



## Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

### 1. Codice Progetto

BVS\_11\_2015

### 2. Titolo del progetto

Alla riscoperta del territorio

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Marco
Cognome	Podetti
Recapito telefonico	3488618231
Recapito e-mail	pgvsole@appm.it
Funzione	Consigliere PROLOCO

### 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

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

Proloco Commezzadura - Associazione di Promozione Sociale

### 5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Commezzadura

## 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 01/10/2014	Data di fine 14/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 02/04/2015	Data di fine 15/05/2015
Realizzazione	Data di inizio 15/05/2015	Data di fine 31/07/2015
Valutazione	Data di inizio 24/08/2015	Data di fine 30/09/2015

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Commezzadura



## 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**

**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 Avvicinare i giovani all'identità territoriale, affinché ne riconoscano l'unicità, per favorirne il senso di appartenenza

2 Permettere ai giovani di esprimersi in attività utili, valorizzando il loro contributo, al fine di stimolarne il senso di responsabilità verso il territorio

3 Fornire ai giovani strumenti per l'ideazione e gestione di un progetto, nonché stimoli relativi al valore del gruppo e competenze nella gestione di attività ludico-ricreative

4 Trasmettere il valore del sé, dell'altro e del contesto promuovendo l'ascolto quale strumento di consapevolezza

5 Creare un percorso emozionale ed una relazione tra la Proloco e i ragazzi

**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**

Esiste un paradosso della nostra attualità che merita tutta la nostra attenzione: pur essendo molti gli stimoli a cui i giovani vengono sottoposti quotidianamente, esistono dati che ci parlano del livello di noia e sfiducia che animano le loro scelte personali e lavorative (vedi fenomeno dei NEET -Not in Employment, Education or Training – in Italia sono il 21% della popolazione tra i 15 e i 29 anni, 2 milioni di giovani). Dati oggettivi che portano alla luce l'esigenza di promuovere iniziative che favoriscano il recupero della fiducia in sé nel rapporto con la comunità ed il territorio, per permettere loro di sperimentarsi come protagonisti attivi, affinché questi non siano semplicemente attori del futuro bensì creatori dello stesso nel presente.

Sulla base di queste riflessioni ed in funzione dell'importanza per il territorio di crescere, anche attraverso il contributo dei giovani, il dialogo tra Proloco e Gruppo Giovani, supportato da una formatrice, ha dato vita ad un progetto per la realizzazione di un PERCORSO SENSORIALE a partire dalla LEGGENDA DELLA PRINCIPESSA AULASA.

- Con il coinvolgimento dei giovani la Proloco intende impegnare e responsabilizzare i ragazzi sulla realizzazione di un percorso che diventerà un servizio caratterizzante il

territorio, portando loro riconoscimento.

- I ragazzi si sperimenteranno in un progetto innovativo che li stimolerà a mettersi in gioco ciascuno secondo le proprie attitudini e passioni, migliorando la propria capacità progettuale e di stare in gruppo, la creatività e la consapevolezza di sé.

- La partecipazione dei più piccoli in una parte delle attività, scelta in un'ottica comunitaria, apre un ulteriore ambito di apprendimento a livello pedagogico.

In sostanza parliamo di coinvolgere un gruppo di giovani in un progetto che darà loro l'opportunità di trascorrere diversamente il proprio tempo impegnandosi per la comunità e per la crescita personale e del gruppo.



#### 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto si articola in diverse fasi ed attività:

##### FASE 1: CONOSCERE E CONOSCERSI

I ragazzi parteciperanno ad un CAMPUS di 2 gg, in una malga a contatto con la natura, per avvicinarsi attraverso la FORMAZIONE ESPERIENZIALE ed il COACHING alle tematiche del LAVORO DI GRUPPO e del PROCESSO CREATIVO, giungendo ad una PIANIFICAZIONE (identificazione del Piano di Azione) per la realizzazione del percorso (supporto 1 FORMATORE e 1 TUTOR) - 1 week-end

##### FASE 2: CREATIVITÀ

I ragazzi organizzeranno e gestiranno un attività per BAMBINI finalizzata all'ESPRESSIONE CREATIVA e alla CONOSCENZA DEL TERRITORIO per realizzare i PERSONAGGI DELLA LEGGENDA e i contenuti della CARTELLONISTICA (supporto 1 COORDINATORE) – 1 incontro di 4h per ideazione + 3 incontri di 4h per attività con bambini (6-11 anni)

##### FASE 3: GUARDARSI INTORNO

a. Visita guidata presso l'Istituto Agrario di San Michele (c/o Centro di Ricerca ed Innovazione della Fondazione Edmund Mach) al LABORATORIO SENSORIALE per comprendere quanto la PERCEZIONE influenzi la nostra vita. (supporto 2 ACCOMPAGNATORI) – 1 incontro di 4h

b. Visita guidata c/o l'altopiano di Serfaus-Fiss-Ladis al percorso sensoriale Six Senes ,al percorso delle acque ad Obladis ed al sentiero delle Streghe di Schonjoc. (supporto 2

ACCOMPAGNATORI) – 1 gg

##### FASE 4: PROGETTAZIONE DEL PERCORSO SENSORIALE

Giornata di FORMAZIONE ESPERIENZIALE per sviluppare la CAPACITÀ PROGETTUALE, al fine di definire il PIANO DI AZIONE per la realizzazione del percorso (supporto 1 FORMATORE e 1 TUTOR) – 1 gg

##### FASE 5: REALIZZAZIONE PERCORSO

Raccolta, acquisto, preparazione e disposizione dei materiali (supervisione 1 TUTOR con supporto OPERAI DEL COMUNE). Dislocazione dei personaggi della Leggenda e della cartellonistica.

