



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

AMBRA_1_2018

2. Titolo del progetto

BALDORIA SUMMER SPLASH

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Francesco
Cognome	Zandonai
Recapito telefonico	3311001920
Recapito e-mail	lacolonnina@gmail.com
Funzione	Presidente

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) GIOVANILE

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) GIOVANILE

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

Associazione "La Colonnina"

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Brentonico

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) GIOVANILI, CULTURALI

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 02/10/2017	Data di fine 27/11/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 08/01/2018	Data di fine 19/07/2018
Realizzazione	Data di inizio 20/07/2018	Data di fine 22/07/2018
Valutazione	Data di inizio 23/07/2018	Data di fine 30/07/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Parco Cesare Battisti Brentonico (TN)



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

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.)

X 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 Mostrare la volontà dei giovani di impegnarsi per la collettività come protagonisti attivi, mettendosi in gioco e manifestando il proprio spirito di iniziativa.

2 Coinvolgere tutta la popolazione, soprattutto le nuove generazioni.

3 Mostrare al paese che anche nella nostra realtà c'è la possibilità di creare intrattenimento senza l'obbligo di doversi spostare al di fuori del territorio locale.

4 Valorizzare il territorio e le attività locali, dando l'opportunità ai turisti di conoscere il luogo e usufruire dei servizi da noi offerti.

5 Cercare di mostrare ai coetanei e ai ragazzi più giovani come organizzare e gestire un evento, in modo da coinvolgere sempre più giovani nelle iniziative future.



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) Attività sportiva

14. Descrizione del progetto

14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

L'associazione "La Colonnina" opera sul territorio da diversi anni per creare iniziative e promuovere attività rivolte ai giovani. E' un'associazione composta da ragazzi tra i 18 e i 30 anni che collaborando con altre realtà, cerca di promuovere opportunità concrete di dialogo, espressione e conoscenza.

L'idea di creare un evento che coinvolga giovani provenienti non solo dal territorio locale nasce per ovviare alla mancanza di intrattenimento per i giovani sull'altopiano nel periodo estivo.

L'obiettivo principale del progetto è di creare nuovi legami, dare la possibilità di esprimere il proprio pensiero, conoscersi meglio e fare gruppo. Il bisogno a cui il nostro progetto vorrebbe rispondere è quello di riunire in un unico weekend delle attività che interessino ed uniscano i giovani, la popolazione locale e anche i turisti presenti in zona nel periodo estivo.

Con l'evento inoltre auspichiamo di collaborare con i ragazzi provenienti da tutta la Vallagarina per creare nuove sinergie e condividere le varie attività proposte durante la manifestazione.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto Baldoria Summer Splash include l'organizzazione e la successiva realizzazione di un torneo sportivo di calcio splash della durata di tre giornate durante le quali sarà attivo servizio bar e cucina, il tutto accompagnato da intrattenimento musicale. Inoltre si terrà un'area "freestyle" in cui saranno presenti tappeti elastici, slackline, skateboard, giochi di equilibrio ecc... alla quale potranno partecipare anche i ragazzi più giovani che non potranno prendere parte al torneo di calcio splash.

Sarà presente anche un campo di calcio-tennis ad accesso gratuito nel quale potranno giocare tutti i ragazzi, senza l'obbligo di dover effettuare l'iscrizione.

L'evento sarà organizzato principalmente dai membri dell'associazione La Colonnina ma sarà poi gestito, durante la sua effettiva realizzazione, anche da altri giovani della comunità e non, che hanno voglia di mettersi in gioco e di collaborare affinché la festa raggiunga il risultato auspicato. (vedi paragrafo 14.3)



