



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

### 1. Codice Progetto

AVS\_5\_2016

### 2. Titolo del progetto

Artisti di natura

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Lorenzo
Cognome	Pedergnana
Recapito telefonico	3463257113
Recapito e-mail	lorenzo.pedergnana@hotmail.com
Funzione	Progettista

### 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

Ente pubblico

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

Comune di Pellizzano

## 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) A.S.U.C.**

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 26/10/2015	Data di fine 20/12/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2016	Data di fine 01/04/2016
Realizzazione	Data di inizio 18/04/2016	Data di fine 31/07/2016
Valutazione	Data di inizio 15/04/2016	Data di fine 31/08/2016

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Comune di Pellizzano



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

<p><b>10. Area tematica</b> <b>10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?</b></p>
<p>Cittadinanza attiva e volontariato</p>
<p><b>X Arte, cultura e creatività</b></p>
<p>Musica e danza</p>
<p>Teatro, cinema e fotografia</p>
<p>Tecnologia e innovazione</p>
<p>Educazione e comunità</p>
<p>Sport, salute e benessere</p>
<p>Economia, ambiente e sostenibilità</p>
<p>Conoscere e confrontarsi con il mondo</p>
<p>Altro (specificare)</p>



**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 Formare i giovani al rispetto ed alla salvaguardia della natura all'interno di un progetto in cui l'intervento umano si fonda sui principi dell'eco-art.

2 Risvegliare la creatività dei ragazzi e le loro abilità artistiche.

3 Abituare i ragazzi al lavoro di gruppo, ragionando e condividendo idee tramite la tecnica creativa del brainstorming.

4 Aiutare i giovani ad acquisire competenze nel campo dell'ideazione ed attivazione di progetti che valorizzino e, allo stesso tempo, rispettino il territorio.

5 Invogliare i ragazzi a sviluppare una particolare sensibilità nei confronti di aree degradate e a rendersi cittadini attivi nel ripristino e nella riqualificazione delle stesse, promuovendo il senso di appartenenza al proprio territorio.



<b>13. Tipo di attività</b>
<b>13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA
<input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
<input checked="" type="checkbox"/> Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)
Eventi (convegni, concerti, ecc)
<input checked="" type="checkbox"/> Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus
Animazione
Redazione giornalistica/Rivista
Diffusione / promozione informazioni sui giovani
Altro (specificare)

<b>14. Descrizione del progetto</b>
<b>14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati</b>
<p>Nel Comune di Pellizzano, in località "Strada del raut", si trova un sentiero oggi chiamato "Sentiero degli gnomi" che porta dall'abitato di Pellizzano, al Lago dei Caprioli in località Fazzon, e in Val Piana nel comune di Ossana. Questo sentiero, unica via sentieristica accessibile, è utilizzato nel periodo estivo da molti turisti. Il sentiero è percorribile facilmente da famiglie e bambini. Circa 10 anni fa l'amministrazione comunale riqualificò questo sentiero posizionando delle statue di gnomi intagliati in tronchi di legno, realizzati per un concorso natalizio, da cui poi prese il nome il sentiero.</p> <p>Oggi a causa dell'incuria del tempo e degli eventi climatici, queste opere intagliate si sono rovinate, facendo perdere di senso artistico e di significato il sentiero.</p> <p>Nel corso del progetto di rete dei Piani giovani di zona "Estate giovani", durante l'attività di pulizia del tracciato, i partecipanti, accortisi dello stato del sentiero, hanno sollevato una richiesta di riqualificazione. Notato l'interesse dei ragazzi nell'intervenire per dare nuova vita e nuovi significati al sentiero, si è deciso con loro di presentare al Piano giovani un'idea progettuale che permetta ai ragazzi di prendersi cura del proprio territorio, ridando vita a questo sentiero per riqualificare in modo creativo e a partire da idee innovative il percorso.</p> <p>Questo progetto vuole quindi dare un ruolo attivo e di primo piano ai ragazzi dell'Alta Valle, per avvicinarli alle scelte dirette che si compiono sul territorio e per rafforzarne il senso di appartenenza nonché il senso e l'impegno civico nel vivere la "res publica".</p>

