



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

CEM_3_2016

2. Titolo del progetto

Action learning - apprendere dall'esperienza

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Barbara
Cognome	Marchi
Recapito telefonico	3201552284
Recapito e-mail	barbara.marchi@scuole.provincia.tn.it
Funzione	docente scuola secondaria di I grado

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

Istituto Comprensivo di Cembra

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Cembra

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
X 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

X 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 1/9/2015	Data di fine 30/11/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 1/3/2016	Data di fine 31/3/2016
Realizzazione	Data di inizio 18/04/2016	Data di fine 30/10/2017
Valutazione	Data di inizio 1/11/2017	Data di fine 22/12/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Giovo, Cembra, Segonzano



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

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

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

X 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

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 Favorire modalità d'apprendimento esperienziali e laboratoriali

2 Promuovere consapevolezza e sviluppare competenze e interessi personali

3 Sviluppare senso di iniziativa e capacità progettuale

4 Potenziare motivazione, autoefficacia e autostima

5 Favorire occasioni di valorizzazione



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

La Scuola Secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo di Cembra ha rilevato la necessità di attivare un laboratorio Action Learning (Apprendimenti dall'esperienza), che coinvolga diverse tipologie di ragazzi: alunni che vivono una particolare situazione di disagio, ma anche alunni che hanno sviluppato forme di intelligenza pratica, più capaci di apprendere a partire da dati esperienziali (esperimenti, laboratori, progetti) generalizzandone i risultati, per raggiungere conoscenze teoriche e procedure operative trasferibili ad altri contesti.

I laboratori sono anche rivolti a giovani particolarmente stimolati dalla partecipazione al lavoro in piccolo gruppo, da cui possono trarre stimoli alla motivazione e alla riflessione e, più in generale, maggiore spirito di iniziativa personale e capacità di valorizzare i propri punti di forza per migliorarsi.

Il progetto nasce quindi dal bisogno di sviluppare in queste tipologie di ragazzi la capacità di realizzare un progetto di vita, integrandosi positivamente nel contesto sociale.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

La presente proposta progettuale si configura come opportunità a supporto ed integrazione dell'offerta didattico-formativa dell'Istituzione Scolastica, ponendosi come risorsa di carattere educativo per i ragazzi che frequentano.

Il progetto nasce dalla necessità di dare risposta ai bisogni manifestati dagli alunni nel corso del loro percorso formativo e favorisce, attraverso l'esperienza laboratoriale:

- l'acquisizione di competenze che consentano di completare con successo il percorso formativo in ambito scolastico;
- l'acquisizione di competenze trasversali per la realizzazione di un proprio progetto di vita individuale.

L'esperienza educativa nella dimensione laboratoriale promuove in particolare:

- il recupero della motivazione all'apprendimento;
- lo sviluppo di abilità manuali;
- la relazione e il lavoro collaborativo;
- l'apprendimento di tecniche di progettazione e applicazione di procedure;
- lo sviluppo di abilità logiche e di sintesi;
- l'apprendimento e il rispetto delle regole;
- l'attivazione di dinamiche di problem-solving;
- la possibilità di successo sociale e personale.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Gli alunni, con la guida di un educatore, a partire dalla seconda metà del mese di aprile saranno coinvolti in attività laboratoriali, finalizzate alla realizzazione di manufatti di vario genere, collegate a nuclei tematici individuati sulla base dei percorsi curricolari disciplinari svolti dalle classi. Questo tipo di attività ha ricadute a livello personale e formativo: essa infatti pone i presupposti per sviluppare abilità comportamentali e, attraverso l'operatività in contesti concreti, favorisce lo sviluppo di competenze di tipo cognitivo.

Ogni attività è organizzata in due momenti:

- il laboratorio del fare in cui si sperimentano e si attivano abilità operative e logiche, comportamenti sociali strategici e regolativi e si rinforzano competenze relazionali;
- il laboratorio del sapere nel quale i ragazzi sviluppano capacità di riflessione sull'esperienza, per trarne generalizzazioni e spiegazioni teoriche, a partire dall'esperienza del laboratorio del fare.

METODOLOGIA

La metodologia applicata parte dall'offerta di un contesto operativo e pratico reale in cui sono presenti percorsi di apprendimento personalizzati mirati alla valorizzazione di abilità operative, logiche e comportamentali, nonché alla riflessione guidata sulle strategie di apprendimento e approfondimento degli strumenti di base.

