC	

5. Data di costituzione del Tavolo

18/05/2006

**6. Comuni componenti il territorio del PGZ**

Comune di Rovereto

7. Componenti del Tavolo alla data di approvazione del POG

Ente / Istituzione /Associazione / Soggetto / Gruppo informale	Nominativo rappresentante	Note
Ass. Agesci	Tania de Oliva	
Ass. Alteraego	Stefano Miorelli/Luca Borz	
Ass. Altrevie	Michele Sbrana	
Ass. Amici del Senatore Spagnolli	Elena Patoner	
Ass. Calmapiatta	Silvia Plotegher	
CNGEI	Giancarlo Pederzoli	
Ass. H2O+	Giulia Pizzini	
Ass Insieme	Renato Setti	
Ass. Mozart boys & Girls	Marvi Zanoni	
Ass. Noizy	Nikola Lukovic	
Ass. Nuove Rotte	Manuela Gualdi	
Ass. Step By step	Davide Filippi	
Ass. UBG	Manuela Vadalà	
Ass. Urla	Luigi Albertozzi	
Cassa Rurale di Rovereto	Marco Parisi	
Comunità Murialdo	Marzia Saglietti	
Croce Rossa sez. giovani	Fabio Casna	
Liceo Rosmini Rovereto	De Pascale Francesco	
Pensiero Giovane	Riccardo Loss	
Società Cooperativa Archè	Gianluca Samarelli	



8. Genesi del POG

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

Il Piano Operativo Giovani (POG) è un programma annuale di interventi promosso dal Tavolo Giovani presieduto dall'Assessore alla Contemporaneità del Comune di Rovereto. Il Piano è lo strumento di lavoro che sviluppa la sussidiarietà e la concertazione degli interventi, dopo aver effettuato un'analisi dei bisogni ed individuato una direzione politica di attività.

Il Tavolo Giovani ha approvato in agosto 2014, le Linee Guida 2015 indicando come titolo del POG "Giovani protagonisti: la città in mano ai giovani".

Il POG 2015 ha come tema la promozione delle produzioni culturali dei giovani per renderli protagonisti nel campo dei linguaggi artistici, delle espressioni estetiche e della creatività.

La produzione artistica può riguardare le diverse discipline: pittura, scultura, letteratura, musica, teatro, danza, fotografia, videoarte ecc.

Il tema è coniugabile a titolo esemplificativo in: eventi, laboratori, produzioni teatrali, letterarie, mostre, concorsi, e altre iniziative e progetti riguardanti le forme della cultura in generale. A discrezioni i candidati delle azioni progettuali possono a loro volta dare un "argomento/messaggio" per la propria produzione culturale.

La scadenza per la presentazione dei progetti è stata fissata al 19 novembre 2014. Come specificato nelle Linee Guida i progettisti hanno effettuato degli incontri con il referente tecnico per un aiuto tecnico/amministrativo nella progettazione e compilazione dei progetti.

Il Tavolo Giovani in data 31/03/2010 ha approvato le norme di funzionamento dello stesso ai fini dell'approvazione del POG. Tali norme prevedono che una commissione ristretta nominata dal Tavolo valuti i progetti e che la graduatoria dei progetti e che la graduatoria dei progetti ammessi venga successivamente approvata dalla giunta comunale in maniera autonoma che ne dispone anche il budget per il finanziamento del progetto.

La commissione si è riunita il 15 e il 17 dicembre 2014.

Quest'anno sono stati presentati 8 progetti dei quali 6 ammessi al Pog 2015.

Il 23/01/2015 si è riunito il Tavolo: nell'ordine del giorno si proponeva l'inserimento del progetto "Giovani all'Opera 2015" nel POG.

Da due anni l'iniziativa "Giovani all'Opera" è stata realizzata dall'Ufficio Progetto Giovani con fondi propri. Tale progetto prevede l'attivazione di 52 tirocini estivi, in aziende/ditte del territorio di Rovereto, per studenti dai 16 ai 19 anni della durata di 2/3 settimane, per l'avvicinamento dei giovani al mondo del lavoro, ed è promosso congiuntamente dall'Agenzia del Lavoro, dalla Comunità della Vallagarina e dai Tavoli giovani dei Comuni della Vallagarina tramite i progetti POG.

La proposta è di inserire Giovani all'Opera come progetto "speciale" indipendente dal tema previsto per il Pog 2015, destinando la somma prevista per questa iniziativa in aggiunta al capitolo degli stanziamenti Pog, al fine di ottimizzare le risorse, anche in relazione alla compartecipazione del finanziamento provinciale. L'importo a disposizione quest'anno per Giovani all'opera è purtroppo comunque inferiore a quello dello scorso anno per le consistenti diminuzioni degli stanziamenti complessivi comunali. Per mantenere il livello dello scorso anno (52 tirocini attivati) e per uniformarsi ai territori limitrofi si è pensato di proporre al Tavolo l'inserimento del progetto nel Pog 2015.

Il Tavolo approva ritenendo che il progetto risponda alla richiesta dei giovani di poter accedere al mondo del lavoro, e favorendo lo sviluppo di competenze trasversali importanti per il proprio percorso formativo-professionale, anche nel mondo del lavoro

Il Tavolo Giovani si fa promotore pubblicizzando le singole iniziative attraverso la rete dei propri contatti.

L'Ufficio Progetto Giovani, l'Ufficio Comunicazione e l'Ufficio Relazioni con il Pubblico del Comune di Rovereto collaborano per la promozione e la diffusione sul territorio cittadino delle azioni progettuali attraverso:

- conferenza stampa di presentazione del POG 2014;
- comunicati stampa sui quotidiani locali;
- pubblicazione sul sito del Comune;
- pubblicazione sul Notiziario, che viene distribuito a tutti i cittadini;
- attivazione di altri canali promozionali specifici e-mail, social Network, blog ecc.)
- promozione dei progetti presso lo SmartLab di Rovereto.



9. Obiettivi generali del POG:

Consentire ai giovani di esprimere i loro talenti e di sperimentare discipline artistiche da presentare per quanto possibile alla città

promuovere la creatività e le competenze culturali dei giovani e aumentare le occasioni per i giovani di sperimentare i vari "aspetti" della cultura, esprimendo e sviluppando la creatività
--

acquisire consapevolezza e fiducia nelle proprie capacità e potenzialità
--

sostenere la creatività e la capacità d'innovazione dei giovani attraverso la partecipazione alle varie espressioni culturali

promuovere l'emancipazione giovanile e lo sviluppo di autonomia di pensiero e di azione



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_1_ 2015

2. Titolo del progetto

OFFSET MAGAZINE

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

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



5. Soggetto responsabile

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Offset

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturali

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) testate giornalistiche locali

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

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

Progettazione	Data di inizio 01/10/2014	Data di fine 18/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 02/03/2015	Data di fine 29/05/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/06/2015	Data di fine 30/09/2015
Valutazione	Data di inizio 12/10/2015	Data di fine 09/11/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto



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

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



11. Obiettivi generali:

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

Obiettivi legati ai giovani

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

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

X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

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

Sostenere la formazione e/o l'educazione

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

Favorire il dialogo inter-generazionale

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

Supportare la genitorialità

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

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

Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici

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

1 Creazione di un prodotto editoriale rivolto all'approfondimento di temi culturali legati al territorio

2 Creazione di un'equipe multidisciplinare di giovani del territorio, volta alla realizzazione di un progetto unico con obiettivi condivisi nella forma di team creativo

3 Formazione eseguita da enti e persone riconosciuti per il lavoro svolto nel territorio nei confronti di un gruppo di giovani appassionati al mondo editoriale e creativo

4 Acquisizione di competenze rispetto all'uso di strumenti tecnologici per favorire l'espressione creativa, artistica e di linguaggio dei giovani

5 Responsabilizzazione de giovani nei confronti dell'identità culturale, del lavoro di squadra e di interazione con la comunità. Accrescimento di auto-consapevolezza delle proprie capacità ed attitudini nel campo comunicativo

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

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

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

 Redazione giornalistica/Rivista Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

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

Offset Magazine è un'iniziativa creata dall'Associazione Offset, tesa a sviluppare capacità formative e lavorative di un gruppo di ragazzi nel campo dell'editoria e del giornalismo. Lo scopo del progetto consiste nell'uscita del numero zero di un magazine incentrato su temi culturali (musica, arte, letteratura, tecnologia), creato, successivamente ad un periodo di formazione, da un team di giovani del territorio di Rovereto.. A fronte di un ambiente culturale vivace, il contesto roveretano, a differenza di altre realtà italiane, non ha ancora presente sul suo territorio un magazine che faccia da collettore degli spunti creativi locali. L'idea del magazine, quindi, s'innesta su una mancanza di fondo e, d'altra parte, sulla presenza di un buon attivismo giovanile.

La creazione di un periodico richiede, come prerequisiti indispensabili, una serie di conoscenze tecniche, gestionali e organizzative, sia nell'ambito della scrittura che della grafica che degli aspetti più strettamente burocratici; un periodo di formazione collettiva del team redazionale, quindi, si rende indispensabile sia per acquisire competenze nuove che per sviluppare al meglio le proprie personali attitudini. Durante il corso verranno fornite delle nozioni base di tutte le professionalità che concorrono alla creazione di un magazine (grafica, scrittura, organizzazione, pubblicità), in maniera che, una volta che la redazione sia attiva, le varie persone coinvolte riusciranno a dialogare attivamente fra loro pur occupandosi di ambiti completamente diversi.

Il magazine tratterà i temi inerenti ad arte, musica, cultura, educazione, tecnologia. Essi verranno sviluppati sotto forma di articoli, speciali di approfondimento, interviste, rubriche, inserti di illustrazione, calendari eventi del territorio, collaborazioni con vari enti ed associazioni locali e non. Ogni partecipante avrà modo di sviluppare le proprie capacità in materia di scrittura, giornalismo, pubblicità ed editoria, nei campi di interesse prediletti, dando quindi sia visibilità che spazio alla creatività dei partecipanti al progetto ed un valido strumento informativo-educazionale dei fruitori.

Questo progetto sfrutterà le sinergie già presenti sul territorio fra Offset e le associazioni culturali della Vallagarina e non, tra cui Associazione Smart, Pensiero Giovane, Libero pensiero, VillaInVita, Social Catena, La grottesca, Radio Banda Larga ONLUS, Associazione Urla, Step By Step, Urbankrma, PLF, Portobeseno, Senza Limiti, CG Aldeno, La Freska, Radiofontani, Gruppo Giovani Besenello e altre. Oltre al mondo giovanile, con questo progetto si metteranno in rete anche gli enti pubblici locali, tra cui MART, MUSE, Biblioteca Civica di Rovereto, Teatro Zandonai, testate giornalistiche locali, cooperative sociali e il Quatriere Solidale Brione.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

La promozione del progetto verrà realizzata sia attraverso social network e mailing list che attraverso l'affissione di manifesti e la distribuzione di volantini. La promozione avverrà in due differenti fasi: la prima sarà atta alla pubblicizzazione del corso di formazione e si svolgerà nei mesi di aprile e maggio, la seconda servirà da lancio promozionale del numero zero del magazine e avverrà nel corso dell'estate 2015.

Metà dei volantini e dei manifesti previsti dal piano finanziario, quindi, saranno stampati nella primavera 2015 e la restante metà nel corso dei mesi successivi alla

formazione. Il costo del grafico per la loro realizzazione è di 150 euro.