<b>14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.</b>
<p>Partendo dai presupposti sopra descritti, l'idea del progetto è quella di coinvolgere attivamente i partecipanti nella progettazione ed ideazione della riqualificazione del sopra descritto Sentiero degli gnomi. Arte, creatività, manualità, fantasia e cittadinanza attiva saranno le parole chiave che guideranno l'intero percorso. Verranno coinvolti 15 ragazzi dai 13 ai 29 anni residenti in Alta val di Sole.</p> <p>Il progetto si suddivide in 5 fasi:</p> <p><b>1.FASE DI PREPARAZIONE</b></p> <p>In questa prima fase uno psicologo preparerà i ragazzi alle dinamiche del lavoro di gruppo, aiutandoli a comprendere l'importanza di collaborare dandosi regole, criteri e metodi di lavoro condivisi. Questa fase è importante per poter attivare dinamiche atte a valorizzare risorse interne al gruppo e creare quell'unione tra i partecipanti che sarà indispensabile nella fase operativa.</p>



## 2. SOPRALLUOGO

I giovani, accompagnati dal referente di progetto, effettueranno un sopralluogo sul sentiero per raccogliere informazioni e dati fotografici che saranno i punti cardine della fase progettuale.

## 3. USCITA FORMATIVA

Verrà organizzata un'uscita formativa presso il parco emozionale il Boscodellemeraviglie a Sant'Ambrogio (TO) per vedere un luogo che è stato riqualificato e prendere spunto per ciò che si vuole fare sul sentiero di Pellizzano. Questo permetterà ai partecipanti di vedere con i propri occhi come l'intervento umano si possa amalgamare con la natura, in totale rispetto dell'ambiente.

## 4. PROGETTAZIONE

A questo punto i ragazzi - acquisiti metodi di lavoro in team, conosciuto il luogo dove andrà a svilupparsi il progetto e visitato il Boscodellemeraviglie - potranno iniziare la fase di progettazione. Grazie al metodo del brainstorming i partecipanti daranno libero sfogo alla propria immaginazione e cercheranno di raccogliere le proprie idee confrontandosi a vicenda.

Le idee raccolte verranno analizzate insieme ad esperti del settore (architetti, arredatori di giardini, artisti...) che daranno le propria opinione e i propri consigli sulla fattibilità delle proposte emerse.

All termine di questa fase, verrà elaborata una chiara idea progettuale. All'interno di questa verrà ritagliato uno spazio dove i partecipanti al progetto realizzeranno parte delle idee emerse.

## 5. REALIZZAZIONE

In quest'ultima fase, i ragazzi, utilizzando i consigli e i suggerimenti emersi nella fase 4, realizzeranno quanto emerso. Possiamo ipotizzare che l'intervento artistico potrebbe prevedere la pittura della corteccia degli alberi su ispirazione del "Bosco de oma" nei Paesi Baschi; la decorazione delle rocce e la disposizione di vari elementi naturali prendendo spunto dalle opere presenti nel Bosco delle Meraviglie che i ragazzi visiteranno.

## 6. MOMENTO DI RESTITUZIONE ALLA COMUNITA':

Al termine del progetto sarà organizzata un'uscita alla quale verrà invitata tutta la popolazione. I ragazzi si renderanno protagonisti nell'accompagnare lungo il sentiero i partecipanti, illustrando e descrivendo le opere da loro stessi ideate, progettate e realizzate. Questo momento di restituzione verrà anche utilizzato come strumento di valutazione per l'intero progetto.

