



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

VIG_4_2016

2. Titolo del progetto

Aggiungi un cibo a tavola e un gioco in più

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Franca
Cognome	Rigotti
Recapito telefonico	0461 845001
Recapito e-mail	franca.rigotti@biblio.infotn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

Comune

 Associazione (specificare tipologia) culturale - sportiva

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 - sportiva

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

S.A.T. Sezione di Centa San Nicolò

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Centa San Nicolò

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) Circoli Anziani, UTED

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 30/11/2015	Data di fine 31/01/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2016	Data di fine 31/03/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2016	Data di fine 30/11/2016
Valutazione	Data di inizio 01/12/2016	Data di fine 15/12/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Alternativamente nei quattro comuni dell'Altipiano



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

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

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

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

X 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 Aprire un dialogo con i centri anziani locali attraverso la trasmissione di competenze

2 Acquisire competenze nel campo dell'ecologia e dell'alimentazione

3 Recupero e salvaguardia dei "saperi" degli anziani e loro trasmissione alle nuove generazioni

4 Pubblicazione di un quaderno di vecchie ricette e dei giochi di una volta

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'idea è nata dal fatto che alcuni ragazzi dell'AG della Sezione Sat di Centa si ritrovano in Sede, o si recano per le loro attività al Rifugio Casarota o in altri Rifugi è emerso da loro stessi che conoscono poco alcuni cibi semplici che mangiano e le erbe aromatiche che spesso si trovano lungo i sentieri delle nostre montagne o semplicemente anche nell'orto o giardino di casa. Inoltre conoscono pochi giochi collettivi, il semplice gioco delle carte con i vari "trucchetti" o giochi di una volta ai quali venivano applicate poche regole ma ben precise.

Da una prima valutazione delle strutture del territorio della Vigolana, Sedi Sat attrezzate con cucina, Centro di Aggregazione Giovanile, Rifugi, Circoli anziani si è dedotto che questa prima fase del progetto si può realizzare senza difficoltà.

Il progetto perciò nasce da un loro desiderio di mettersi in gioco e di dare concretezza ai propri interessi: la sua ideazione, programmazione e realizzazione sarà frutto della loro spontanea assunzione di responsabilità.

L'obiettivo è quello di acquisire competenze concrete, da spendere poi sia a livello personale che di gruppo. Ma l'attenzione, non è solo rivolta ai giovani, ma si pone nell'ottica della comunità territoriale di riferimento. La proposta perciò è quella di valorizzare e mettere in circolo le competenze di persone che vivono e lavorano sul territorio: gli adulti/anziani portatori di memorie, tradizioni.

Le competenze acquisite però non rimarranno solo a servizio dei ragazzi partecipanti, ma verranno condivise attraverso eventi. In primis una mostra con foto, assaggi e giochi. Uscite sul territorio per riconoscere le erbe e/o prodotti locali per uso aromatico ed alimentare.

Infine, la raccolta e stampa di un quaderno "di ricette e giochi" e la realizzazione di veri e propri spazi per i giochi di un tempo. L'obiettivo è quello di promuovere e porre l'attenzione, soprattutto in questi momenti di crisi e spesso individualismo, l'uso dei prodotti del territorio, il fare rete, e raccogliere e conservare le tradizioni, la sinergia tra i vari gruppi del territorio e stimolare delle riflessioni sui temi dell'ecologia, l'attenzione all'ambiente ma soprattutto a quanto esiste in natura che noi spesso snobbiamo e non conosciamo affatto.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Per raggiungere gli obiettivi che il progetto si propone abbiamo previsto la realizzazione di diverse attività.

Durante una prima fase, (dal titolo: RACCOGLI SAPERI) la realizzazione di laboratori formativi su:

- Il riconoscimento e l'uso alimentare e aromatico delle erbe di montagna e dei prodotti locali
 - Laboratori manuali - grazie alla collaborazione con i Circoli anziani e Uted e Sezioni Sat locali
- Raccolta e trascrizione di semplici ricette tradizionali basandosi anche sul confronto di varianti da paese a paese. Evidenziare le differenze e le similitudini.
- Raccolta e realizzazione in uno spazio centrale di ogni paese dei giochi di una volta (polenton, lastico, zercio...)

Attraverso l'intervento degli adulti apprendimento dell'uso in cucina di determinati prodotti, tempi di cottura, segreti...

- Uscita sul territorio per riconoscere le erbe/verdure ad uso aromatico e alimentare

Le attività si svolgeranno all'interno degli spazi del Centro di Aggregazione della Vigolana, nei Circoli Anziani (nei quattro Comuni dell'Altopiano). Per gli interessati sarà possibile frequentare tutti o soltanto alcuni dei percorsi proposti, a seconda delle curiosità e attenzioni personali.

Durante una seconda fase, (dal titolo: CURIOSA, ASSAGGIA E GIOCA) l'organizzazione di eventi per mettere in pratica le competenze apprese:

- mostra di foto, assaggio di ricette, gioco d'insieme
- realizzazione pratica in un punto strategico di ogni paese di "area gioco di una volta"

Si prevede la partecipazione ad attività già in calendario sul territorio (Feste campestri, ecc) saranno inoltre organizzati eventi ad hoc, durante l'estate per animare in sede Sat o altri luoghi dei paesi dell'Altopiano.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

1. Acquisizione di competenze nell'ambito della cucina e ludico.
2. Scambio - inter-generazionale - per l'acquisizione di competenze manuali.
3. Sensibilizzazione e attivazione dei giovani verso la salvaguardia delle tradizioni e verso temi come l'ecologia, il rispetto e la conoscenza dell'uso aromatico e alimentare dei prodotti dell'ambiente locale per valorizzarne l'uso spesso sconosciuto.
4. Realizzazione di eventi per la comunità, durante i quali mettere in pratica le competenze acquisite. Mostra e incontri pubblici.

14.4 Abstract

Trasmissione di saperi e tradizioni con particolare riguardo alla cucina ed ai giochi di una volta



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) Membri tavolo

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)

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 20



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 200

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 Foglio firme
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)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) generi alimentari	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
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	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) Stampa opuscolo	€ 1500,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 2000,00



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)	€ 2000,00
--	------------------

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) Comunità di valle, Comuni	€ 400,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) Bim Brenta	€ 600,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1000,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2000,00	€ 400,00	€ 600,00	€ 1000,00
percentuale sul disavanzo	20 %	30 %	50 %