Il corso di formazione sarà rivolto ad un numero massimo di venti giovani, che dovranno presentare il modulo di adesione scritto e firmato presso lo sportello di Smart Lab entro e non oltre venerdì 10 aprile 2015. Il modulo sarà reperibile in formato cartaceo presso Smart Lab o in via telematica su www.associazioneoffset.it. Il numero minimo di partecipanti per l'attivazione del corso invece sarà in numero di 12.

In caso di un eccesso di richieste, verrà tenuto conto della data di arrivo del modulo d'iscrizione e data la priorità ai residenti nel comune di Rovereto.

Il percorso di formazione avrà un costo simbolico di 20 euro, in maniera da non creare distinzioni di sorta nell'accesso del servizio ma garantendo, d'altra parte, l'impegno dei partecipanti.

Il corso di formazione avrà luogo nel maggio 2015, nel corso di quattro appuntamenti da svolgersi durante il weekend, ciascuno di 8 ore. La sede del corso sarà la sala conferenze di Smart Lab, che verrà affittata per l'occasione. La formazione dei partecipanti al progetto, maggiorenni fino ai 29 anni o con delega dei genitori se minorenni, sarà a carico di enti riconosciuti per il loro lavoro nel settore, preferendo la collaborazione con realtà locali, quando questo possibile.

I temi che verranno trattati nei vari incontri saranno i seguenti:

* Scrittura creativa e giornalistica: come scrivere un articolo, fare un'intervista (a cura della redazione del quotidiano locale l'Adige) Fabio De Santis

* Redazione e gestione editoriale: gestire una pubblicazione, tempistiche, organizzazione del team, setting (a cura della redazione di Giornale Sentire) Perer Corona

* Utilizzo strumenti tecnologici per editoria: publisher, indesign e strumenti utili alla creazione di un magazine (a cura d'Accademia di LABA) Gabriele Dalla Costa professore di graphic design

* Pubblicità e sponsor: come contattare gli sponsor e pubblicizzare il prodotto (a cura d'Accademia di LABA) Corrado Corradini professore di marketing e management

* Legislazione editoriale: Responsabilità del giornalista ed editore (a cura dello studio specializzato in diritto d'autore Traviglia Notaro) Chiara Notaro avvocato

I cinque moduli di otto ore ciascuno, per un totale di 40 ore di formazione comporteranno un pagamento totale di 1000 euro (200 euro a modulo) per gli esperti chiamati ad intervenire.

Gli incontri si compongono di lezioni frontali e, alla fine, di piccoli momenti di verifica delle competenze acquisite, sotto la supervisione degli esperti. Ad ogni partecipante verranno forniti dei materiali cartacei con i contenuti dei principali argomenti trattati; ognuno, qualora la specifica lezione del corso lo richieda, dovrà portare da casa il proprio computer portatile. Nell'ambito degli incontri dedicati all'utilizzo degli strumenti tecnologici per l'editoria sarà necessario acquistare un abbonamento annuale Suite Adobe CC, che sarà utile non solo per i docenti nel corso delle lezioni frontali ma anche successivamente per la creazione del numero zero di Offset Magazine, il cui costo è di 1100 euro.

I partecipanti al corso di formazione, che abbiano seguito lo stesso per almeno l'80% del monte ore, andranno a formare, insieme all'Associazione Offset, la redazione che creerà il numero 0 del Magazine nel corso dell'estate 2015.

Previa una nuova campagna pubblicitaria, nel corso dell'autunno 2015 il magazine verrà distribuito in copie fisiche consultabili gratuitamente nel numero di 2000 copie da suddividere presso tutti i punti di incontro sociale, pubblici e privati (biblioteche, sale civiche, scuole, università, locali, ristoranti, uffici comunali etc.) della provincia di Trento, con predilezione del territorio di Rovereto.

- voce 9 - rimborsi spesa (vitto e alloggio) per relatori

- voce di spesa 10 si riferisce spese per coordinamento del progetto (progettazione, gestione, organizzazione attività, spostamenti, spese telefoniche ecc.) destinata dell'associazione Offset, nello specifico: Leonardo Menegoni, Sarà Vicenzi, Maddalena Simoncelli e Mattia Tavernin



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

L'obiettivo finale del progetto è quello creare il numero zero di un magazine stampato dedicato alla cultura del territorio, gestito da una redazione composta da nuovi giornalisti, grafici e redattori. La formazione e creazione di un gruppo di lavoro redazionale punterà alla ricerca di un'autonomia di risorse e di conoscenze in grado di avviare il progetto e renderlo autosufficiente nel suo futuro svolgimento, diventando così non un'attività estemporanea, ma un progetto di lunga durata e con svariate possibilità di sviluppo.

La creazione di questo team redazionale si svolgerà in un'ottica di portare questo progetto avanti nel tempo in maniera autonoma e autosufficiente, avvalendosi di collaboratori esterni e sponsor, con l'ottica di trasformare in un secondo momento questo collettivo di volontari in un organico lavorativo riconosciuto attraverso le metodologie ritenute più opportuna dal gruppo redazionale e dall'associazione Offset, che manterrà all'interno del progetto un potere di veto temporale, tale da mantenere le coordinate dello stesso sempre nella direzione di:

* Erogazione di cultura, educazione e informazione libera

* Rispetto della diversità fisica e culturale e di pensiero

* Editoria libera da pressioni politiche di sorta

* Predilezione per contenuti legati ad un pubblico giovanile

A lungo termine, la presenza del magazine sul territorio vuole essere una finestra sulla cultura della Vallagarina, dando possibilità alle associazioni giovanili locali, alle band del territorio e agli eventi culturali di avere un'ulteriore luogo di promozione e pubblicizzazione. Le tematiche sviluppate

avranno predilezione per temi di interesse locale, o comunque rese fruibili ad un target over 14 - under 29.

14.4 Abstract

Percorso di formazione per la creazione di un gruppo redazionale/editoriale formato dai giovani del territorio con scopo ultimo la creazione del numero zero di una rivista culturale e giovanile incentrata sui temi dell'arte, musica, cultura e tecnologia con un occhio di riguardo alle tematiche inerenti al territorio.

15. Target

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

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

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

Adolescenti 15-19 anni

X **Giovani 20-24 anni**

X **Giovani 25-29 anni**

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

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

Altro (specificare)

Numero organizzatori 13



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 12

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
X Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 5000



16. Promozione e comunicazione del progetto

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

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

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

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Questionari legati al momento formativo compilati dai partecipanti

2 Valutazioni dei formatori nei confronti dei partecipanti delle competenze acquisite

3 Valutazione della risposta della cittadinanza verso il numero zero del magazine

4 Permanenza di almeno il 50% dei partecipanti all'attività nel team redazionale del magazine

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 880,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) pc, strumenti tecnologici per la creazione del magazine	€ 1100,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cartoleria varia per laboratori	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
5. Pubblicità/promozione	€ 840,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare) vitto e alloggio per relatori	€ 700,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) coordinamento progetto	€ 600,00
12. Altro 2 (specificare) stampa numero 0 magazine	€ 870,00
13. Altro 3 (specificare) grafico	€ 150,00
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €6340,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali) negozi, locali	€ 400,00
3. Incassi da iscrizione	€ 240,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 640,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 5700,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Rovereto	€ 2850,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2850,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5700,00	€ 2850,00	€ 0,00	€ 2850,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_2_2015

2. Titolo del progetto

SULLA BOCCA DI TUTTI

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

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



5. Soggetto responsabile

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) promozione sociale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Altrevie

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

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

Progettazione	Data di inizio 01/09/2014	Data di fine 10/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 02/02/2015	Data di fine 02/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2015	Data di fine 30/06/2015
Valutazione	Data di inizio 01/10/2015	Data di fine 10/10/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto



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

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



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

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

12. Obiettivi specifici
12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 arricchimento delle competenze personali dei ragazzi promotori rispetto alla conoscenza dell'educazione alimentare e i problemi ad essa collegati.
2 promozione e sviluppo delle abilità della scrittura, della lettura, interpretazione, ascolto, sintesi, valutazione estetica e del disegno
3 sviluppo della creatività che si può incanalare nell'impegno operativo del disegno, della narrazione, del collegamento tra immagine e racconto
4 promozione di un iniziativa di ricerca-azione centrata sulla diffusione spontanea dei valori tramite i lettori
5 elaborazione dei propri conflitti interni e possibilità di esprimere più facilmente pensieri e emozioni



13. Tipo di attività

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

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

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

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

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto

14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

L'ALIMENTAZIONE MANIFESTAZIONE DELLA VITA UMANA

Per aiutare i figli a crescere bene, i genitori devono guardare lontano. A volte lontanissimo. È nella seconda parte della vita, infatti, che la salute può presentare il conto.

I bambini hanno bisogno di imparare buone abitudini, che proteggano il loro sviluppo ma anche la loro vita adulta. L'alimentazione è la più elementare e al tempo stesso la più complessa manifestazione della vita umana, permeata di significati nutrizionali, comportamentali, culturali, religiosi, sociali, economici; è oltremodo variegata di tradizioni, credenze, simbolismi, condizionata dai mutamenti secolari della storia dell'umanità ed essa stessa spesso artefice di tali mutamenti.

Studi compiuti su varie popolazioni hanno mostrato che nell'ultimo secolo si è assistito, nei paesi sviluppati, a un rapido e progressivo aumento della statura media della popolazione; di seguito si è osservato un incremento esponenziale della prevalenza dei soggetti sovrappeso e obesi e un trend di anticipazione dell'età della pubertà. Ora, purtroppo, si rileva una riduzione dell'età media, sempre grazie a un "mal apporto" alimentare.

IL PERCHE' DI UN FUMETTO

Non a caso da qualche anno psicologi e psicoterapeuti hanno adottato i fumetti come strumento terapeutico, con ottimi risultati. Tutto si basa sul meccanismo dell'identificazione, secondo cui i personaggi diventano l'esempio comportamentale da seguire, permettendo all'individuo di elaborare i propri conflitti interni ed esprimere più facilmente pensieri e emozioni.

Ricordiamo Dragon Ball, fumetto giapponese ritenuto particolarmente efficace per la sua capacità di stimolare lo spirito competitivo negli adolescenti; i Peanuts, le famose strisce di Schulz più adatte agli adulti, che con ironia e tenerezza rappresenta le nevrosi del genere umano, spingendo le persone alla consapevolezza di sé e all'accettazione dei propri limiti. Anche Dylan Dog, indagatore dell'incubo, è un fumetto denso di significato. Pagato per scoprire e sconfiggere il "lato oscuro", in realtà egli sembra più amarlo che volerlo eliminare definitivamente. In ogni sua avventura, Dylan Dog cerca non tanto un colpevole, quanto un significato, per dare un senso alla follia del male con cui quotidianamente entra in contatto. Per lui e in questo caso per noi i mostri non sono da temere, ma da guardare in faccia e, a volte, anche da abbracciare: forse sono solo parti di noi che non abbiamo mai ascoltato.

UN ARTE CHE SI IMPARA..

L'alimentarsi correttamente, variare la propria chiamiamola "dieta", inventare nuove ricette e alternative per cucinare nei modi più svariati i cibi, evitare di mangiare troppe cose confezionate, è un'arte e, come tale, può essere insegnata e appresa.