Il progetto Artisti di natura richiederà la presenza di alcune figure professionali che sono, nello specifico:

- psicologo Flavio Antolini esperto in relazioni e dinamiche di gruppo (15 ore x € 37.50 = € 562,50)
- progettista del verde Francesco Decembrini (10 ore x € 37.50 = € 375)
- ingegnere Elisa Merli (8 ore x € 37.50 = € 300)
- artista eco-art Piera Magnini (10 ore x € 20 = € 200)
- Luca Pichenstein, organizzatore di workshop presso il Mart ed esperto di street art (incontro di 3 ore inerente alla creatività e spazio, con esercizi pratici: € 103)
- Laboratorio sezione Didattica Mart (incontro di 2 ore: € 100)
- Accompagnatore e gestione gruppo: Lorenzo Pedernana, educatore con esperienza nella gestione di gruppi di bambini/adolescenti, che seguirà i ragazzi del progetto in tutte le sue fasi (€ 500)
- Facilitatore dinamiche progettuali: Katia Cortellini laureata in servizio sociale e laureanda in Metodologia, organizzazione e valutazione dei servizi sociali (€ 500)

Spese uscita formativa:

- ingresso: 13€ x 17 persone (15 ragazzi e 2 accompagnatori)= € 221
- viaggio in pullman Biancaneve viaggi €1040
- Pranzo viaggio € 200

Spese di realizzazione:

- Vernici ecologiche e diluenti, attrezzatura da lavoro (pennelli, chiodi, viti, mascherine per la verniciatura, guanti da lavoro, fil di ferro, fascette da elettricista, corde e spaghi, teli da copertura, tute da imbianchino usa e getta, cancelleria € 2500

Altre entrate:

- Quota d'iscrizione al progetto: € 35 x 15= € 525
- Partecipazione finanziaria ASUC di Pellizzano



#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Grazie a questo progetto ci attendiamo che i ragazzi partecipanti:

- comprendano l'importanza della valorizzazione e del rispetto della natura e dell'ambiente;
- imparino a lavorare in gruppo, condividendo le proprie idee e rispettando le opinioni altrui;
- prendano atto della propria creatività stimolandola;
- acquisiscano competenze relative all'ideazione, progettazione e realizzazione di interventi di riqualificazione del territorio;
- si mettano in gioco per il bene comune, rendendosi cittadini attivi e consapevoli.

#### 14.4 Abstract

I ragazzi saranno protagonisti nel progettare un intervento di riqualificazione artistico-ambientale per ampliare il loro contatto col territorio e le istituzioni, nella gestione del bene comune. Supportati da esperti, i partecipanti elaboreranno un concetto progettuale e lo realizzeranno riqualificando un sentiero di comunicazione sul territorio di Pellizzano.

#### 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

**X** **Giovani 20-24 anni**

**X** **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 2**





<b>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</b>
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<b>X Adolescenti 15-19 anni</b>
<b>X Giovani 20-24 anni</b>
<b>X Giovani 25-29 anni</b>
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)
<b>Numero partecipanti attivi 15</b>

<b>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</b>
<b>X Tutta la cittadinanza</b>
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)
<b>Numero fruitori 500</b>



## 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 Riscontro che si avrà durante l'uscita nella quale i partecipanti al progetto illustreranno le opere sul sentiero a tutti i presenti.

2

3

4

5



<b>18. Piano finanziario del progetto</b>	
<b>18.1 Spese previste</b>	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€ 0,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) vernici ecologiche, attrezzatura da lavoro, spese di cancelleria	€ 2500,00
4. Compensi n.ore previsto 15 tariffa oraria 37,50 forfait	€ 562,50
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 37,50 forfait	€ 375,00
4. Compensi n.ore previsto 8 tariffa oraria 37,50 forfait	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 20,00 forfait	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 103	€ 103,00
5. Pubblicità/promozione	€ 0,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 1040,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 200,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare) Compenso Accompagnatore e facilitatore	€ 1000,00
12. Altro 2 (specificare) Costo del Laboratorio sezione didattica Mart	€ 100,00
13. Altro 3 (specificare) biglietti ingresso Bosco delle meraviglie	€ 221,00
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

**Totale A: €6601,50**



<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)	€ 0,00
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€ 0,00
3. Incassi da iscrizione	€ 525,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

**Totale B:** € 525,00

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 6076,50</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) 5 comuni dell'Alta Val di Sole, BIM	€ 2538,25
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) ASUC di Pellizzano	€ 500,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale:** € 3038,25

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6076,50	€ 2538,25	€ 500,00	€ 3038,25
percentuale sul disavanzo	41.7716 %	8.2284 %	50 %