



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



SCHEMA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
TN_23_2011	
2	Titolo del progetto
"GEPETTO Tavolo 1"	
3	Riferimento del compilatore 2
	Nome Federica
	Cognome Graffer
	Recapito telefonico 0461884836
	Recapito e-mail federica_graffer@comune.trento.it
	Funzione RTO
4	Soggetto proponente 3
4.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?
	<input type="radio"/> Comune
	<input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/>
	<input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale
	<input type="radio"/> Gruppo informale
	<input checked="" 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 type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/>
	<input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale
	<input checked="" 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
Arianna società cooperativa sociale	
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?		
	<input checked="" type="radio"/>	SI	
	<input type="radio"/>	NO	
6.2	Se sì, con quale tipologia di soggetti		
	<input type="checkbox"/>	Comune	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia)	<input type="text" value="culturali, aps"/>
	<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Gruppo informale	
	<input type="checkbox"/>	Cooperativa	
	<input type="checkbox"/>	Oratorio/Parrocchia	
	<input type="checkbox"/>	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Istituto scolastico	
	<input type="checkbox"/>	Pro Loco	
	<input type="checkbox"/>	Altro (specificare)	<input type="text"/>
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	3/12/2010
2	organizzazione delle attività	01/02/2011	14/04/2011
3	realizzazione	15/04/2011	31/12/2011
4	valutazione	15/12/2011	31/12/2011

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

Trento | Tavolo 1 Gardolo-Meano

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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 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 checked="" 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 type="checkbox"/> Conoscenza/valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input checked="" type="checkbox"/> Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva <input checked="" type="checkbox"/> Trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività <input checked="" type="checkbox"/> Formazione/Educazione <input type="checkbox"/> Interculturalità/Multiculturalità <input checked="" type="checkbox"/> Orientamento scolastico o professionale <input type="checkbox"/> Sostegno alla transizione all'età adulta <input type="checkbox"/> Altro specificare
Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale	
	<input checked="" 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
	<ol style="list-style-type: none"> 1 Valorizzare il senso di appartenenza al territorio e le relazioni positive all'interno e all'esterno delle aggregazioni di giovani, promuovendo occasioni di incontro e scambio tra ragazzi. 2 Scoprire e valorizzare capacità operative e creative in spazi attrezzati che permettano la realizzazione di un'idea. 3 Promuovere identità e costruttività sul sè. 4 Organizzare momenti di intrattenimento per la comunità e momenti di incontro con artigiani. 5 Integrare conoscenze scolastiche e attività/interessi del tempo libero.
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 checked="" 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.

Ambito territoriale principale del progetto sarà la zona di Gardolo Canova e la sua popolazione adolescente. Si tratta di un contesto urbano ad alta concentrazione di stranieri, con relazione faticosa tra italiani e non, anche ragazzi. Molti di questi adolescenti, inoltre, presentano carriere scolastiche faticose e incertezza circa il loro futuro professionale, come pure scarsa consapevolezza circa i propri mezzi.

Il progetto intende allora far leva sulla dimensione della creatività, quale strumento importante per crescere, perché permette l'esplorazione di diverse possibilità e delle proprie ricchezze e di mettere in relazione il proprio complesso mondo interiore con quello esteriore, osservandolo in modo originale, assegnandogli significato e modificandolo. Specie con gli adolescenti, la creatività serve a instaurare una relazione positiva con la realtà, sviluppando al tempo stesso fiducia in se stessi e nelle proprie potenzialità. Per i giovani - ai margini della società degli adulti e, quindi, con possibilità più limitate - vivere strategie creative significa soddisfare il bisogno di autonomia e di affrancamento dalle appartenenze familiari.

Il progetto allora intende educare alla creatività nel senso di investire nel futuro, poiché per il giovane la creatività è una delle chiavi che permette di creare una relazione costruttiva e positiva con la realtà esterna, sviluppando al tempo stesso fiducia in se stesso e nelle proprie potenzialità.

In questo senso, imparare a mettere a frutto le proprie potenzialità e ad attuare processi e strategie creative, viene inteso dal progetto come uno dei metodi utili a gestire la complessità e le difficoltà dell'adolescenza e favorire, in tal modo, uno sviluppo più sereno e globale della persona.