Allora perché non iniziare proprio da quelle fasce di età che stanno sviluppando il loro pensiero e che possono imparare sin da subito ad accettarsi in primis e, quindi, a mangiare bene e a stare in salute. Corpo e mente sono strettamente collegate, lavorano assieme e sono inscindibili e dunque questo progetto lavora su entrambi gli aspetti. In fondo, le mode cambiano e anche gli stereotipi di bellezza.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

L'associazione Altrevie, lavora da circa una decina di anni con gli adolescenti promuovendo progetti legati al benessere e alla cura del proprio corpo tramite attività sportive ed educative.

Il progetto prevede il coinvolgimento diretto di 15 di ragazzi/e nella fase di progettazione ed ideazione di una pubblicazione grafica periodica di un fumetto che affronterà il tema dell'educazione alimentare e i vari problemi ad essa collegati.

L'elaborato sarà veicolo di un messaggio educativo, di una cultura che promuovi lo stare bene e la consapevolezza della possibilità di farsi aiutare al momento di affrontare periodi personali difficili.

Il progetto verrà fatto presso lo SmartLab ed è aperto ai ragazzi/e del territorio.

E' previsto un incontro nel quale verrà illustrato il progetto e distribuito il modulo di adesione che dovrà essere riconsegnato verso la fine di marzo.

La promozione dell'incontro avverrà, attraverso il passaparola tra i ragazzi promotori e l'uso dei social Network.

Se le richieste di partecipazione superassero il numero massimo di partecipanti (15) si terrà conto della data di arrivo del modulo, della residenza e della partecipazione obbligatoria alla formazione con lo psicologo Vinicio Carletti.

Il progetto prevede:

Fase 1 Formazione specifica – quattro incontri di due ore ciascuno.

Grazie ad una specifica formazione i partecipanti si confronteranno con una persona competente in materia. Negli incontri il gruppo si confronterà in primis sui problemi legati alla scorretta alimentazione per poi soffermarsi sui vissuti personali. Si ragionerà sull'efficacia di promuovere un fumetto che sia veicolo del messaggio educativo scelto.

Questa fase sarà seguita da, Vinicio Carletti Psicologo -psicoterapeuta. Consulente per i progetti di orientamento all'istituto comprensivo di Vezzano, di Cles e di Gardolo. Psicologo per il progetto salute a Predazzo, alla Rosa Bianca di Cavalese e all'Istituto Tambosi-Battisti di Trento e consulente per l'Azienda Sanitaria ai progetti di educazione affettiva nelle scuole.

Fase 2 Progettazione ed ideazione della storia

In questa fase i ragazzi si confronteranno e insieme daranno vita ad un personaggio, (maschi o femmina questo verrà deciso dal gruppo) ,che racconterà di se. La storia sarà condivisa ed ogni partecipante potrà il proprio contributo, la propria creatività esprimendo le proprie capacità e potenzialità all'interno del gruppo.

Ci immaginiamo un personaggio pieno di incertezze, pieno di domande, in lotta con i grandi, romantico e sognatore come gli adolescenti sanno essere.

Fase 3 Progettazione grafica – elaborato

Riteniamo importante valorizzare la qualità del progetto e dell'elaborato, nel gruppo sono ad oggi presenti due studenti dell'istituto Artigianelli di Trento e dell'istituto grafico Depero di Rovereto che saranno affiancati da ad un grafico professionista per l'elaborazione grafica del personaggio e della storia.

Gli elaborati saranno pubblicati via web, verranno noleggiati due specifici computer (Mac) con caratteristiche grafiche specifiche e una tavoletta grafica, questo permetterà di usare degli specifici programmi e di rendere l'elaborato accattivante.

Fase 4 Divulgazione fumetto – Webside e Facebook

Niente carta stampata, ma solo mezzi di comunicazione usati maggiormente dalla fascia d'età fruitrice del progetto. I ragazzi useranno tutti i mezzi possibili di comunicazione via web. Verranno create pagine facebook e webside. La pubblicazione non si limiterà ad una sola uscita. Se ogni ragazzo del gruppo spedisce ai propri amici su facebook un episodio, si calcola che in media la pubblicazione possa arrivare a circa 1500 ragazzi contemporaneamente.

Il coinvolgimento delle scuole (in questo caso si stanno prendendo contatti con i vari istituti della città) consiste nel farsi promotrici sulle proprie bacheche web, ogni episodio potrebbe raggiungere circa 5000 ragazzi contemporaneamente.

Spese finanziarie

- voce 2 noleggio n. 2 PC + Tavoletta 2980,00 ; l'associazione non ha trovato strutture dotate di computer con le caratteristiche richieste per elaborare il fumetto , quindi l'attrezzatura necessaria per la realizzazione del fumetto deve essere noleggiata. Per quanto riguarda il computer acquistato per un progetto presentato nell'anno 2009, non corrisponde alle caratteristiche necessarie per la creazione del fumetto.

- voce 4 compenso Psicologo Vinicio Carletti

- voce 3 materiale vario di cancelleria per realizzazione fumetto

- voce 11 coordinamento dell'associazione promotrice del progetto.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Risultati attesi

- Realizzazione da parte dei partecipanti del fumetto.
- Acquisizione di nuove competenze in materia di educazione alimentare.
- Capacità di lavorare in gruppo esprimendo e sviluppando la propria creatività.
- Creare un gruppo promotore per le edizioni future.
- Promozione del fumetto all'interno degli istituti scolastici.

Se il progetto raggiungerà i risultati attesi si prevede un possibile sviluppo. I ragazzi cercheranno, tramite i contatti che sono riusciti ad avere nelle fasi precedenti, esportare il progetto. Siamo in contatto con una casa editrice di Rovereto e una di Trento che valuteranno i risultati ottenuti, con loro la possibilità di pubblicare il fumetto.

Sviluppi possibili del progetto

- Un fumetto dei ragazzi per i ragazzi. Il gruppo promuove momenti di incontro con altri ragazzi nelle scuole dove il fumetto è stato divulgato.
- Nascita di un nuovo gruppo promotore per l'edizioni future
- Presentazione a Lucca Comix 2015 degli episodi e del gruppo promotore.
- Presentazione a Expo 2015 , sezione libri fumetti per ragazzi
- Pubblicazione del fumetto tramite una casa editrice locale.

14.4 Abstract

Il progetto prevede la realizzazione di un fumetto da parte di un gruppo di circa 15 ragazzi/e che attraverso la loro creatività e fantasia, affronteranno il tema dell'educazione alimentare e i problemi collegati ad essa. Una raccolta ad episodi che racconta la storia di un adolescente immerso nelle sue domande, nelle sue contraddizioni e paure, un adolescente dei nostri giorni.
Un fumetto fatto dai ragazzi per i ragazzi.

15. Target

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

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

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

X Adolescenti 15-19 anni

X Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero organizzatori 4



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

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
Tutta la cittadinanza
X Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
X Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 2000/3000



16. Promozione e comunicazione del progetto

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

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

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

Telefonate / SMS

Altro (specificare) Incontri nelle scuole

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Verifica finale scritta della prima fase del progetto redatta dai partecipanti al gruppo promotore

2 Verifica via web con un questionario sul grado di gradimento del fumetto

3 Verifica finale scritta sulle quattro fasi del progetto redatta dai partecipanti al gruppo promotore e le persone adulte coinvolte nel progetto

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) pc, tavoletta grafica	€ 2980,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale vario di cartoleria per realizzazione del progetto	€ 350,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 450	€ 450,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) coordinamento del progetto	€ 300,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 4080,00



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

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4080,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Rovereto	€ 900,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€ 0,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€ 1150,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2050,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4080,00	€ 900,00	€ 1150,00	€ 2030,00
percentuale sul disavanzo	22.0588 %	28.1863 %	49.7549 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_3_2015

2. Titolo del progetto

LABORATORIO TEATRALE E DI SCRITTURA DRAMMATURGICA: FAUST, LA SATIRA DELLA GUERRA

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
X Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

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

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Liceo A. Rosmini, Rovereto

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Università di Trento

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

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

Progettazione	Data di inizio 01/09/2014	Data di fine 10/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2015	Data di fine 28/02/2015
Realizzazione	Data di inizio 31/03/2015	Data di fine 14/12/2015
Valutazione	Data di inizio 01/12/2015	Data di fine 31/12/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

X Teatro, cinema e fotografia

Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)

**11. Obiettivi generali:****11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?***Obiettivi legati ai giovani*

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

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

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

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

X Sostenere la formazione e/o l'educazione

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

Favorire il dialogo inter-generazionale

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

Supportare la genitorialità

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

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

Altro (specificare)

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

1 Acquisizione da parte dei ragazzi della capacità di muovere dall'analisi di un testo letterario (individuazione delle sue specificità stilistiche e della complessità dei suoi significati sul piano politico, antropologico, letterario e filosofico) al suo adattamento drammaturgico, operando sia su testi antichi che in lingua straniera

2 Sviluppo da parte dei giovani delle competenze richieste dalla messa in scena teatrale: abilità di recitazione, canto, danza, musica, scenografia. Affinamento inoltre della loro competenza di problem solving attraverso lo svolgimento di compiti complessi miranti al raggiungimento di un obiettivo concreto

3 Presa di coscienza da parte dei ragazzi, attraverso laboratori da loro stessi condotti ed esperienze fattuali, del rapporto di continuità/alterità fra i valori espressi dai testi letterari e la realtà di oggi ed acquisizione della capacità di comunicare tale sguardo critico al pubblico cui si rivolgono

4 Sviluppo della capacità di lavorare in team (sia all'interno del gruppo dei pari, sia nel confronto con i docenti e le altre figure adulte coinvolte) attraverso tecniche di apprendimento cooperativo

5 Favorire l'espressione di sé e delle proprie emozioni da parte di ogni studente



13. Tipo di attività

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

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

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

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

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)



14. Descrizione del progetto

14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

Il progetto nasce all'interno del Liceo come prosecuzione dei laboratori di scrittura drammaturgica e di teatro già sperimentati con successo negli anni scorsi. Gli studenti stessi hanno infatti espresso la volontà di procedere lungo questa via, che permette loro di vivere modalità di apprendimento diverse, ma complementari, rispetto a quelle normalmente sperimentate in classe: forme di apprendimento attivo e partecipativo, all'interno delle quali i giovani possono mettersi in gioco in prima persona, imparando a cooperare all'interno del gruppo, ponendo le proprie abilità e competenze al servizio degli altri. Si tratta dunque di un progetto che vuole dare una risposta concreta all'esigenza dei giovani di muoversi all'interno di una scuola che ponga in primo piano la loro crescita globale, nonché al bisogno da loro sempre più espresso di essere protagonisti attivi di un processo didattico-educativo. I ragazzi vivranno momenti continui di confronto attivo, di partecipazione e socializzazione che arricchiranno la loro personalità sotto l'aspetto umano oltre che a quello culturale. Saranno gli studenti stessi, in questo modo, a trasformare la scuola in un luogo di scambio e di confronto, di verifica di idee, di costruzione condivisa di cultura.

In base alle specificità degli indirizzi presenti all'interno dell'Istituto, il percorso teatrale si viene poi ad articolare in due attività distinte:

- La prima proposta è rivolta in modo specifico agli studenti del Liceo classico e nasce dalla decisione, condivisa da docenti e studenti, di aderire al progetto ideato per l'anno 2015 dall'associazione *Classici contro*, che poggia sulla collaborazione tra università (l'Università Ca' Foscari di Venezia, in primis, nonché quella di Trento) e una trentina di licei del Friuli, Veneto e, grazie alla nostra partecipazione, anche del Trentino.

L'associazione promuove l'organizzazione, all'interno di teatri storici, di momenti di incontro e di dibattito su temi di grande rilevanza civile, in un'ottica di apertura del mondo della scuola e dell'Università alla comunità cittadina che ponga in primo piano il coinvolgimento attivo dei giovani.

E' a loro, infatti, che viene chiesto, con la mediazione naturalmente di adulti attenti e competenti, di animare le "serate-evento" che si svolgono nei teatri, affiancando loro "azioni" agli interventi dei docenti universitari. In particolare, data la "vocazione teatrale" del nostro Liceo e il desiderio espresso dai ragazzi di continuare l'esperienza maturata nel biennio 2012-14 con l'Eracle, si è deciso che il contributo dei nostri giovani sia costituito dalla rappresentazione sul palco dello Zandonai di passi di autori classici (nella fattispecie, la scelta è ricaduta sugli *Acarnesi* di Aristofane) rivisti e rielaborati dai ragazzi stessi e giustapposti, in un rapporto di incontro/scontro, con la recitazione di passi della letteratura del '900. Il tema di quest'anno è quello della guerra: portando sulla scena la voce degli antichi, i giovani dunque si chiederanno e chiederanno alla comunità della nostra città, come scrive il prof. Alberto Camerotto, anima di *Classici contro*, "che cos'è la guerra, tra politica, economia, nazionalismi, imperialismi, odi e strani entusiasmi collettivi, stragi, distruzioni, propaganda e memoria: per tentare, alla luce della ragione e con l'aiuto dei Classici, di comprendere questa tremenda invenzione degli uomini".

- La seconda proposta è rivolta agli studenti di tutti gli indirizzi, ma in particolar modo a quelli del liceo linguistico: nasce infatti dalla volontà di offrire agli studenti, come da loro

stessi più volte richiesto, la possibilità di recitare in lingua originale (inglese e tedesco), così da mettere alla prova ed incrementare le proprie competenze linguistiche e comunicative in un contesto creativo altamente stimolante. Si è scelto di lavorare sulla figura di Faust non solo perché permette di porre a confronto capolavori della letteratura europea, ma anche perché offre la possibilità di affrontare temi (come quello della scelta tra il bene e il male o quello dell'identità della persona) sempre attuali e vicini alla sensibilità dei giovani.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il percorso rivolto agli studenti del Liceo classico prevede due laboratori quello di scrittura e quello di teatro:

l'attuazione di un laboratorio di scrittura drammaturgica, la cui attività si articola in tre fasi distinte:

LABORATORIO DI SCRITTURA:

- gennaio/febbraio: lavoro sul testo degli Acaresi di Aristofane: selezione delle due scene che verranno rappresentate a maggio nella serata-evento di Classici Contro, traduzione dei versi scelti e loro adattamento in vista della rappresentazione teatrale;
- gennaio-febbraio: selezione di passi significativi della letteratura del '900 da portare in scena allo Zandonai in modo da creare un cortocircuito con la parola degli antichi;
- marzo-maggio: completamento del lavoro sugli Acaresi, in modo da realizzare una riduzione teatrale dell'intera opera, in vista della sua rappresentazione teatrale integrale da realizzare nel corso dell'anno scolastico 2015.

Gli studenti coinvolti al laboratorio di scrittura sono sedici e si svolge di pomeriggio e prevede un incontro di un'ora e mezza ogni settimana. Successivamente a questo si svolgerà il laboratorio di teatro seguito da Michele Comite, partendo dal testo realizzato dai ragazzi nel laboratorio di scrittura.

LABORATORIO DI TEATRO:

- l'attuazione di un laboratorio teatrale che si svolgerà nei mesi di marzo-aprile, a cura del regista Michele Comite (attore e regista di consumata professionalità), finalizzato alla messa in scena dei passi elaborati dagli studenti del laboratorio di scrittura drammaturgica per la serata-evento di Classici contro, prevista per l'8 maggio presso il teatro Zandonai di Rovereto (data da confermarsi). L'ottica della performance è quella "multimediale" del teatro antico: saranno il regista e gli studenti del laboratorio a scegliere se privilegiare un teatro di parola o di danza ed espressione corporea nonché a curare l'aspetto musicale e quello scenografico. Gli studenti che hanno chiesto di partecipare a questo laboratorio sono circa una ventina, i sedici studenti del laboratorio di scrittura più altri quattro studenti. L'impegno è di un incontro di due ore alla settimana, per dieci settimane, cui vanno aggiunti due pomeriggi di prove generali prima dell'otto maggio.
- l'eventuale partecipazione degli studenti ad altre serate organizzate da Classici contro.

Il percorso sul Faust, rivolto in particolare agli studenti del Liceo linguistico prevede:

l'attuazione di un laboratorio teatrale che si svolgerà nei mesi di marzo-maggio e di settembre-novembre a cura del regista Michele Comite (attore e regista di consumata professionalità). Sarà nel corso stesso degli incontri che i giovani saranno chiamati a riflettere e discutere sulle opere oggetto di rappresentazione (Faust, un travestimento di Edoardo Sanguineti, Faust di Goethe e Il Dottor Faust di Marlowe), così da scegliere quali passi portare in scena, in quale forma e con quale loro libera interpretazione. Particolare attenzione sarà dedicata alla selezione dei passi in lingua tedesca e inglese. Il laboratorio si articola in incontri pomeridiani di due ore ciascuno con cadenza settimanale (per un totale di circa trenta incontri); vi partecipano quindici studenti, per lo più del liceo linguistico, ma anche dello scientifico e del classico, che si sono liberamente iscritti. Le rappresentazioni a teatro del Faust avverranno tra giugno e dicembre 2015, in sedi e date ancora in fase di definizione (certa è la presentazione dello spettacolo alla città, ma l'obiettivo che ci si propone è quello della partecipazione a Rassegne teatrali a livello nazionale e, se possibile, europeo).

Per quanto riguarda la promozione alla voce 16 punto eventi pubblici si intende:

- Conferenze stampa per promuovere gli spettacoli;
- Articoli sui quotidiani locali (Adige, e Alto Adige)
- In questa fase del progetto si sta valutando di organizzare una serata aperta per la promozione organizzata dal Liceo.

Voci di spesa:

1. affitto teatri per rappresentazioni
3. materiale per scenografie e costumi
4. Compenso Michele Comite per percorso rivolto agli studenti del classico 1750,00 (circa 35 ore, incontri di due ore a settimana per dieci settimane. Il compenso orario è di circa 50,00 euro)
4. Compenso Michele Comite per percorso rivolto agli studenti del linguistico
5. Pubblicità per gli spettacoli
9. rimborsi spesa per regista



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I giovani che partecipano al progetto vivranno un'esperienza altamente formativa, che chiederà loro capacità di ideazione e di progettazione, volontà di mettersi in gioco e di portare il proprio contributo creativo nel rispetto degli altri. Saranno coinvolti in un processo educativo di crescita e di maturazione sia dal punto di vista umano, che culturale. Ci si attende perciò che sviluppino la capacità di lavorare all'interno di un team, dando prova di saper cooperare nel gruppo dei pari e sapersi rapportare con gli adulti; che divengano più sicuri di se stessi e più capaci di esprimersi attraverso la sperimentazione di diversi linguaggi (quello verbale, corporeo, musicale); che, vivendo i contenuti disciplinari in modo attivo e da protagonisti, vengano a percepire la cultura e la riflessione sul testo come elementi essenziali per la costituzione della loro identità adulta.

14.4 Abstract

Il progetto, che ha per protagonisti circa 35 studenti del liceo, prevede l'attivazione di un laboratorio di scrittura drammaturgica e di due laboratori teatrali e l'allestimento di spettacoli teatrali che saranno messi in scena sia nei teatri cittadini sia partecipando a rassegne teatrali a livello nazionale.

15. Target

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

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

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero organizzatori 5



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 35

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
X Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 700/800



16. Promozione e comunicazione del progetto

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

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

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

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 scheda di valutazione prevista a livello di Istituto

2 confronto conclusivo tra tutti i partecipanti al progetto

3 questionario di gradimento a tutti gli studenti coinvolti e ai genitori

4 valutazione dei risultati riportati attraverso l'ammissione e partecipazione a rassegne teatrali

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 1000,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cartoleria varia, materiale per scenografie	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1750	€ 1750,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 3250	€ 3250,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 500,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) per regista	€ 750,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €7750,00



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

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 7750,00
--

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Rovereto	€ 2875,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€ 2000,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 4875,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 7750,00	€ 2875,00	€ 2000,00	€ 2875,00
percentuale sul disavanzo	37.0968 %	25.8065 %	37.0968 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_4_2015

2. Titolo del progetto

EFFETTO VERTIGO: WORKSHOP DI CINEMA

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

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



5. Soggetto responsabile

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Offset

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Trentino Film Commission, professionisti locali

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

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

Progettazione	Data di inizio 01/09/2014	Data di fine 10/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/05/2015	Data di fine 30/09/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/10/2015	Data di fine 30/11/2015
Valutazione	Data di inizio 30/11/2015	Data di fine 31/12/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

X Teatro, cinema e fotografia

Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)



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

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

12. Obiettivi specifici 12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 Formare i giovani tramite conferenze, laboratori e interviste con professionisti del settore cinematografico
2 Favorire l'interazione delle scuole superiori con il mondo del cinema e della fotografia tramite il concorso di fotografia aperto agli studenti.
3 Fare di Rovereto e in particolare di Smart Lab un punto di riferimento anche per il cinema, come ha saputo fare per la musica.
4
5

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

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

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

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

Il Trentino sta vivendo, in questo periodo, un momento molto felice dal punto di vista dell'esposizione cinematografica, grazie all'accurato lavoro della Trentino Film Commission e delle potenzialità dei paesaggi del nostro territorio. Contrariamente a questo, non emerge a livello locale una diffusa e più radicata connessione fra la popolazione giovanile e il mezzo cinematografico. Negli ultimi anni il video è diventato il media d'eccellenza per l'espressione e la comunicazione in tutti i settori; diventa quindi di fondamentale importanza il conoscere e possedere le nozioni base sul funzionamento dello stesso sia da fruitori che da eventuali produttori.

Questa differenza in parte è dovuta alla brevità di tempo dalla nascita di questo fenomeno in regione, a differenza di altre "capitali" cinematografiche italiane (come Roma o Milano), dall'altra il mezzo cinematografico si presta meno di altri all'approccio autodidattico, sia per l'elitarità dovuta alle conoscenze non troppo diffuse che ai materiali necessari alle creazioni cinematografiche, spesso troppo costosi per il singolo individuo.

