



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



SCHEMA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
APG_13_2011	
2	Titolo del progetto
"Torneo ZAPA ZAPONI 2011"	
3	Riferimento del compilatore 2
Nome	Bruna
Cognome	Leonardelli
Recapito telefonico	3491225040
Recapito e-mail	ggspormaggiore@gmail.com
Funzione	Responsabile progetti
4	Soggetto proponente 3
4.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?
<input type="radio"/> Comune <input checked="" type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) Culturale <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Gruppo informale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
5	Soggetto responsabile 4
5.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?
<input type="radio"/> Comune <input checked="" type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) Culturale <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
5.2	Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile
Gruppo Giovani di Spormaggiore	
5.3	Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile
Spormaggiore	

6	Collaborazioni		
6.1	Il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?		
	<input checked="" type="radio"/>	SI	
	<input type="radio"/>	NO	
6.2	Se sì, con quale tipologia di soggetti		
	<input checked="" type="checkbox"/>	Comune	
	<input type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input type="checkbox"/>	Gruppo informale	
	<input type="checkbox"/>	Cooperativa	
	<input type="checkbox"/>	Oratorio/Parrocchia	
	<input type="checkbox"/>	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni	
	<input type="checkbox"/>	Istituto scolastico	
	<input type="checkbox"/>	Pro Loco	
	<input type="checkbox"/>	Altro (specificare)	<input type="text" value="Comitato Colomei"/>
7	Durata del progetto		
7.1	Quale è la durata del progetto?		
	<input checked="" type="radio"/>	Annuale	
	<input type="radio"/>	pluriennale	
7.2	Quando tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportare di seguito: (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni)		
		Data di inizio	Data di fine
1	progettazione	01/10/2010	01/11/2010
2	organizzazione delle attività	01/05/2011	30/08/2011
3	realizzazione	01/08/2011	31/08/2011
4	valutazione	30/08/2011	30/09/2011

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

Spormaggiore

9	Ambiti di attività
9.1	In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8
	<input type="checkbox"/> 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
	<input type="checkbox"/> 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
	<input type="checkbox"/> 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
	<input type="checkbox"/> l'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
	<input type="checkbox"/> laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
	<input checked="" type="checkbox"/> progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
	<input type="checkbox"/> percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali

10	Area tematica
10.1	In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto? 9
	<input type="radio"/> Cittadinanza attiva e volontariato <input checked="" type="radio"/> Arte, cultura e creatività <input type="radio"/> Musica e danza <input type="radio"/> Teatro, cinema e fotografia <input type="radio"/> Tecnologia e innovazione <input type="radio"/> Educazione e comunità <input type="radio"/> Sport, salute e benessere <input type="radio"/> Economia, ambiente e sostenibilità <input type="radio"/> Conoscere e confrontarsi con il mondo <input type="radio"/> Altro specificare <input type="text"/>
11	Obiettivi generali
11.1	Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10
Obiettivi legati ai giovani	
	<input type="checkbox"/> Ascolto e raccolta di bisogni <input checked="" type="checkbox"/> Conoscenza/valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input checked="" type="checkbox"/> Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva <input type="checkbox"/> Trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività <input type="checkbox"/> Formazione/Educazione <input type="checkbox"/> Interculturalità/Multiculturalità <input type="checkbox"/> Orientamento scolastico o professionale <input type="checkbox"/> Sostegno alla transizione all'età adulta <input type="checkbox"/> Altro specificare <input type="text"/>
Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale	
	<input type="checkbox"/> Dialogo inter-generazionale <input type="checkbox"/> Responsabilizzazione e sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani <input type="checkbox"/> Supporto alla genitorialità <input checked="" type="checkbox"/> Sinergia tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) <input checked="" type="checkbox"/> Sinergia tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.) <input type="checkbox"/> altro specificare <input type="text"/>
12	Obiettivi specifici
12.1	Quale sono gli obiettivi secondari (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere? 11
	1 Dare l'opportunità ai ragazzi di oggi di divertirsi con giochi diversi dal solito e poter confrontarsi con ragazzi e giovani di diverse età. 2 Realizzare una manifestazione di una giornata per tutta la comunità, in modo tale che anche gli adulti possano giocare con i ragazzi in una sana competizione a colpi di "vecchi giochi". 3 Creare spirito di gruppo all'interno dell'Ass. giovanile Gruppo Giovani di Spormaggiore, organizzando e realizzando giochi e creando la location adatta ad ospitare giochi, squadre e pubblico. 4 5
13	Tipo di attività
13.1	Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12
	<input type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - TEORIA <input type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - PRATICA <input type="checkbox"/> Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su politica, attualità, cultura?) <input checked="" type="checkbox"/> Eventi <input type="checkbox"/> Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus <input checked="" type="checkbox"/> Animazione <input type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista <input type="checkbox"/> Diffusione, promozione <input type="checkbox"/> Altro - specificare: <input type="text"/>

14	Descrizione del progetto
14.1	Descrivere brevemente il contesto e le problematiche affrontate.

Grazie alla realizzazione del progetto "Torneo ZAPA ZAPONI 2010" il Gruppo Giovani ha fatto rivivere ai ragazzi di Spormaggiore, ma anche all'intera comunità, una giornata di sfida tra Colomei a colpi di giochi di gruppo dai sapori antichi (corsa con i sacchi, caccia al tesoro, battaglia con le uova, gioco del fazzoletto..).