La creatività facilita anche un maggiore grado di appropriazione del mondo da parte del soggetto e fornisce un'alternativa al senso di smarrimento, di incertezza e di impotenza di fronte alle difficoltà quotidiane e alla complessità del reale, in particolare per gli adolescenti che, più di altri, si trovano ai margini e le loro opportunità di influire direttamente sulla realtà sono quanto mai contenute.

Un'educazione che stimola la creatività individuale permette dunque alla persona di prendere consapevolezza di sé, delle proprie potenzialità, delle proprie diverse intelligenze e ne favorisce lo sviluppo e il loro utilizzo nell'agire quotidiano.

Il progetto intende dunque sostenere gli adolescenti nel difficile passaggio dall'infanzia all'età adulta, aiutandoli a riscoprire le proprie ricchezze e potenzialità, ad avere uno sguardo sul mondo e sul futuro, spesso così faticoso per i giovani; l'idea è anche quella di integrare in maniera creativa competenze e richieste scolastiche con abilità messe in evidenza nei momenti dell'informalità, per rinforzare nella loro stima personale soprattutto quei ragazzi che fanno più fatica a scuola, con ovvie ripercussioni sulle relazioni sociali. Da qui dunque la volontà di creare un contesto di apprendimento divertente, che permetta di acquisire anche competenze socio relazionali e linguistiche, per integrare ragazzi italiani e stranieri, per unire in un progetto comune tanti ragazzi portatori di esperienze diverse.

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

Il progetto prevede innanzi tutto la realizzazione di un laboratorio di falegnameria, inteso come contesto educativo che garantisce condizioni di apprendimento e un'esperienza di espressione di sé attraverso la messa in gioco e l'acquisizione di competenze. Attraverso l'attivazione di questo laboratorio si intende promuovere l'integrazione e l'arricchimento culturale tra i partecipanti, coinvolgendoli in modo allegro e vivace attraverso la pratica dell'agire. Il laboratorio prevede una fase progettuale, in cui i ragazzi pensano il tipo di gioco da costruire, valutano l'impegno che ciò richiede in termini di tempo e attenzione, conoscono gli strumenti che utilizzeranno; segue una fase pratica, in cui i giovani artigiani passeranno alla costruzione dell'oggetto scelto.

All'interno del laboratorio i ragazzi avranno la possibilità di recuperare in senso formativo le dimensioni ludiche con cui si rapportano con oggetti, strumenti e attrezzature anche sofisticate, collocando la dimensione delle competenze all'interno di un percorso di espressione materiale e concreta di sé, oltre che sperimentare le loro attitudini creative e manuali. Durante gli incontri gli apprendisti-artigiani prenderanno dimestichezza con gli attrezzi del mestiere, progetteranno dei giochi, li costruiranno e avranno infine la soddisfazione sia di portarsi a casa un manufatto autoprodotta, pronto all'uso, sia di renderlo visibile e utilizzabile dalla comunità nell'ambito di eventi di festa rionale.

Saranno infatti realizzati diversi tipi di giochi, principalmente in legno, di differenti dimensioni, alcuni riadattati dai giochi popolari del passato recente, oggi non più conosciuti dai giovanissimi, per una riscoperta del divertimento tradizionale.

Tali giochi saranno poi utilizzati per allestire degli spazi ludici all'interno di feste di quartiere e messi a disposizione della comunità, che avrà la possibilità di interagire con i giovani artigiani sia per conoscere le regole del gioco, sia per avere informazioni circa le tecniche di costruzione utilizzate. Tali spazi ludici saranno progettati insieme ai ragazzi partecipanti al laboratorio di falegnameria e da loro gestiti, supportati dagli educatori della Cooperativa; nell'ambito del progetto Geppetto, saranno allora attivati anche dei momenti di formazione base circa l'animazione, la gestione di gruppi, la comunicazione con il pubblico.