Al laboratorio si prevede di favorire il percorso formativo dell'alunno attraverso:

- attivazione di uno stretto contatto con i docenti responsabili della materie in programma;
- attenzione ai bisogni, agli interessi e alle predisposizioni individuali;
- ottimizzazione dell'attività per aree di studio;
- strutturazione del lavoro per piccoli gruppi;
- attuazione di percorsi personalizzati;
- creazione di occasioni di rinforzo di abilità e competenze didattiche attraverso attività pratiche.

MODALITA' DI ACCESSO

Per le attività previste l'iter di accesso al laboratorio prevede:

- la proposta da parte dei docenti della scuola;
- un colloquio motivazionale con i ragazzi individuati;
- la costruzione di un progetto educativo, condiviso anche con la famiglia;
- la verifica e la valutazione del percorso.

RISORSE UMANE IMPIEGATE

- Insegnante in laboratorio: segue il lavoro di costruzione di competenze nel laboratorio del sapere;
- educatore: segue il lavoro di costruzione di competenze nel laboratorio del fare;
- docenti: definiscono il percorso di apprendimento personalizzato secondo le modalità stabilite all'interno dell'Istituto;
- referente per la scuola: aiuta i docenti nell'individuare e organizzare percorsi personalizzati per gli alunni;
- coordinatore del progetto: coordina l'organizzazione generale del progetto.

Gli educatori, cioè coloro che percepiranno compensi, sono esterni all'Istituto. Sono dipendenti della Cooperativa Caleidoscopio. I docenti invece non percepiranno compensi durante il progetto.

Piano Finanziario 2016:

per il 2016 sono previste le seguenti spese:

€ 600,00 acquisto materiale di laboratorio

€ 5.460,00 compensi per educatori/docenti che seguono i laboratori (tot. ore 210 X € 26,00)

Per il 2017 sono previste le seguenti spese:

€ 600,00 acquisto materiale di laboratorio: si produrranno i seguenti materiali: plastici, modellini in legno, carte geografiche, piccoli robot, puzzle, cartelloni, materiali creati con il supporto delle tecnologie informatiche.

€ 5.460,00 compensi per educatori che seguono i laboratori (tot. ore 210 X € 26,00) --> per ora è stato individuato un educatore (Michele Rossi), ma per esigenze organizzative potrebbe venir individuato un secondo educatore. Anche circa 16 docenti saranno coinvolti nel progetto, ma le loro ore prestate rientrano nelle attività di servizio.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il laboratorio Action Learning è un'esperienza che, offrendo ai preadolescenti occasioni di incontro a partire da istanze di loro interesse, può diventare una risorsa di carattere preventivo e promozionale:

- alla creazione di nuove opportunità di socializzazione;
- al supporto di progetti educativi individualizzati;
- alla realizzazione di percorsi di orientamento alla scelta;
- allo sviluppo di potenzialità personali e l'acquisizione di competenze specifiche;
- alla creazione di connessioni sul territorio;
- alla co-progettazione di altre iniziative sul territorio.

In questa prospettiva la dimensione laboratoriale diviene veicolo per attivare sul territorio connessioni che favoriscono collaborazioni su più livelli, nell'ottica di valorizzare e generare incontri /scambi fra gli attori della comunità e di creare nuove opportunità e iniziative a livello locale.

14.4 Abstract

Laboratori del fare e del sapere, basati su diversi nuclei tematici individuati sulla base dei percorsi curricolari disciplinari svolti dalle classi della Scuola Secondaria di Primo Grado. I laboratori sono rivolti agli alunni che vivono una particolare situazione di disagio, ma anche a ragazzi che hanno sviluppato forme di intelligenza più pratica e che possono quindi trarre grande profitto da un apprendimento laboratoriale.

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 25



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
<input checked="" type="checkbox"/> 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 50

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

X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

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

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

X SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 Valutazione del percorso formativo svolto dagli alunni da parte dei docenti della SSPG

2

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)	€ 0,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cartoleria, legno, parti meccaniche	€ 600,00
4. Compensi n.ore previsto 210 tariffa oraria 26 forfait	€ 5460,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
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	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
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: €6060,00



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)	€ 6060,00
--	------------------

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) Comuni e BIM	€ 1818,00
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	€ 1212,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 3030,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6060,00	€ 1818,00	€ 1212,00	€ 3030,00
percentuale sul disavanzo	30 %	20 %	50 %