Il gruppo dei giovani per realizzare la manifestazione ha suddiviso il lavoro in vari sottogruppi, in modo tale da responsabilizzare sia il singolo che successivamente la collettività su quanto sarebbe stato il prodotto finale. Nell'anno 2010, pertanto, si è riscontrata grande partecipazione da parte di numerosi bambini, giovani ed adulti ed il rimando positivo da parte degli stessi ha portato alla considerazione di un positivo lavoro di gruppo, così quest'anno si punterà ad ottenere un'organizzazione autogestita dai giovani stessi, partendo dalle singole attività fino ad arrivare a vedere la giornata conclusiva del torneo.

Si punterà ad accrescere e sostenere la sinergia creatasi tra i giovani, che li ha portati ad ottenere grande collaborazione tra essi, accompagnata anche da una crescita relativa alla fase organizzativa lavorando in piena autonomia nella gestione dell'intero percorso.

Nel gruppo del direttivo verrà stimolata la partecipazione di nuovi giovani, tali da ampliare non solo numericamente il gruppo ma, soprattutto, vedere sempre più giovani mettersi in campo e fare nuove esperienze i cui i primi da cui trarranno informazioni saranno i giovani stessi protagonisti delle passate esperienze. Dal confronto, dal dialogo e da un maggior coinvolgimento giovanile, l'intero gruppo punterà a rafforzarsi per far sì che questa esperienza possa essere utile a portarli verso un'auto-sostenibilità del percorso, affinché venga raggiunta la completa indipendenza da parte degli stessi per poter così proseguire nei prossimi anni autonomamente, portando con sé la bellezza dell'esperienza fatta e di quanto appreso grazie alla possibilità di essere i giovani stessi i principali e soli protagonisti di ogni singola parte del percorso.

E' nata anche quest'anno la necessità, da parte dei giovani stessi, di creare una seconda edizione, così da migliorare e creare cooperazione e aggregazione tra le associazioni del paese e soprattutto stimolare nei giovani la voglia di partecipare non solo al torneo ma anche rafforzare sempre di più quell'autonomia raggiunta, mirando a perfezionarsi e acquisire sempre maggiori competenze in merito alla gestione organizzativa dell'evento.

Per quanto riguarda la gestione dell'evento, il Gruppo giovani si occuperà dell'intero coordinamento della manifestazione, dalla programmazione delle attività, alla pubblicizzazione, all'allestimento della location, alla realizzazione stessa dell'evento; infine sarà previsto un momento conclusivo di valutazione da parte dei componenti del gruppo sullo svolgimento della giornata, in modo da ricevere in maniera immediata riscontri e confronti sull'intero percorso.

14	Descrizione del progetto
14.2	Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il grande spirito di gruppo che ha caratterizzato i giovani partecipanti di Spormaggiore e la voglia di mettersi continuamente in gioco per poter acquisire e perfezionare strumenti, tecniche e capacità maturate nella passata edizione, ha spinto a richiedere di continuare un percorso già avviato ma con l'obiettivo principale di proseguire ed approfondire il percorso di crescita e responsabilizzazione personale e allo stesso tempo dell'intero gruppo. Il gruppo punterà ad ampliare la rete sociale creatasi, cercando una continua collaborazione da parte di altri giovani; questo avverrà sia mediante il passa parola tra giovani stessi che mediante l'affissione di locandine, tale da invogliare nuovi partecipanti a prendere parte al gruppo organizzativo.

Il progetto, inoltre, nella sua complessità vuole far rivivere alla comunità di Spormaggiore i sapori di un tempo e la tradizione dei Colomei, le piccole contrade, in cui il paese si divide. Per la realizzazione di tale iniziativa si provvederà alla suddivisione dei partecipanti in sei squadre, coincidenti con i 6 Colomei che dividono il paese:

- Volpe
- Aquila
- Orso
- Lupo
- Lince
- Scoiattolo

Le sei squadre così formate si "sfideranno" a colpi di giochi di una volta come la corsa con i sacchi, staffette di vario tipo che verranno pensate nel corso dell'anno, tiro alla fune, gioco del fazzoletto ecc ...