Il workshop che vuole proporre l'Associazione Offset intende colmare attraverso un lavoro interdisciplinare e partecipativo questa distanza all'interno del mondo cinematografico locale. Sicuramente il territorio di Rovereto possiede all'interno della sua popolazione giovanile una percentuale di interesse nel mezzo e nel progetto dovuta alla familiarità dello stesso con la fascia di età compresa tra i 15 e i 29 anni, in particolare negli istituti di formazione secondaria dove la realizzazione di cortometraggi sta sempre di più sostituendo le rappresentazioni teatrali come lavori di gruppo; inoltre anche per una propedeutica al mondo del lavoro in cui diventa fondamentale la presentazione di sé e dei propri progetti, il video diventa lo strumento di eccellenza, ed una conoscenza qualitativamente alta seppur delle nozioni base diventa estremamente funzionale se non necessaria per potersi affacciare al mondo della "pubblicizzazione" di sé, oltre all'utilizzo del mezzo meramente espressivo.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il workshop verrà pubblicizzato attraverso manifesti e volantini, distribuiti nelle scuole superiori di Rovereto e negli altri luoghi pubblici frequentati dalla fascia giovanile (biblioteca, università, Smart Lab, ecc). D'altra parte, il corso verrà promosso attraverso l'uso di social network e mailinglist e con articoli di giornale sulle principali testate giornalistiche locali (l' Adige e il Trentino).

Il progetto si terrà allo SmartLab, spazio dotato di un impianto audio/video necessario durante i laboratori.

L'iscrizione al corso avverrà tramite presentazione di un apposito modulo, disponibile presso Smart Lab o scaricabile dal sito dell'Associazione Offset (www.associazioneoffset.it). I moduli dovranno giungere entro e non oltre il 30 settembre 2015. Il corso è dedicato ai giovani fra i 14 e i 29 anni; in caso di eccesso di iscrizioni raccolte, verrà data la precedenza ai residenti all'interno del comune di Rovereto e verrà tenuto conto della data di consegna del modulo d'iscrizione.

I corsi ai quali ci si potrà iscrivere sono due (uno teorico e uno pratico); essi potranno essere frequentati entrambi oppure si potrà sceglierne uno solo. In caso di frequenza di tutti e due i corsi, i partecipanti pagheranno l'iscrizione ad entrambi i moduli. L'iscrizione ai laboratori ha un costo di 35 euro a persona per un massimo di 20 partecipanti per ciascuna sezione (per un totale, quindi, di massimo 40 partecipanti); chi volesse partecipare ad entrambi i laboratori, quindi, corrisponderà la cifra di 70 euro. I corsi non verranno attivati qualora non vengano raccolte almeno 12 iscrizioni per il corso teorico e 12 iscrizioni per il corso pratico.

I laboratori consisteranno in incontri di tre ore ciascuno nel corso di quattro giornate, per un totale di 12 ore di corso per l'ambito pratico e 12 ore di corso per l'ambito teorico. I laboratori saranno tenuti da professionisti (un professionista per l'ambito tecnico e uno per l'ambito teorico, provenienti dalla casa di produzione Jump Cut), il cui onorario forfait di 440,00 euro cadauno per tutte le lezioni del corso; ad essi verrà fornito anche il vitto e l'alloggio per tutti i quattro giorni di durata del corso, nonché un

rimborso spese per gli spostamenti, per un totale di 700 euro. Ai partecipanti del corso saranno forniti materiali cartacei e la cancelleria necessaria. Sono previste delle spese per il noleggio di attrezzature specifiche di ripresa e di scena.

Laboratorio teorico: nozioni base di storia di cinema, approccio alla recitazione e scrittura dialoghi cinematografici, progettazione e stesura storyboard, definizione dei ruoli sul set;

- Laboratorio pratico: tecniche di ripresa, fotografia e illuminotecnica per cinema, creazione scenografica, make-up e costumi, montaggio e post-produzione.

Durante il laboratorio pratico, sarà realizzato un cortometraggio, il quale sarà proiettato nella cerimonia di apertura del VERTIGO FILM FESTIVAL, primo Festival Cinematografico Trentino, a cura dell'associazione Offset insieme ai principali soggetti inerenti al mondo della cinematografia locale, aperto a tutti i generi e temi audiovisivi. Questo cortometraggio sarà l'apertura ufficiale del Festival. Collateralmente il lavoro di gruppo si propone come collante sociale nel contesto giovanile del territorio, creando obiettivi condivisi che i partecipanti al progetto dovranno raggiungere in un'ottica di mutuo-aiuto, traendo così benefici dagli output primari come la realizzazione del corto e la sua successiva presentazione e dagli outcomes secondari fra cui il conoscere e farsi conoscere da esperti del settore e il rafforzare le proprie capacità in ambito creativo e nel lavoro di gruppo.

Spese:

voce 1: affitto sala: 1098 euro presso SmartLab, spazio dotato di un impianto audio/video necessario durante i laboratori.

voce 2: noleggio materiale per ripresa o scena euro 635,00

voce 3: materiale vario di cancelleria euro 500,00

voce 4: compensi, laboratorio teorico, Sebastiano Luca Insigna euro 440,00

voce 4: compensi, laboratorio pratico, Luigi Pepe euro 440,00

voce 5: promozione e pubblicità euro 628,00

voce 8: SIAE euro 210 per il pagamento dei diritti d'autore per l'utilizzo di musiche per la realizzazione del cortometraggio.

voce 9: rimborsi spesa euro 700,00

voce 11: spese per coordinamento del progetto (progettazione, gestione ed organizzazione attività) destinata associazione Offset, nello specifico:

Martin Tranquillini, Irene Dorigotti, Emanuele Massa euro 450,00



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Attraverso il workshop si vogliono coinvolgere 20 ragazzi per quanto riguarda la parte teorica e 20 ragazzi per quanto riguarda la parte pratica: ci si aspetta che alla fine del corso essi abbiano acquisito maggiori competenze tanto nei concetti di base della teoria cinematografica che nella realizzazione pratica di un prodotto video. Con questi incontri si vogliono stimolare le attitudini e le idee creative personali dei giovani partecipanti, mirando a fornire le adeguate competenze di tecnica e di linguaggio per essere in grado, in un momento successivo, di esprimere il proprio pensiero in maniera indipendente. Nel breve periodo, il corso vuol essere un modo per fornire a tutti i partecipanti le competenze di base per andare a realizzare, come team, un cortometraggio che aprirà la rassegna cinematografica del Vertigo Film Festival: ciò richiederà la creazione di un gruppo di lavoro ex novo e la realizzazione collegiale di un prodotto cinematografico. Attraverso la presenza, all'interno della formazione, di esperti riconosciuti, il corso vuole porsi come un modo per ampliare i propri contatti e dar vita ad una rete di conoscenze. Nel tempo, il workshop vuole stimolare la realizzazione locale di prodotti video, dando impulso e qualità ulteriore ad un'esigenza già presente sul territorio; in particolare modo, potrebbe essere interessante creare un ponte fra questi giovani e il mondo delle associazioni, che cominciano ora ad avvalersi del media video/cinematografico per promuovere le loro attività ed eventi.

14.4 Abstract

Effetti Vertigo-workshop di cinema è un laboratorio sull'arte cinematografica organizzato dall'associazione Offset. Esso verrà realizzato nell'autunno 2015 che consta di due percorsi: uno teorico e uno pratico. Il workshop è rivolto ai giovani del comune di Rovereto d'età compresa fra i 14 e i 29 anni. Durante il workshop pratico, sarà realizzato un cortometraggio che aprirà il Vertigo Film Festival che si realizzerà nell'autunno-inverno 2015.

15. Target

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

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

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

Adolescenti 15-19 anni

X **Giovani 20-24 anni**

X **Giovani 25-29 anni**

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

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

Altro (specificare)

Numero organizzatori 9



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 12

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
X Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 300



16. Promozione e comunicazione del progetto

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

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

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

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Verrà chiesto tramite modulo statistico, ai partecipanti e agli insegnanti i punti forti e deboli del progetto.

2 Giudizio obiettivo della giuria del film festival sul lavoro di fine corso

3 Interviste informali non strutturate

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 1098,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) noleggio attrezzature per riprese e di scena	€ 635,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cancelleria varia per laboratori	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 440,00	€ 440,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 440,00	€ 440,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 628,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 210,00
9. Rimborsi spese (specificare) vitto alloggio per relatori	€ 700,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) coordinamento progetto	€ 450,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €5101,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 840,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 840,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4261,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Rovereto	€ 2100,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2100,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4261,00	€ 2100,00	€ 0,00	€ 2161,00
percentuale sul disavanzo	49.2842 %	0 %	50.7158 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_5_ 2015

2. Titolo del progetto

UNA CITTA' LA MIA CITTA'. GIOVANI PUNTI DI VISTA A ROVERETO

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

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



5. Soggetto responsabile

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) Promozione sociale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Smart

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Comunità Murialdo

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

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

Progettazione	Data di inizio 01/09/2014	Data di fine 10/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 02/03/2015	Data di fine 15/04/2015
Realizzazione	Data di inizio 15/04/2015	Data di fine 30/11/2015
Valutazione	Data di inizio 15/04/2015	Data di fine 31/12/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto



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

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



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

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

12. Obiettivi specifici 12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 Trasmettere ai giovani competenze nel campo della progettazione grafica, della fotografia e della sua rielaborazione attraverso diverse tecniche artistiche.
2 Far sì che i giovani reinterpretino artisticamente gli spazi della città con nuovi sguardi volti all'immaginazione e non solo alla loro funzionalità.
3 Scoprire e rivisitare i luoghi della città in cui i giovani si identificano al fine di promuovere sinergie efficaci con la comunità creando coesione sociale ed impegnandosi in prima linea per la cura dello spazio pubblico.
4 Co-costruire con i giovani percorsi di appropriazione urbana che valorizzino i loro punti di vista sulla città e che possano permettere di co-progettare gli spazi tenendo conto del loro approccio
5 Favorire il confronto ed il peer-tutoring tra i partecipanti per attivare azioni utili a favorire la condivisione partecipata degli spazi pubblici con tutti gli abitanti della città

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

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

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

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

X Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

X Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

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

Negli ultimi anni è emerso quanto sia indispensabile che i cittadini si prendano cura degli spazi pubblici senza delegare in toto all'Amministrazione comunale. In base ad alcune ricerche fatte nello specifico sulla città di Rovereto emerge che essa è stata interessata negli ultimi anni da numerosi episodi di danneggiamento degli spazi pubblici (nei parchi, ai distributori di latte, contro i cassonetti, agli edifici pubblici) e più in generale dello spazio urbano (automobili parcheggiate, reati contro il patrimonio, ecc.). Molti di questi agiti provengono da giovani, adolescenti o giovani adulti, che in questo modo segnalano un disagio crescente nei confronti della cosa pubblica, contribuendo a evidenziare un possibile allarme sociale. Attraverso questi atti vandalici o di disturbo i ragazzi manifestano il loro bisogno di riappropriarsi degli spazi pubblici dando voce ai loro punti di vista in maniera talvolta inappropriata. Da questo bisogno e da una più generale disaffezione o esclusione dalla cura dello spazio pubblico da parte dei giovani possono nascere episodi di difficile convivenza intergenerazionale che spesso sfociano nel conflitto e nell'esclusione dei ragazzi da alcuni spazi. Il progetto accoglie quindi il bisogno di protagonismo dei giovani roveretani e la loro voglia di riappropriazione degli spazi pubblici per costruire le basi per una convivenza riconoscente con gli abitanti della città, nell'ottica di sviluppo di una più consapevole cittadinanza attiva.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto interesserà una ventina di ragazzi tra i 15 e i 29 anni provenienti da diversi contesti (scolastici, associazionistici, educativi, ricreativi, ecc.). il minimo dei partecipanti per il progetto è dieci. Nel caso si raggiungesse il numero massimo, di 20 ragazzi, questi saranno indirizzati nei diversi gruppi laboratoriali a seconda dei loro interessi. Laboratorio progettazione logo, allestimento mostra finale, e laboratorio culinario. Mentre per quanto riguarda le uscite e l'esplorazione del territorio con macchine fotografiche, saranno coinvolti tutti i partecipanti.