L'attività di organizzazione vera e propria partirà da gennaio 2018 e si svolgerà nella sede dell'associazione stessa durante le riunioni settimanali. Tra le mansioni da svolgere vi sono quelle di contattare e mantenere le relazioni coi gruppi musicali, con i fornitori delle attrezzature da noleggiare e con i fornitori di cibo e bevande, raccogliere le iscrizioni del torneo e occuparsi di compilare e consegnare i moduli per le autorizzazioni necessarie. Una parte dell'organizzazione sarà improntata sulla promozione della festa con la realizzazione e distribuzione di volantini (250€) e la pubblicità sulla pagina Facebook dell'evento (spesa 50€). L'attività di promozione avrà inizio nel mese di maggio 2018 e consisterà sia nella realizzazione e distribuzione di volantini e manifesti sul territorio comunale e nei comuni limitrofi che nella pubblicizzazione via social network e mezzi multimediali.

Poco prima della festa vi sarà una riunione con tutti gli organizzatori e coloro che contribuiranno con il loro lavoro alla realizzazione delle festa. Durante l'ultima seduta saranno assegnate le mansioni da svolgere che consisteranno nella gestione della cassa, nel cucinare, nella distribuzione di cibo e bevande e nell'attività di coordinamento delle varie squadre che parteciperanno al torneo.

I giorni precedenti la festa saranno dedicati interamente alla preparazione della location che richiederà un'intera settimana di lavoro. Si dovrà montare il campo di calcio saponato, il tendone e il palco, preparare e allestire la struttura per il servizio bar e cucina, sistemare l'impianto elettrico, luminoso e acustico per la festa.

Tutte le mansioni che verranno svolte daranno la possibilità ai giovani di lavorare in gruppo e di fare squadra e di mettere a disposizione le proprie competenze per la comunità.

L'evento avrà luogo nel parco Cesare Battisti di Brentonico durante un weekend del mese di luglio e si svolgerà come segue:

- Venerdì sera: inizio torneo di calcio splash e apertura dell'area freestyle; a seguire musica con dj set (compenso 1000€)
- Sabato in giornata: continuazione torneo, attività freestyle e calcio tennis con intrattenimento musicale e resident dj
- Sabato sera: serata musicale con dj di livello nazionale (compenso 2196€)
- Domenica in giornata: continuazione e conclusione torneo con intrattenimento musicale resident dj.
- Domenica sera: premiazioni torneo, esibizione gruppi locali e conclusione evento.

Durante le serate di venerdì e sabato saranno presenti artisti di livello nazionale in modo tale da consentire un maggior afflusso di persone e dare più rilievo all'evento. Il sabato sera si esibiranno i 'Paps'n'skar' (autori di molte hits italo dance anni '90/2000) in collaborazione con Radio Viva Fm. Per quanto riguarda il venerdì la serata sarà animata con musica Afro.

Per creare sinergie con altre associazioni culturali e sportive si approfitterà dell'evento per permettere a queste ultime di farsi conoscere e di mostrare a un pubblico il proprio talento.

Il torneo sarà aperto a un massimo di 30 squadre (circa 20 maschili e 10 femminili) formate da 5 giocatori di età superiore ai 16 anni. Ogni partecipante pagherà una quota d'iscrizione di 10 euro in modo da raggiungere un incasso totale di 1500€ (5x30x10=1500).

L'assegnazione dei premi, la quale sarà effettuata dal presidente dell'associazione, riguarderà le prime tre squadre classificate di entrambe le categorie, che riceveranno premi attinenti l'attività sportiva (sacche per scarpe da ginnastica, pantaloncini da calcio,...).

Spese stimate:

- compenso artisti sabato sera: 2196€
- compenso artisti venerdì sera: 1000€
- pernottamento e cena per artisti: 200€
- campo da calcio: 2200€
- tribune in acciaio: 1350€
- panchine e tavoli in legno: 150€
- service audio e luci: 2500€
- tappeti elastici, gonfiabili, slack-line: 400€
- alimenti e bevande: 3100€
- premi: 200€
- pubblicità: 300€
- Collaudo palco e strutture: 250€



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

L'obiettivo principale del progetto consiste nel dare la possibilità ai giovani di impegnarsi attivamente per la collettività per creare così un evento che dia loro la possibilità di divertirsi e creare legami senza la necessità di spostarsi al di fuori del territorio comunale.