I componenti del gruppo giovani, si riuniranno tra maggio e agosto 2011 per definire le attività da proporre durante la manifestazione; per fare in modo che tutti partecipino attivamente all'evento, ad ogni giovane verrà assegnato un compito preciso tale da far accrescere le proprie competenze, sottolineando l'importanza del confronto e dell'ascolto tra i giovani stessi e giovani ed adulti, questo sarà utile poichè il giovane da questa esperienza potrà ampliare il proprio bagaglio conoscitivo ed informativo relativo a tutto quanto attiene all'ambito non solo organizzativo ma anche su come riuscire a mantenere, gestire ed ampliare le relazioni interpersonali, grazie appunto alla possibilità di vedere il proprio gruppo aumentare numericamente.

La manifestazione prevede un momento finale di condivisione con i partecipanti, ai quali verrà offerta la cena, per creare un momento di aggregazione e di unione, durante la quale ci sarà la premiazione dei vincitori.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Essendo questa una seconda edizione ci si aspetta una più ampia partecipazione da parte dell'intera comunità.

Il Gruppo Giovani è chiamato tutto (circa una trentina di ragazzi dai 16 ai 29 anni) a dare la disponibilità, ognuno secondo le proprie capacità, nell'organizzazione e sviluppo della manifestazione, nonché nel riordinare e ripristinare la location.

Ci si aspetta comunque la partecipazione di ragazzi del paese per quanto concerne il divertimento e il coinvolgimento nei giochi, ma anche la presenza di adulti.

A conclusione del progetto verrà realizzato un reportage fotografico e alcuni video, che attestino l'impegno e il lavoro svolto dal gruppo

Giovani a tale iniziativa.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

E' un'iniziativa proposta da un gruppo di giovani, i quali vorrebbero far rivivere ai bambini e ragazzi una giornata di sfida tra Colomei, le contrade del paese di Spormaggiore, con giochi di gruppo dai "sapori antichi". La realizzazione della manifestazione vedrà i giovani, protagonisti nelle diverse fasi di organizzazione e nell'evento.

15	Target	
15.1	Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14 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.	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	45
	<input checked="" type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

15	Target	
15.2	Chi sono i "partecipanti attivi" del progetto? 15 Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che hanno acquisito competenze prendendo parte al progetto.	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	45
	<input checked="" type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

15	Target	
15.3	Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? 16 Con "fruitori" si intendono tutti coloro che hanno assistito ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico.	
	<input checked="" type="checkbox"/> Tutta la cittadinanza	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	N
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	200
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	
	<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

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 17
<input type="checkbox"/>	Nessuna comunicazione prevista
<input type="checkbox"/>	Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
<input checked="" type="checkbox"/>	Bacheche pubbliche
<input checked="" type="checkbox"/>	Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
<input type="checkbox"/>	Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
<input checked="" type="checkbox"/>	Lettere cartacee
<input checked="" type="checkbox"/>	Passaparola
<input checked="" type="checkbox"/>	Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
<input checked="" type="checkbox"/>	Telefonate / SMS
<input type="checkbox"/>	Altro: specificare <input type="text"/>
17	Valutazione
17.1	Sono previsti strumenti di valutazione?
<input checked="" type="radio"/>	SI
<input type="radio"/>	NO
17.2	Se si, Quali? 5
1	Confronto verbale tra i ragazzi del Gruppo Giovani di Spormaggiore, a fine progetto, per verificarne la riuscita
2	
3	
4	
5	

18 Piano finanziario del progetto			
18.1 Spese previste			
Voce di spesa	Importo Euro		
1 Affitto Sale, spazi, locali	0		
2 Noleggio Attrezzatura stabile pc, amplificatori, arredi	200		
3 Acquisto Materiali specifici usurabili cancelleria, cavi, alimenti	500		
4 Compenso e/o rimborsi spese Numero ore Tariffa oraria	0		
5 Pubblicità/promozione	100		
6 Viaggi e spostamenti	100		
7 Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0		
8 Tasse / SIAE	0		
9 Altro 1 - Specificare	0		
10 Altro 2 - Specificare Assicurazione	200		
11 Altro 3 - Specificare Gadget	400		
12 Altro 4 - Specificare	0		
13 Altro 5 - Specificare	0		
14 Altro 6 - Specificare	0		
15 Valorizzazione attività di volontariato	0		
Totale A	1.500,00		
18.2 Entrate esterne al territorio e incassi			
Voce di entrata	ImportoEuro		
1 Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	0		
2 Finanziamenti di Enti e attori privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	0		
3 Incassi da iscrizione	0		
4 Incassi di vendita	0		
Totale B	0,00		
DISAVANZO A - B	1.500,00		
18 Piano finanziario del progetto			
18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ			
Voce di spesa	ImportoEuro		
1 Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) i comuni dell'Altopiano della Paganella	750		
2 Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	0		
3 Finanziamenti di Enti e attori privati del territorio (specificare quali)	0		
4 Autofinanziamento	0		
5 Altro - Specificare	0		
6 Altro - Specificare	0		
Totale	750,00		
Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
1.500,00 Euro	750 Euro	0,00 Euro	750,00 Euro
Percentuale sul disavanzo	50,00 %	0,00 %	50,00 %