Nell'ambito del progetto si intende costruire una fitta rete di relazioni, formalizzata attraverso riunioni e incontri di condivisione circa il progetto, il suo sviluppo ed eventuali partnership da attivare, con quanti sono attenti ai giovani, dalla scuola alle realtà non formali del territorio per mettere in atto sinergie e condivisione di mezzi e saperi per rendere quanto più efficace possibile l'iniziativa.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Attraverso questo progetto, per quel che riguarda i ragazzi ci si attende che essi acquisiscano delle competenze sul piano pratico, ma anche che possano rafforzarsi dal punto di vista della costruzione dell'Io. Questi dunque i risultati attesi sui giovani:

- Saper utilizzare un'attrezzatura minima ma basilare;
- Saper lavorare materiali diversi per realizzare semplici oggetti che via, via risulteranno più complessi e strutturati;
- Saper documentare il proprio lavoro attraverso schede e saperne parlare a voce;
- Saper gestire spazi ludici all'interno di feste comunitarie;

- Mettere a frutto le proprie potenzialità e attuare processi e strategie creative;
- Conoscere se stessi più a fondo e nella propria interezza, sia per quanto riguarda i propri bisogni e desideri, sia per quanto riguarda le proprie emozioni;
- Migliore autostima e migliore capacità di stare in gruppo e fare gruppo in maniera non conflittuale; capaci di prendere consapevolezza delle altrui specialità, bisogni ed esigenze;
- Capacità di lavorare per e in un clima di collaborazione e fiducia reciproca;
- Rafforzare le relazioni tra ragazzi italiani e ragazzi stranieri

Per quel che riguarda la popolazione adulta e quella più propriamente comunitaria ci si attende di:

- Rafforzare e riscaldare la rete delle realtà formali e non, presenti sul territorio che si occupano di giovani;
- Migliorare l'immagine che il mondo adulto ha degli adolescenti;
- Avvicinare le diverse culture presenti nel territorio di intervento del progetto;
- Progettare spazi esperienziali in cui i ragazzi possano familiarizzare con il mondo del lavoro e trarre spunti per il proprio orientamento professionale.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Laboratorio di falegnameria e di formazione su animazione, gestione di gruppi e comunicazione con il pubblico dedicato a ragazzi 11-19 anni e finalizzato alla costruzione di giochi di legno e al loro utilizzo per animare, in veste di volontari, feste di quartiere.

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 type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N
	<input checked="" type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	10
	<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 checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	15
	<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	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	300
	<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 checked="" 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 type="checkbox"/>	Lettere cartacee
<input checked="" type="checkbox"/>	Passaparola
<input checked="" type="checkbox"/>	Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
<input 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	Incontro con gli attori rete coinvolti nel progetto
2	Intervista al conduttore del laboratorio di falegnameria
3	Diario di bordo del percorso
4	Griglia presenze ragazzi
5	Questionario rilevazione gradimento progetto rivolto ai ragazzi coinvolti

18 Piano finanziario del progetto			
18.1 Spese previste			
Voce di spesa	Importo Euro		
1 Affitto Sale, spazi, locali	0		
2 Noleggio Attrezzatura stabile	0		
3 Acquisto Materiali specifici usurabili colle, chiodi, vari tipi legno, carta vetrata, vernici, fogli, seghetta traforo,	2.800,00		
4 Compenso e/o rimborsi spese Numero ore 45 Tariffa oraria 30,00	1350,00		
5 Pubblicità/promozione	0		
6 Viaggi e spostamenti	0		
7 Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0		
8 Tasse / SIAE	0		
9 Altro 1 - Specificare Assicurazione	350,00		
10 Altro 2 - Specificare	0		
11 Altro 3 - Specificare	0		
12 Altro 4 - Specificare	0		
13 Altro 5 - Specificare	0		
14 Altro 6 - Specificare	0		
15 Valorizzazione attività di volontariato	0		
Totale A	4.500,00		
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	225,00		
4 Incassi di vendita	0		
Totale B	225,00		
DISAVANZO A - B	4.275,00		
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) Comune di Trento	2.137,50		
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	2.137,50		
Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
4.275,00 Euro	2.137,50 Euro	0,00 Euro	2.137,50 Euro
Percentuale sul disavanzo	50,00 %	0,00 %	50,00 %