La quota di iscrizione per la partecipazione al progetto è di 5,00 euro.

La partecipazione con il partner Oratorio/Parrocchia nasce dal mondo dell'associazionismo, sia smart che Murialdo hanno tra i loro collaboratori realtà oratoriali. Sono ragazzi tra i 18 e i 25 anni che seguiranno il progetto, soprattutto le uscite sul territorio, in modo del tutto volontario.

- La promozione e il coinvolgimento dei giovani avverrà prima di tutto all'interno delle realtà che abitano lo spazio Centro Giovani di Viale Trento, 47/49 – Rovereto. Verranno inoltre

invitati a partecipare al progetto tutti i ragazzi delle scuole superiori di Rovereto attraverso incontri collettivi organizzati ad hoc.

- Esplorazione del territorio cittadino in tre uscite alla scoperta degli spazi vissuti dai giovani documentata attraverso immagini video. In questa fase il gruppo sarà accompagnato da educatori e da esperti nel campo della comunicazione e dell'arte che fanno parte del soggetto proponente e dei partner; inoltre sarà presente il valutatore-etnografo con il compito di produrre osservazioni "dal campo".

La partecipazione numerosa di relatori/educatori/accompagnatori riguarda tutto il progetto (non solo le uscite sul territorio). Infatti le varie figure si turneranno per avere una visione continuativa di tutto il percorso.

- Iter progettuale della durata di quattro settimane (4 incontri totali della durata di 2,5 ore presso SMART Lab – Centro Giovani Rovereto) per la creazione del logo del progetto, con la supervisione di un'esperta grafica, che rappresenti gli spazi in cui i ragazzi si identificano.

- Laboratorio fotografico e ricerca di immagini che rappresentino gli spazi pubblici come i ragazzi li vorrebbero attraverso l'espressione dei loro desideri con diverse tecniche

artistiche. Questa fase, della durata di due mesi, prevede uscite negli spazi cittadini e laboratori artistici in sede.

- Allestimento di una mostra nel mese di novembre 2015 dei prodotti realizzati come parte integrante dell'espressione del loro percorso.

- Laboratorio culinario per la preparazione del buffet per la serata finale.

- Organizzazione di un concorso fotografico in cui i ragazzi possano raccontare la loro città, il luogo del cuore e una persona significativa. I premi saranno decisi insieme agli sponsor privati del progetto. La giuria che premierà la fotografia del cuore, sarà composta da esperti dell'immagine, un insegnante di progettazione grafica e un educatore, inoltre la fotografia premiata dalla giuria prevede una festa nel luogo del cuore; (luogo presente nella foto premiata).

- Premiazione della foto del luogo del cuore. Il premio consisterà nella realizzazione di una festa, prevista per fine ottobre 2015, in questo luogo organizzata dai ragazzi che verrà documentata attraverso riprese video. Tale evento vuole essere il punto di partenza per nuove contaminazioni culturali ed intrecci sociali.

- L'evento conclusivo, a fine novembre 2015, consisterà in un convegno aperto a tutta la cittadinanza che comprenderà: presentazione del logo e del suo processo di creazione,

proiezione del video del progetto, esposizione fotografica dei prodotti della rielaborazione degli spazi pubblici dal punto di vista dei ragazzi, talk con la presenza di esperti nel campo dell'arte, di politiche giovanili, ecc., esposizione dei risultati raggiunti, aperitivo e buffet. L'organizzazione dell'intero evento sarà co-gestita con i ragazzi i quali, divisi per gruppi di interesse si occuperanno delle varie mansioni (allestimento della mostra, gestione video e audio, preparazione del buffet, ecc.).

- I relatori saranno: ricercatori in psicologia dell'interazione, formatori, psicologi di comunità, dottorandi di ricerca in scienze pedagogiche, esperti di arti visuali, docenti e illustratori.

- Il progetto sarà monitorato da un valutatore esterno all'equipe di progettazione che si occuperà della realizzazione di un report finale.

Voci di spesa:

2. noleggio attrezzatura varia per laboratori e macchine fotografiche per uscite

3. materiale di cancelleria, allestimento mostra

Compensi:

1 Valutatore per l'intero progetto, Claudia Carbonin, ricercatrice in pedagogia presso l'università di Padova, 500,00 (seguirà il progetto in tutte le sue fasi)

5 relatori saranno: ricercatori in psicologia dell'interazione, formatori, psicologi di comunità, dottorandi di ricerca in scienze pedagogiche, esperti di arti visuali, docenti e illustratori (per evento finale) 1000,00 euro. Il compenso per i relatori è di 200,00 euro, i nominativi in questa fase non sono ancora definitivi (saranno indicati in fase di rendicontazione)



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

SEGUE 14.2

2 educatori/accompagnatori che seguiranno le uscite e i laboratori affiancando gli esperti d'arte visiva 800,00

Francesca Longo, educatrice compenso 400,00 euro

Riccardo Loss, esperto del territorio e dei processi formativi compenso 400,00 euro

Come specificato sopra oltre seguire le uscite parteciperanno alla realizzazione dei laboratori e alle varie fasi del progetto.

2 esperti per i laboratori di grafica e fotografia e per il laboratorio della cucina per l'evento finale 800,00

Sara Giordani , grafica pubblicitaria e fotografa compenso 400,00

Marco Traviglia, educatore specializzato in laboratori di fotografia e creatività per i ragazzi 400,00

I partecipanti apprendono nuove competenze in campo artistico, fotografico e video utilizzando i mezzi al fine di realizzare un prodotto coerente con la loro immagine di città.

I partecipanti esprimono, anche attraverso nuove forme creative, la propria voglia di protagonismo e le proprie idee per la valorizzazione degli spazi pubblici; in questo modo imparano ad apprezzare e curare la bellezza della propria città.

Creazione di un concorso fotografico "Una città la mia città"

Alllestimento di una mostra multimediale "Una città la mia città"

Creazione di un evento culturale e scientifico a conclusione del percorso "Una città la mia città"

Una ventina di ragazzi partecipano ad un percorso di cittadinanza attiva e di riscoperta degli spazi pubblici della città.

Creazione di una festa nel luogo del cuore del vincitore del concorso fotografico "Una città la mia città"

I partecipanti, attraverso la valorizzazione dei posti del cuore, rispettano e valorizzano tutti gli spazi cittadini.

I partecipanti, attraverso la richiesta di fotografare le persone significative della città, fanno emergere le loro reti informali di cittadinanza attiva, rivalutando l'operato socio-culturale dei cittadini roveretani.

Coinvolgimento di tali cittadini significativi all'interno della mostra e dell'evento finale.

I partecipanti imparano a collaborare tra loro in maniera partecipata ed efficace per la creazione del logo e degli eventi finali, mettendo in campo le proprie competenze in ambito

extra-scolastico ed artistico.

I partecipanti imparano a rispettare lo spazio pubblico, vivendolo attivamente e potendo gettare le basi per una futura co-progettazione insieme alle istanze sociali e culturali della

città.

14.4 Abstract

Il progetto mira a formare un gruppo di giovani di Rovereto tra i 15 e i 29 anni che elaboreranno un logo del progetto, fotograferanno gli spazi pubblici dando espressa attenzione al loro punto di vista sulla città: luoghi del cuore, persone significative, spazi da ri-progettare. Al termine dell'esperienza, verranno organizzati: una mostra, un concorso fotografico, una conferenza e una festa per i giovani.



15. Target

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

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

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero organizzatori 10

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

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

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 10



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

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

Tutta la cittadinanza

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero fruitori 250

16. Promozione e comunicazione del progetto

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

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

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

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Valutatore esterno all'equipe progettuale nella figura di un sociologo esperto di sviluppo di comunità
2 Microinterviste di autovalutazione
3 Questionari di gradimento
4 Incontro di verifica per valutare le competenze raggiunte dai ragazzi
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) fotografica, noleggio telecamere, software grafico	€ 1600,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale di cancelleria, materiale installazione mostra	€ 3100,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 500	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1000	€ 1000,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 800	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 800	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 200,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 200,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 200,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 8600,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 50,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 50,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 8550,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Rovereto	€ 4200,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 4200,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 8550,00	€ 4200,00	€ 0,00	€ 4350,00
percentuale sul disavanzo	49.1228 %	0 %	50.8772 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_6_2015

2. Titolo del progetto

OFFICINA DI CO-WORKING PER LE NUOVE CULTURE GIOVANILI

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) promozione sociale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) promozione sociale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Ubalda Bettini Girella

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

X Associazione (specificare tipologia) promozione sociale, associazioni ed enti che si occupano di giovani

Comitato/gruppo organizzato locale

X Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

X Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

X Annuale

Pluriennale

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

Progettazione	Data di inizio 01/09/2014	Data di fine 10/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 28/02/2015	Data di fine 31/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2015	Data di fine 30/11/2015
Valutazione	Data di inizio 30/11/2015	Data di fine 31/12/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto



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

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



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

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

12. Obiettivi specifici
12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?
1 attrezzare una "officina di co-working" dove vi è la condivisione di spazi e di attrezzature utili alla realizzazione di oggetti artistico/espressivi/culturali legati a nuove culture giovanili; - attivare percorsi di produzione di beni artigianali che siano individuati, progettati, realizzati e promossi dai giovani; - mostrare alla cittadinanza le arti ed i prodotti della nuova cultura giovanile; - mostrare i prodotti realizzati alla cittadinanza in occasione di un evento pubblico rinomato (Manifestagiovane 2015), affinché diventi vetrina delle produzioni
2 organizzare un luogo (officina di co-working) dove è possibile l'uso di attrezzature e strumentazioni per realizzare prodotti concreti con le proprie mani, grazie a seminari e workshop formativi ad hoc, su contenuti digitali e creativi; - attivare il trasferimento di competenze creative, artigianali e digitali, con corsi brevi di stampa digitale, di design digitale e fotoincisione e workshop di serigrafia, pins e stickers; - attivare gruppi di formatori peer to peer, sulla base dei nuovi paradigmi di trasmissione della conoscenza; - utilizzare gli strumenti contemporanei della formazione (video tutorial su macchinari ed attrezzature). - attivare workshop di presentazione e valorizzazione dei prodotti; - permettere ad artigiani di trasmettere le proprie competenze ai giovani; - apprendere competenze creative, del "fare" e del cooperare.
3 - sperimentare occasioni di mettersi in gioco rispetto a dimensioni del fare, dell'intelligenza manuale, dell'attitudine al lavoro, per permettere un'auto sperimentazione di se stessi rispetto a attitudini, talento e passione.
4
5



13. Tipo di attività

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

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

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

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

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto

14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

L'Associazione Ubalda Bettini Girella o.n.l.u.s. lavora da oltre vent'anni con i giovani del territorio di Rovereto a diversi livelli: dall'assistenza educativa nelle scuole, all'affiancamento per i compiti scolastici a domicilio; dall'organizzazione di eventi sul territorio, alle attività laboratoriali negli spazi di aggregazione/educazione. In particolare per gli adolescenti, dai 14 ai 20 anni, nascono nel 2003 i Laboratori del Fare, per riempire di senso e significato i loro pomeriggi, attraverso proposte ed attività utili per sé e per gli altri. Sono ambienti attrezzati, luoghi dove si lavora per ottenere un prodotto. L'esperienza educativa non è solo di relazione ma, prima di tutto, un'esperienza di espressione di sé attraverso la messa in gioco, l'acquisizione di competenze e lo sviluppo di saperi utili e spendibili nella quotidianità.