##### FASE 6: FORMAZIONE GUIDA

Alcuni tra i ragazzi del gruppo saranno FORMATI PER L'ANIMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO DI GRUPPI E FAMIGLIE lungo il percorso; la formazione permetterà ai giovani di acquisire competenze spendibili in un'eventuale collaborazione estiva con la ProLoco (supporto 1

FORMATORE) – 2 incontri di 4h INAGURAZIONE PERCORSO

I ragazzi coordineranno l'inaugurazione del percorso.

All'interno del materiale informativo verrà inserita la data di presentazione del progetto e i recapiti degli organizzatori. Se il numero degli interessati supererà i posti a disposizione, si effettuerà una selezione in base alla motivazione specifica e alla disponibilità a seguire tutti gli appuntamenti previsti.



### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

In termini di risultati l'aspettativa si esprime a più livelli:

#### GIOVANI

- Maggiore responsabilizzazione ed appartenenza al territorio
- Creazione di un gruppo di "lavoro"
- Espressione di sé
- Crescita di competenze funzionali e quindi spendibili in tutti i contesti di vita (lavoro di gruppo, progettualità, organizzazione, etc),
- Ascolto di sé e degli altri
- Possibilità di un lavoro estivo

#### COMUNITARIO

Collaborazione intergenerazionale (coinvolti bambini, giovani e anziani artigiani)

Apertura all'innovazione (creando un servizio che normalmente si penserebbe di affidare ad esperti)

Fiducia verso i giovani (dando loro un'opportunità)

Creare un rapporto di scambio volontario/retribuito tra i giovani e la ProLoco che duri nel tempo

#### TERRITORIALE

Un PERCORSO EMOZIONALE nato direttamente dal territorio, nella natura, che valorizzi la bellezza della località.

Nello specifico il risultato tangibile del progetto sarà un sentiero sul territorio di Commezzadura caratterizzato da l'unione di tre aspetti:

1. SENSORIALE (insieme di elementi naturali e di recupero come stimoli di risveglio sensoriale e di ritorno alla Natura – cortecce di larice, bottiglie di plastica, muschio, segature, foglie, acqua, etc)
2. EDUCATIVO (ideazione e posizionamento di cartellonistica contenente informazioni relative alla vita della flora e della fauna del territorio valorizzando l'aspetto fantastico attraverso la creatività dei bambini)
3. LUDICO-IDENTITARIO (ideazione, creazione e posizionamento di elementi ludici e dei personaggi della leggenda creati artigianalmente).

#### FORMATORE:

Dott.ssa Monica Ravelli: formatore, consulente e coach, esperta in processi formativi e formazione continua, con esperienza nell'ambito della gestione risorse umane, selezione del personale, sviluppo del talento e crescita personale. Organizza e gestisce attività formative relative a tematiche di ruolo/identità, time management, team building e team working, oltre che attività specificatamente rivolte allo sviluppo di consapevolezza ed armonia di vita utilizzando le proprie competenze formative ed operative di counseling corporeo individuale e di gruppo.

### 14.4 Abstract

La Val di Sole è ricca di leggende. Una di queste narra della Principessa Aulasa. Un gruppo di ragazzi ha proposto un progetto per riscoprirlo attraverso un percorso sensoriale da praticare e da far percorrere agli interessati attraverso un consapevole accompagnamento.





### 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 21**

#### 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 21**



**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 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 Il percorso creato costituisce una dimostrazione della qualità del lavoro svolto
2 In itinere i ragazzi redigeranno un personale diario di bordo sulla base delle linee guida che in ciascuna fase verranno assegnate: uno strumento per l'autoanalisi che sarà spunto di riflessioni da condividere
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) cartoleria	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 32 tariffa oraria 37,5 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto 34 tariffa oraria 30 forfait	€ 1020,00
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	€ 0,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 650,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) Stampa indicazioni del percorso, stampa istruzioni per gli esercizi	€ 900,00
12. Altro 2 (specificare) compensato per sagome, cassette in panforte per i personaggi della leggenda	€ 350,00
13. Altro 3 (specificare)	€ 0,00
14. Altro 4 (specificare)	€ 0,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 0,00

**Totale A: € 4420,00**



<b>18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste</b>	
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	€ 350,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

**Totale B: € 350,00**

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 4070,00</b>
--

<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comuni aderenti al Piano, Consorzio BIM Adige, Comunità di Valle	€ 2035,00
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: € 2035,00**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4070,00	€ 2035,00	€ 0,00	€ 2035,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %