



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

AMBRA_4_2017

2. Titolo del progetto

BALDOria

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Chiara
Cognome	Zoller
Recapito telefonico	3482330502
Recapito e-mail	chiarazoller@gmail.com
Funzione	Socio dell'associazione

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) giovanile, culturale

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 05/09/2016	Data di fine 30/11/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 09/01/2017	Data di fine 20/07/2017
Realizzazione	Data di inizio 21/07/2017	Data di fine 23/07/2017
Valutazione	Data di inizio 31/07/2017	Data di fine 31/07/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Brentonico



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, di qualsiasi età, creando nuovi ponti relazionali;

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;

4 valorizzare il territorio, nello specifico il parco di Brentonico;

5 dare la possibilità ad ognuno di contribuire con le proprie qualità e capacità, cercando di mostrare a coetanei o ragazzi più giovani, come organizzare e gestire un evento, in modo da coinvolgere sempre più giovani nelle future iniziative.

**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...)

X 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 di organizzare un evento che coinvolga tutta la comunità in ambito sportivo, musicale e culturale nasce dalla mancanza, nel contesto locale dell'Altopiano di Brentonico, di momenti di aggregazione, sia giovanile, che intergenerazionale. Inoltre vuole rispondere all'assenza di momenti che possano coinvolgere una grande fetta della comunità.

Infatti lo scopo è quello di valorizzare l'attività di volontariato e il coinvolgimento attivo dei giovani all'interno della comunità in modo da creare legami sinergici.

L'associazione La Colonnina opera sul territorio da diversi anni per creare iniziative di vario genere, che spaziano dall'intrattenimento alla riflessione. È un'associazione composta da giovani con età compresa tra il 18 e i 27 anni, che attraverso la collaborazione con altre realtà cerca di promuovere opportunità concrete di dialogo, espressione e conoscenza.

L'organizzazione del progetto darà la possibilità di creare nuovi legami, esprimere pensieri diversi, 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 presente in zona nel periodo estivo.

Inoltre l'evento mira a coinvolgere anche i giovani provenienti da tutta la Vallagarina per dare la possibilità di socializzare e condividere le varie attività proposte durante la manifestazione.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto BALDOria comprende l'ideazione, l'organizzazione e la realizzazione di un torneo sportivo di calcio splash di tre giornate, durante le quali saranno presenti sia intrattenimento musicale che servizio bar e cucina.

L'evento è interamente pensato, organizzato e gestito da giovani tra i 18 e 27 anni, ma mira a coinvolgere anche altre fasce d'età e tutta la cittadinanza. Di fatto il progetto vero e proprio non è tanto l'evento in sé, ma tutto il percorso che i ragazzi faranno, affiancati da altri giovani "esperti", per concretizzare l'evento; inoltre si tratta di un'organizzazione "corale" che vuole coinvolgere varie realtà e anime della comunità, in modo da creare collaborazioni e contaminazioni che permettano di arrivare a un evento "sentito" e costruito da molti.

L'intera fase di preparazione dell'evento sarà un momento di "formazione informale". Infatti in una prima fase i giovani che hanno già esperienza nel campo della progettazione e organizzazione di attività spiegheranno ed insegneranno ai meno esperti come rapportarsi con i vari compiti da svolgere, mentre in una seconda fase questi ultimi si metteranno in gioco ed impareranno attraverso l'esperienza diretta.

L'attività di organizzazione partirà dal mese di gennaio 2017, durante le riunioni settimanali che si svolgeranno nella sede dell'Associazione La Colonnina: i giovani partecipanti attivi si confronteranno per definire ogni singolo aspetto dell'evento imparando a gestire i vari aspetti inerenti l'organizzazione dell'evento.

Tra le mansioni da svolgere quelle di contattare e mantenere le relazioni con i gruppi musicali, con i fornitori delle attrezzature da noleggiare e di cibo e bevande, raccogliere le iscrizioni del torneo e occuparsi di compilare e consegnare i moduli per le autorizzazioni necessarie. Questo tipo di compiti favorisce l'assunzione di responsabilità e il miglioramento delle capacità organizzative e relazionali dei ragazzi.

Altri giovani si occuperanno della promozione dell'evento ideando il volantino e occupandosi della sua distribuzione e gestendo la pagina Facebook per promuovere l'evento. Tutte queste attività incentivano lo sviluppo di capacità di tipo grafico e informatico. L'attività di promozione inizierà nel mese di maggio 2017 e consisterà sia nella realizzazione e distribuzione di volantini e manifesti sul territorio comunale e nei Comuni limitrofi, sia nella pubblicizzazione mediante l'utilizzo di social network e mezzi multimediali.

Durante le tre giornate della manifestazione poi si vedrà la mobilitazione di altri giovani ancora (anche provenienti da zone limitrofe) che, a titolo volontario, contribuiranno con le proprie capacità e qualità in maniera attiva, in modo da creare una rete di conoscenze e di aiuto reciproco: l'obiettivo è anche quello di mostrare loro come si gestisce un evento, nella speranza di coinvolgerli nell'organizzazione di progetti futuri. Ci sarà una parte di attività legata alla gestione del punto ristoro, in cui alcuni di questi giovani dovranno gestire la cassa, altri cucinare, altri ancora occuparsi di distribuire ai fruitori cibo e bevande (ne serviranno all'incirca una dozzina durante il giorno e almeno una ventina alla sera). Inoltre altri giovani si occuperanno del coordinamento delle varie squadre che parteciperanno al torneo e arbitreranno le partite. Svolgendo tali mansioni si sviluppano capacità di tipo contabile, culinario, relazionale, organizzativo e di problem solving, oltre alla responsabilizzazione dei ragazzi nei confronti del proprio compito.