Negli ultimi anni sempre più ragazzi si avvicinano alle attività laboratoriali creative, in particolare legate alla cultura del digitale, facendo emergere con forza il bisogno di competenze tecniche e digitali. Oggi, ogni pratica d'azione sociale, non può non fare i conti con l'innovazione, in particolare quando si parla di culture e tendenze giovanili, anche alla luce di quanto richiesto dalla U.E., ovvero puntare su azioni che permettano l'acquisizione di competenze, in contesti di "educazione non formale", luoghi al di fuori della scuola, ma dove avvengono gli apprendimenti del 70% di quelle competenze chiave che contribuiscono all'uscita dalla crisi. E' un vantaggio per le istituzioni, alla ricerca di interventi sociali sempre più efficaci, leggere queste nuove spinte dal basso, che le organizzazioni devono cogliere per aggiornare le loro attività, mantenendo la rotta della loro vision e mission e attualizzando sempre più il proprio senso e significato dell'agire sociale. Per questo l'Officina è stata progettata per essere avviata a SMARTLab, un luogo di grandi dimensioni, molto frequentato, soprattutto da giovani, denso di progetti e di target giovanili e comunitari. La sfida è mantenere

la specificità dell'Associazione ricercando l'innovazione in un ambiente più dinamico, intraprendente.

In questo nuovo contesto, co-progettato con gli enti partner, ci si occupa del bisogno/esigenza di innovazione, a partire da una tradizione ed un know how a cui non si rinuncia, ma semplicemente si attualizza. Come? A partire dalle richieste dei ragazzi del territorio disponibili ad essere coinvolti in un progetto di "officina di co-working", cioè uno spazio di condivisione delle attrezzature, conoscenze, opportunità e risultati.

L'innovazione di questo progetto è che il linguaggio/disciplina scelto riguarda l'artigianato digitale, design, fotoincisione, serigrafia, dressing, cutter, merchandising, pins, stikers, ... Queste oggi sono nuove forme espressive molto legate alle culture giovanili emergenti che questo progetto vuole cogliere. L'argomento messaggio che questo progetto vuole mandare è che a Rovereto è possibile attivare una forma creativa di cooperazione che porta alla realizzazione di prodotti legati a nuove culture giovanili, orientate su dimensioni più contemporanee in grado di fondere tradizione (es. artigianato) ed innovazione (web 2.0). Questa officina di co-working sarà un luogo fisico che esprime un nuovo approccio al lavoro, In questo spazio, si fondono progettazione, produzione e condivisione

di idee, macchinari, organizzazioni e persone, dando vita a percorsi di formazione di nuove competenze tecniche, creative, artigianali e digitali.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto avrà inizio con l'organizzazione di un aperitivo/evento aperto a tutti di visione e descrizione delle attrezzature e di promozione del progetto "OFFICINA DI CO-WORKING PER LE NUOVECULTURE GIOVANILI". In quest'occasione e nelle settimane precedenti sarà svolto il volantinaggio con il flyer del progetto, sul sito dello Smart delle Associazioni partner. Altre locandine in A3 verranno affisse in luoghi frequentati dai giovani (biblioteche, bar, negozi digitali).

Potranno partecipare alle attività progettuali i giovani dai 14 ai 29 anni. Il target è sia il giovane capace di utilizzare gli strumenti proposti, sia il giovane neofita che attraverso il fare vuole apprendere concetti nuovi. L'iscrizione al progetto è di 3,00 euro.

Il progetto prevede nr. 6 workshop (max 15 partecipanti) la cui componente principale sarà la dimensione del fare e nr. 6 seminari (max 10 partecipanti per il percorso 1 o 2) approfondimenti culturali legati ai temi affrontati ad ingresso libero ed un evento finale di restituzione alla cittadinanza dei prodotti dei partecipanti. I ragazzi e le ragazze potranno iscriversi a tutti gli appuntamenti previsti oppure ad ogni singolo appuntamento. Nel caso in cui ci fossero più iscritti i criteri di selezioni saranno la data di arrivo della domanda di iscrizione e la residenza nel Comune di Rovereto.

La sede del progetto è lo SmartLab di Rovereto.

Gli argomenti trattati durante gli workshop, della durata di 5 h ciascuno, la cui formatrice è Assia Hassanein, saranno i seguenti:

- applicazioni creative 2.0 : viene applicata la tecnologia 2.0 (digitale) a dei processi produttivi tradizionali. Usi principali delle attrezzature presenti nell'Officina di co-working.
- la stampante 3D: l'uso della stampa 3D, la condivisione di progetti, la realizzazione di oggetti di design, gadgets, prototipi in plastica.
- la fotoincisione: forme di nuovo artigianato digitale ed i nuovi mestieri creativi. Il passaggio dal disegno al risultato. Stampa di immagini su cover di tablet, smart phone.
- la serigrafia: creatività in azione. L'idea e la realizzazione. L'uso dei colori, i telai e la scelta delle grandezze. Stampa di immagini e scritte su felpe e T shirt.
- pins: tendenza anglossassoni ed elementi di merchandising: realizzazione di spilette personalizzate.
- stickers: i nuovi usi non convenzionali della promozione: la riproduzione di loghi e disegni e la personalizzazione degli oggetti. Realizzazione di adesivi.

Per quanto riguarda i seminari si propongono tre tematiche ciascuna delle quali prevede due appuntamenti ad orari diversi, della durata di 5h ciascuno per un totale di 30 ore il formatore è Giovanni Campagnoli e gli argomenti trattati saranno:

- la creatività digitale: nuove forme di comunicazione sociale: tendenze e strumenti.
- dall'idea all'impresa: come trasformare un'idea creativa (sviluppata nell'Officina di coworking) facendone un lavoro.
- nuovi mestieri dei giovani creativi: panorama nazionale ed internazionale.

Le collaborazioni previste per la realizzazione del progetto partono dalla fase di progettazione in quanto l'obiettivo generale del progetto è costruire una filiera creativa per i giovani; questo progetto ne traduce l'operatività, dando vita ad un luogo dove i giovani possano sperimentare attraverso l'uso di nuove tecnologie.

Il progetto si prefigge di costituire un gruppo di giovani che nel tempo siano in grado di formare altri giovani e possano, in un'ottica di autoimprenditorialità, organizzare autonomamente corsi ed attività con le attrezzature disponibili, anche a pagamento, con il fine di acquisire una sostenibilità economica.

Tutto il materiale proposto dagli esperti sarà rilegato e consegnato agli iscritti, per lasciare a loro una traccia del percorso fatto e le istruzioni/indicazioni per l'uso degli strumenti.

A conclusione del progetto è previsto un momento di festa e di restituzione alla comunità dei prodotti realizzati all'interno di "Manifestagiovane 2015". L'evento sarà l'occasione per i giovani partecipanti per promuovere i prodotti realizzati nell'Officina. L'Officina sarà aperta almeno 3 volte a settimana, e sarà uno spazio "open", aperto all'innovazione ed alle idee: fabbricare/costruire e laboratorio/bottega, dove accanto agli utensili della tradizione (pialla, martello, cacciavite, sega circolare, smerigliatrice, macchine da cucire, ecc.), affianca gli utensili del futuro (laser cut, plotter vinilici, stampanti 3D, software e componenti arduino). E' un luogo del fare tecnologico e dell'artigianato digitale, rivolto anche a Scuola, Università, designer, imprese creative, giovani, aziende, cittadini che vogliono trasformare le loro idee creative ed innovative. avvalersi della "consulenza" dei nuovi esperti giovani formati, per realizzare prodotti digitali.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

CONTINUAZIONE 14.2

Le spese previste per la realizzazione del progetto sono:

- Noleggio materiali e attrezzature per 5.000,00 - € Acquisto materiali specifici usurabili per 1.700,00 €
- Compensi ai relatori: Assia Hassanein, fondatrice del centro We do Fab Lab e della Rete nazionale di Fab Lab, membro di Ninja Marketing e esperta in innovazione, strategie web/social media e culture digitali. Giovanni Campagnoli, direttore e ricercatore della Rete Politiche Giovanili.it, formatore per Vedogiovane, Responsabile dell'Area Start Up in Enne3 - Incubatore Universitario di Novara. 1.200,00
- Pubblicità e promozione per 400,00 € -
- Spese di assicurazione 600,00 €. Il progetto prevede l'uso di strumentazioni particolari, l'assicurazione è limitata ai partecipanti del progetto e per la sua durata.

A conclusione del progetto si valuterà se acquistare le attrezzature per creare un' Officina co-working presso lo SmartLab, nella quale i giovani che hanno partecipato al progetto possano riproporre i corsi ad altri giovani.

L' Associazione si aspetta di:

- contribuire all'acquisizione di competenze artistiche, alla sperimentazione di pratiche di produzione creativa e alla riappropriazione di saperi da parte dei giovani partecipanti, che potranno spendere in progetti futuri personali e addirittura professionali.
- dar vita ad uno spazio di innovazione per adolescenti e giovani, dai 14 ai 29 anni, dove nuove culture giovanili e nuovi modelli di artigianato si fondono, vedendo come protagonista da una parte la cultura digitale e dall'altra una tradizione che ritorna alla ribalta in un tempo di crisi: la capacità di usare le mani per dar vita alle proprie idee. Viene quindi coniugata la parte espositiva con quella di officina, dove le idee si possono mettere in pratica e gli oggetti in mostra, soprattutto in città, realizzando un grande street market della creatività all'interno di un evento consolidato nel panorama Roveretano, quale quello di Manifestagiovane;
- contribuire anche all'avvio di nuove start up della conoscenza, oltre ad essere uno spazio di formazione ed un luogo in cui avviene il recupero di materiali, assegnando loro una nuova funzione d'uso e promuovendo una cultura del recupero;
- formare giovani che saranno anche formatori di altri giovani, rispetto all'uso delle attrezzature tecnologiche;
- coinvolgere attivamente i giovani partecipanti in occasione dei workshop e dei seminari in un clima inclusivo, facilitato dai laboratori manuali proposti. La socializzazione e l'apprendimento attraverso il "fare" stimoleranno una collaborazione fra tutti i partecipanti.
- incentivare una buona e "generativa" relazione fra i giovani partecipanti che favorisca la loro partecipazione al progetto e agli eventi organizzati sul territorio, con l'obiettivo di valorizzare la loro creatività e generare competenze tecniche digitali.
- coinvolgere almeno tre ragazzi partecipanti nel futuro per riproporre corsi all'interno dei Laboratori del Fare sulle tecniche affrontate per altri giovani;
- creare almeno un prodotto di qualità per ogni partecipante, da esporre in occasione dell'evento finale;
- avviare un'Officina creativa che si estenda oltre il termine del progetto, con il successivo acquisto delle attrezzature, per capitalizzare l'investimento sociale realizzato nel primo anno di attività;
- realizzare un corner espositivo a Smart lab dei prodotti della creatività realizzati nell'Officina;
- formare una nuova comunità di progetto su queste tematiche;

14.4 Abstract

Il progetto si propone di creare un' officina co-working aperta a giovani dai 14 ai 29 anni. Saranno organizzati 6 workshop e 6 seminari ed un evento finale nel quale i partecipanti possano promuovere i prodotti costruiti nell'officina.