Lo scopo è inoltre quello di promuovere e realizzare le attività sportive insieme alle altre passioni dei giovani come ad esempio la musica.

Un altro risultato che ci aspettiamo è quello di far conoscere la nostra realtà ai non residenti che parteciperanno all'evento.

Un'altra aspettativa è quella di riuscire ad integrare nell'organizzazione dell'evento anche altri giovani. Verrà spiegato loro in più momenti di ritrovo collettivo come si organizza un evento nel suo complesso dandogli la possibilità di crescere, di apprendere nuove "skills" e farli sentire parte di un team. Nella fase di realizzazione effettiva gli organizzatori e i nuovi membri si cimenteranno nelle varie mansioni cercando di dare la possibilità ad ognuno di svolgere ciò che rispecchia al meglio la propria indole e le proprie capacità. Attraverso il 'learning by doing' (imparare facendo), i giovani svilupperanno nuove competenze e impareranno l'arte del "problem solving". Impareranno a rapportarsi con un pubblico e a gestire al meglio i rapporti interpersonali. Inoltre, a seconda della mansione da svolgere, diverse sono le competenze che si acquisiranno: gestione del punto ristoro (cassa, bar e cucina), montaggio di strutture necessarie (gonfiabile, tribune, tendone), costruzione di un palcoscenico, gestione dei rapporti con fornitori e artisti, sponsorizzazione e promozione di un evento, coordinare un torneo.

Risultati attesi in termini di partecipazione:

Coinvolgere i giovani locali sia aiutando attivamente come volontari che partecipando alle varie attività proposte nel corso dell'evento.

Cercare di riuscire ad attirare l'attenzione anche dei ragazzi più giovani (11-14 anni) proponendo attività ludico ricreative.

Risultati attesi in termini di clima:

Formare un clima di collaborazione e socializzazione tra i partecipanti.

Risultati attesi in termini di competenze:

Cercare di rafforzare i legami nel gruppo già esistente e permettere anche ai nuovi volontari di prendere parte all'organizzazione di futuri eventi integrandosi attivamente nel gruppo preesistente.

14.4 Abstract

L'associazione La Colonnina propone una manifestazione sul parco di Brentonico in cui si terrà un torneo di calcio splash e due fantastiche serate con musica live e dj set.

Lo scopo sarà quello di far sì che i giovani si attivino per creare un evento che coinvolga tutta la comunità, locale e non.



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 10

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 30



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

X 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 2000

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
X Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
X Bacheche pubbliche
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
X 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 Riunioni di valutazione tra gli organizzatori.
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) Service audio e luci; campo gonfiabile; tribune; tavoli e panchine; materiale sportivo, tappeti elastici	€ 6600,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) alimenti, bevande analcoliche, piatti, bicchieri, posate, cancelleria, premi	€ 3000,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 2196	€ 2196,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1000	€ 1000,00
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	€
5. Pubblicità/promozione	€ 300,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€ 1000,00
9. Rimborsi spese (specificare) vitto e alloggio per artisti (Dj)	€ 200,00
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare) Collaudo palco e strutture festa	€ 250,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€ 0,00
14. Altro 4 (specificare)	€ 0,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 0,00

Totale A: € 14546,00



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	€ 1500,00
4. Incassi di vendita	€ 6000,00

Totale B: € 7500,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 7046,00
--

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 del piano AMBRA	€ 1972,00
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) Cassa Rurale, sponsor aziende private	€ 800,00
4. Autofinanziamento	€ 751,00
5. Altro (specificare)	€ 0,00
6. Altro (specificare) sponsor	€ 0,00

Totale: € 3523,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 7046,00	€ 1972,00	€ 1551,00	€ 3523,00
percentuale sul disavanzo	27.9875 %	22.0125 %	50 %