L'evento, che si realizzerà in un weekend nel mese di luglio 2017 nel parco Cesare Battisti di Brentonico, si svolgerà nel seguente modo:

- venerdì sera: inizio torneo e dj set;
- sabato in giornata: continuazione torneo con intrattenimento musicale resident dj;
- sabato sera: serata con dj set radiofonico;
- domenica in giornata: continuazione e conclusione torneo con intrattenimento musicale resident dj seguito da gruppi locali e non;
- domenica sera: premiazioni, gruppi locali e non e conclusione evento.

Per creare sinergie con altre associazioni o gruppi informali si approfitterà della visibilità data dall'evento per permettere a queste ultime di farsi conoscere, riservando loro uno spazio dove esporre i propri materiali ed il loro operato.

Il torneo di calcio splash sarà aperto indicativamente ad un massimo di 27 squadre (circa 18 maschili e 9 femminili) formate da 4 a 8 giocatori di qualsiasi età. Ogni partecipante pagherà una quota d'iscrizione di € 12,00.

Il compenso di € 200,00 inserito nel piano finanziario sarà percepito dai resident dj per l'animazione musicale durante le giornate (Mattia Simonetti e Francesco Zandonai, soci dell'Associazione); il compenso di € 300,00 è previsto per il dj set del venerdì sera (il dj è ancora da definire e sarà esterno all'Ass.); per la serata di sabato sera con dj set radiofonico è stato previsto un compenso di € 1.830,00 che sarà percepito all'emittente radiofonica; mentre il compenso pari a € 500,00 è previsto per i gruppi musicali della domenica (saranno coinvolti uno o due gruppi, esterni all'Ass).

Per quanto riguarda i premi si pensava di assegnare ai primi, secondi e terzi classificati di entrambe le categorie dei premi attinenti l'attività sportiva, ad esempio sacche per scarpe da ginnastica, pantaloncini da calcio ecc.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Lo scopo del progetto è dimostrare come i giovani abbiano la volontà di impegnarsi per la collettività per creare un evento che dia la possibilità di divertirsi e creare legami senza la necessità di spostarsi al di fuori del territorio comunale. L'obiettivo è inoltre quello di promuovere e valorizzare l'attività sportiva insieme alle altre passioni dei giovani, come ad esempio la musica.

Un altro risultato auspicato è quello di far conoscere il nostro territorio ai non residenti che parteciperanno all'evento, visto che uno degli obiettivi è quello di coinvolgere anche i giovani che non vivono a Brentonico.

RISULTATI ATTESI in termini di partecipazione:

coinvolgere gran parte dei giovani locali sia nell'aiuto concreto come volontari che nella partecipazione all'evento; raggiungere un buon numero di partecipanti provenienti anche dagli altri comuni del Piano giovani AMBRA e della Vallagarina in generale.

Si auspica anche di attirare la popolazione di altre fasce d'età.

RISULTATI ATTESI in termini di clima:

formare un clima di amicizia e collaborazione tra le persone che partecipano

RISULTATI ATTESI in termini di competenze:

Riuscire a rafforzare il gruppo già esistente e permettere anche a chi ha contribuito inizialmente con un aiuto pratico di partecipare anche all'organizzazione di futuri eventi e integrarsi all'interno del gruppo preesistente.

Inoltre si prevede che ogni persona si prenda la responsabilità di aiutare gli altri e dia la sua disponibilità per un tempo prolungato.

14.4 Abstract

L'associazione La Colonnina organizza un torneo di calcio splash con intrattenimento musicale e servizio bar e cucina. Lo scopo è quello di mobilitare i giovani come protagonisti attivi per creare un evento che coinvolga tutta la comunità e anche i giovani della Vallagarina.

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)
X 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 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 1200



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 riunione di valutazione fra gli organizzatori

2

3

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 0,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) campo gonfiabile, attrezzatura audio e luci	€ 5000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) alimenti, bevande analcoliche, piatti, bicchieri, posate, cancelleria, palloni	€ 2554,00
4. Compensi n.ore previsto 18 tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto 3 tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 2 tariffa oraria forfait 500	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto 3.30 tariffa oraria forfait 1830	€ 1830,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€ 716,00
9. Rimborsi spese (specificare) pizza per staff dj set radiofonico, cibo e bevande per gruppi locali	€ 385,00
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare) premi	€ 300,00
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: € 11985,00



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)	€ 0,00
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€ 0,00
3. Incassi da iscrizione	€ 1512,00
4. Incassi di vendita	€ 3500,00

Totale B: € 5012,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 6973,00
--	------------------

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	€ 1952,44
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, aziende territoriali	€ 1000,00
4. Autofinanziamento	€ 534,06
5. Altro (specificare)	€ 0,00
6. Altro (specificare)	€ 0,00

Totale: € 3486,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6973,00	€ 1952,44	€ 1534,06	€ 3486,50
percentuale sul disavanzo	28 %	22 %	50 %