15. Target

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

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

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero organizzatori 15

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

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

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 150



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

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

Tutta la cittadinanza

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero fruitori 2000

16. Promozione e comunicazione del progetto

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

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

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

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Monitoraggio in itinere dell'equipe di lavoro (con verbali ed indicatori di obiettivi di progetto)
2 Questionario ai partecipanti sulle nuove competenze acquisite.
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) fotoincisoro, serigrafica, plotter, macchina per spille	€ 5000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale vario per uso delle attrezzature noleggiate	€ 1700,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 40 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 40 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 400,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 600,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 10100,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 450,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 450,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 9650,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Rovereto	€ 4500,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€ 100,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 4600,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 9650,00	€ 4500,00	€ 100,00	€ 5050,00
percentuale sul disavanzo	46.6321 %	1.0363 %	52.3316 %



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_7_ 2015

2. Titolo del progetto

GIOVANI ALL'OPERA 2015

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

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



5. Soggetto responsabile

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

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Cooperativa sociale Progetto 92

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Trento

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Centro dell'impiego, e aziende che aderiscono al progetto

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

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

Progettazione	Data di inizio 01/10/2014	Data di fine 19/01/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 23/02/2015	Data di fine 16/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 16/03/2015	Data di fine 07/09/2015
Valutazione	Data di inizio 01/09/2015	Data di fine 31/10/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto



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

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



11. Obiettivi generali:

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

Obiettivi legati ai giovani

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

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

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

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

Sostenere la formazione e/o l'educazione

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

X Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

X Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

Favorire il dialogo inter-generazionale

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

Supportare la genitorialità

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

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

Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici

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

1 Attivare tirocini estivi per ragazzi/e dai 16 ai 19 anni

2 Permettere ai giovani di avvicinarsi al mondo del lavoro e di acquisire nuove competenze importanti per il loro futuro, favorire l'apprendimento in un contesto non scolastico.

3 Promuovere , attraverso l'esperienza diretta, la conoscenza delle varie realtà econoco/sociali presenti sul territorio

4 Creare uno strumento di contatto tra responsabili del mondo del lavoro presenti sui Comune di Rovereto e i giovani.

5 Responsabilizzare e sensibilizzare sempre più enti del territorio verso l'esigenza dei giovani di sperimentarsi in ambiti lavorativi.

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

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

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

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

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

Una delle grandi questioni riferite al mondo giovanile è quella del lavoro e per questo è importante offrire ai i giovani occasioni per iniziare a sperimentare e sviluppare competenze trasversali spendibili per il futuro.

"Giovani all'opera 2015", progetto proposto negli ultimi due anni, risponde sempre di più a queste esigenze di creare delle esperienze nel quale il giovane ha la possibilità di avvicinarsi al mondo del lavorativo attraverso dei tirocini estivi di durata di 2/3 settimane presso aziende pubbliche e privati del territorio.

Il progetto offrendo un'opportunità lavorativa durante il terriodo estivo mira anche a favorire una prima socializzazione al lavoro, cittadinanza attiva, partecipazione ed impegno sociale. Durante l'esperienza i giovani coinvolti hanno la possibilità di conoscere l'orientamento professionale e comprenderne l'importanza per effettuare scelte formative e professionali più consapevoli; sono previsti per loro momenti di formazione relativi alla sicurezza sul lavoro.

Il progetto nasce dalla collaborazione con il Centro dell'Impegno di Rovereto, della Comunità della Vallagarina e dei Piani Giovani appartenenti alla stessa.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto "Giovani all'opera 2015" tirocini estivi per studenti, per l'avvicinamento dei giovani al mondo del lavoro, è un progetto proposto in collaborazione con i comuni che partecipano ai Piani giovani di zona della Vallagarina, e precisamente : Alta Vallagarina, Destra Adige, Quattro Vicariati e Valli del Leno, e l'Agenzia del Lavoro - Centro per l'impiego di Rovereto e la Comunità della Vallagarina.

Il progetto è l'attuazione del Protocollo di intesa tra la Comunità della Vallagarina e l'Agenzia del Lavoro che nello specifico fa riferimento allo sviluppo e al sostegno dell'occupazione giovanile.

Il progetto si rivolge agli studenti, dai 16 ai 19 anni, regolarmente iscritti ad un corso di studio per l'anno scolastico 2014/2015 (istituto secondario superiore o professionale) e residenti nel Comune di Rovereto e prevede l'attivazione di 52 tirocini estivi della durata di 2/3 settimane.

Gli enti/aziende contattati, per l'attivazione dei tirocini, sono associazioni del privato sociale presenti sul territorio, ASP Vannetti, Anffass, Cassa Rurale, supermercati, negozi (abbigliamento, profumerie ecc.), musei, canile, l'associazione artigiani e Rovereto in Centro.

I titocinanti riceveranno una borsa di tirocinio pari ad euro 70,00 a settimana.

Il progetto prevede:

1 Pubblicitizzazione attraverso incontri con le scuole, pubblicazione sui siti dell'iniziativa, conferenza stampa e articoli sui quotidiani locali.

2 Raccolta delle adesioni da parte della Comunità della Vallagarina.

3 Stesura della graduatoria che seguirà i seguenti criteri:

- età anagrafica dello studente, sarà data precedenza agli studenti di età anagrafica maggiore;
- residenza nel Comune di Rovereto;
- non aver partecipato al progetto lo scorso anno.

4. Il percorso prevede la frequenza di un corso sulla sicurezza sul posto di lavoro (4 ore) e due incontri di orientamento presso il Centro dell'Impiego di Rovereto.

5. Incontro finale con tutti i partecipanti e consegna degli attestati di frequenza all'intero progetto, nelle sue varie fasi quindi corso sulla sicurezza, orientamento e tirocini estivi, Giovani all'Opera 2015.

L'intero progetto sarà seguito da un tutor e da un coordinatore della Cooperativa Progetto 92 (come da piano finanziario)

Il tutor seguirà:

- ricerca delle realtà economiche/produttive territoriali disponibili ad accogliere i tirocinanti;
- tutoraggio dei ragazzi in itinere e contatti con le aziende e le strutture ospitanti durante tutta la durata del progetto.
- partecipazione incontro finale per consegna attestato.

Il coordinatore oltre ad affiancare in alcuni momenti il tutor seguirà anche :

- gli incontri presso l'Agenzia dell'Impiego e la Comunità di Valle durante tutto il progetto;
- incontri previsti con le associazioni di categoria;
- i colloqui con i ragazzi/e selezionati per i tirocini.
- presenza durante i corsi di orientamento

Le aziende del territorio non partecipano, con una parte delle borse di tirocinio, in quanto da un sondaggio effettuato (anche da parte del centro dell'impiego) le aziende favorevoli risultavano poche e questo avrebbe comportato l'impossibilità di attivare tutti i 52 tirocini previsti a fronte di una richiesta ogni anno maggiore dei ragazzi/e di partecipare al progetto.

Spese :

Voce 4 tutor circa 300 ore totale compenso forfait 7615,24 (comprensivo di iva)

Voce 4 coordinatore del progetto circa 45 ore totale compenso forfait 1.629,92 (comprensivo di iva)

voce 9 organizzazione, coordinamento del progetto 1.451,80 (comprensivo iva)

voce 12 borse di tirocinio pari a 52 ragazzi x 210,00 (per tre settimane di tirocinio a 70,00 euro la settimana)



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

- attivare 52 tirocini estivi;
- offrire, nel periodo estivo, ai giovani studenti, l'opportunità di una prima conoscenza del mondo del lavoro;
- conoscere le opportunità offerte in ambito lavorativo presenti sul territorio;
- possibilità da parte del giovane di partecipare al corso sulla sicurezza sul luogo di lavoro;
- aiutare i giovani a riflettere sul proprio percorso formativo-professionale e sulle scelte future.

14.4 Abstract

Giovani all'opera 2015 propone l'attivazione di 52 tirocini estivi per studenti di età compresa tra i 16 e i 19 anni presso aziende private del territorio di Rovereto, orientamento scolastico professionale, socializzazione al lavoro e sensibilizzazione delle realtà socio economiche.

15. Target

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

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

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

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

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

Altro (specificare)

Numero organizzatori 10



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 52

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



16. Promozione e comunicazione del progetto

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

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

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

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Monitoraggio del tutor che segue il progetto

2 Incontri in itinere di confronto e verifica tra gli organizzatori

3 Incontro finale di tirocinio

4 Incontro di orientamento conclusivo con i partecipanti al progetto

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 7615,24	€ 7615,24
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1629,92	€ 1629,92
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare) spese gestione progetto	€ 1451,80
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare)	€ 0,00
12. Altro 2 (specificare) borse di tironio	€ 10920,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €21616,96



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

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 21616,96
--	-------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) comune di Rovereto	€ 10800,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 10800,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 21616,96	€ 10800,00	€ 0,00	€ 10816,96
percentuale sul disavanzo	49.9608 %	0 %	50.0392 %



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

1. Spese da impegnare:		
Progetto		(a) spese
Codice	Titolo	
ROV_1_2015	OFFSET MAGAZINE	€ 6340,00
ROV_2_2015	SULLA BOCCA DI TUTTI	€ 4080,00
ROV_3_2015	LABORATORIO TEATRALE E DI SCRITTURA DRAMMATURGICA: FAUST, LA SATIRA DELLA GUERRA	€ 7750,00
ROV_4_2015	EFFETTO VERTIGO: WORKSHOP DI CINEMA	€ 5101,00
ROV_5_2015	UNA CITTA' LA MIA CITTA'. GIOVANI PUNTI DI VISTA A ROVERETO	€ 8600,00
ROV_6_2015	OFFICINA DI CO-WORKING PER LE NUOVE CULTURE GIOVANILI	€ 10100,00
ROV_7_2015	GIOVANI ALL'OPERA 2015	€ 21616,96
Totale		€ 63587,96

2. Incassi ed entrate esterne al territorio da accertare:					
Codice Progetto	(b) incassi da iscrizione e/o vendita		(c) enti esterni al territorio del PGZ		totale (b + c)
	Iscrizioni	Vendite	Pubblici	Privati	
ROV_1_2015	€ 240,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00	€ 640,00
ROV_2_2015	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
ROV_3_2015	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
ROV_4_2015	€ 840,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 840,00
ROV_5_2015	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 50,00
ROV_6_2015	€ 450,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 450,00
ROV_7_2015	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
Totale	€ 1580,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00	€ 1980,00

3. Disavanzo:		
(a) totale spese	(b+c) totale entrate esterne al territorio	disavanzo (a) - (b + c)
€ 63587,96	€ 1980,00	€ 61607,96

4. Contributo richiesto alla PAT:			
Disavanzo	Finanziamenti previsti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse previste	Contributo PAT richiesto
€ 61607,96	€ 28225,00	€ 3250,00	€ 30132,96
percentuale sul disavanzo	45.8139 %	5.2753 %	48.9108 %

Luogo e data _____

Firma _____



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO