



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

### 1. Codice Progetto

FAS\_5\_2016

### 2. Titolo del progetto

Back to the Mountain- Tornèr ta Mont

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	SUSANNA
Cognome	GANDINI
Recapito telefonico	347 6668006
Recapito e-mail	pianogiovani.fassa@alice.it
Funzione	RTO

### 4. Soggetto proponente

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

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Gruppo informale</b>
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

comitato manifestazioni Vigo

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

Vigo di Fassa

## 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) volontariato

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Guide Alpine

## 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 01/11/2015	Data di fine 11/12/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/02/2016	Data di fine 31/03/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2016	Data di fine 31/07/2016
Valutazione	Data di inizio 01/08/2016	Data di fine 30/09/2016

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Val di Fassa



## 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)



<b>11. Obiettivi generali:</b> <b>11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?</b> <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
<b>X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio</b>
<b>X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva</b>
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)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
<b>X Favorire il dialogo inter-generazionale</b>
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)

<b>12. Obiettivi specifici</b> <b>12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?</b>
1 Approfondimento della conoscenza del proprio territorio con nozioni base di geologia, meteorologia, flora e fauna locali, nonché nozioni base sul vivere in quota, con il supporto e supervisione di esperti, guide alpine e accompagnatori di territorio.
2 Attività strutturate in modo tale da stimolare l'iniziativa personale sempre in un'ottica di lavoro di squadra, che si rende necessario per affrontare situazioni inaspettate e superare ostacoli. I ragazzi dovranno dimostrare capacità di leadership inclusiva, di ascolto e di comunicazione efficace con tutti i compagni di squadra e di valorizzazione delle loro qualità individuali.
3 Scambio di esperienze e conoscenze tra esperti accompagnatori, guide alpine, gestori di rifugio, animatori e i ragazzi: sia per quel che riguarda tecniche specifiche ad uno sport o mestiere, anche finalizzate al vivere in quota, sia per quel che riguarda valori, ideali ed esperienze di vita vissuta.
4
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**

Il progetto si prefigge di far apprezzare alle nuove generazioni la montagna, il territorio in cui sono nati e vivono, insieme all'intrinseco valore aggiunto che essa stessa riveste. Vuole inoltre valorizzare l'aspetto territoriale, ambientale, commerciale e umano, esercitabile sul territorio di Fassa come vera e propria opportunità di lavoro futuro e come personale realizzazione di vita.

Apprezzare l'ambiente naturale preservando flora e fauna ed imparare a gestire in modo consapevole le grandi potenzialità che il territorio può mettere a loro disposizione sono il mezzo per valorizzare positivamente l'area montana attraverso una gestione sostenibile delle risorse naturali, di cui la Val di Fassa è ricca.

Mettere alla prova la creatività e capacità di gestire situazioni nuove ed impreviste oltre al saper lavorare in team, al fine di massimizzare le potenzialità di successo delle squadre e minimizzare i rischi associati alle prove che verranno predisposte, insieme alla capacità di improvvisazione sia nelle situazioni impreviste che in quelle repute talvolta di difficile risoluzione.

Il progetto prevede il suo svolgimento in ambiente montano di media e alta quota, comprendendo svariate attività sia manuali che sportive della vita in montagna, "ritornando" quindi ad essa.

Attraverso una sana competizione, due squadre di ragazzi riscopriranno il "saper fare" una cosa, il "saper adattarsi" ad una condizione particolare, il "saper risolvere" in team condividendo idee ed accettando scelte di squadra.

Miscelare il vecchio con il nuovo, la manualità e la tecnologia, l'esperienza con la fresca creatività, la tradizione con l'innovazione.

Altro valore aggiunto del progetto è l'interazione tra diverse generazioni, il passaggio di consegne e della conoscenza attraverso divertimento ed attività mirate alla valorizzazione delle professioni che la montagna offre. Un ponte ideale tra ieri, oggi e domani; per "Tornèr ta Mont", ritornare alla montagna, alle sue leggi, alla sua naturale bellezza e a cogliere quelle emozioni che ogni giorno sa regalare.



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

Progetto in ambiente montano che sarà oggetto di copertura foto / video e pubblicato sul web in presa diretta attraverso una puntata giornaliera su piattaforma e vari spot su canali social appositamente creati.

2 squadre formate da 4/6 giovani cadauna, delle valli di Fassa , capitanate singolarmente da una Guida Alpina, con il supporto di un Accompagnatore di Territorio e da un animatore di valle.

##### Fase 1. Preselezione.

Campagna pubblicitaria su svariati canali web, della giornata di selezione dei candidati al progetto "Back to the mountain".

I partecipanti riceveranno, oltre alla conferma registrazione avvenuta, una maglietta a ricordo.

Quota di iscrizione alla giornata quale parte dell'autofinanziamento del progetto.

##### Fase 2. Selezione.

Processo di selezione dei potenziali candidati in base a capacità, attitudine, predisposizione, etc. La giuria sarà composta da membri dello staff, incluse Guide Alpine, Accompagnatori di territorio ed animatori.

##### Fase 3. Formazione dei candidati scelti.

Conclusa la fase 2, i ragazzi selezionati parteciperanno ad una serata informativa/formativa durante la quale verranno delineati gli obiettivi del progetto, incluse tutte le abilità e prerequisiti necessari per completare i 4 giorni. Alla fine della serata verranno inoltre nominati i membri delle due squadre.

##### Fase 4. Il reality.

4 giorni di attività con due notti in rifugio e una in tenda/bivacco (nelle vicinanze di un rifugio).

Percorsi non ad anello ma itineranti che spaziano nel territorio fassano o in parte di esso (catena o gruppo).

Le varie attività sportive e lavorative finalizzate al successo del team si possono così delineare:

- un trekking più o meno impegnativo con obiettivi da conseguire lungo il percorso sia attraverso l'uso di sistemi computerizzati sia mediante utilizzo delle comuni cartine topografiche;
- esercizi mirati all'attività alpinistica in genere attraverso situazioni di carattere ludico sportivo per avvicinare i ragazzi alla vero ambiente montano
- scoprire ed apprezzare il lavoro del rifugista, la sua reale importanza nel contesto montano circostante sia come luogo di ristoro e sia come punto di riferimento nel soccorso
- preparazione del campo per la notte in tenda incluso trasporto e montaggio tende, raccolta materiale da utilizzare per far fuoco, trasporto e preparazione del cibo, gestione del rifiuto organico e non.
- geo-tagging / orienteering per riscoprire valli, cime, nomi e luoghi meno conosciuti;
- un membro di ogni squadra partecipa attivamente alla produzione del materiale foto/video e alla sua post produzione e messa in onda giornaliera insieme allo staff

##### Fase 5. La nomina della squadra vincitrice e valutazione finale del progetto.

Al termine dei 4 giorni, a seguito del punteggio realizzato e del verdetto dei Giudici, verrà nominata la squadra vincitrice che avrà diritto a partecipare ad un'eventuale edizione per l'anno successivo.

Durante la premiazione avverrà un momento di confronto e valutazione finale tra organizzatori e partecipanti al progetto per comprendere quali sono stati pro e contro dell'esperienza "Back to the mountain - Tornèr ta mont".

##### SPESE PREVISTE nello specifico:

1350 euro: noleggio tende, sacchi a pelo e GPS

450 euro: materiale acquistato magliette partecipanti, rifornimento cibo/acqua di scorta, cartine necessarie al fine di svolgere le attività  
compensi di 315 euro e 635 euro andranno alle guide alpine accompagnatrici (in base alle giornate di lavoro coperte)

1080 euro: pernottamento presso i rifugi (33 euro circa a partecipanti al giorno)

300 euro: rimborso spostamenti per accompagnatori

800 euro: assicurazione

500 euro: rimborso vitto/alloggio accompagnatori

500 euro: valorizzazione volontariato



#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

- Completamento delle prove e compiti assegnati, in linea con lo spirito del progetto.
- Relazione inter-generazionale e reciproca comunicazione di conoscenze e di passioni.
- comprendere cosa significa fare "lavoro di squadra": partecipazione attiva alle decisioni di gruppo; saper riconoscere le difficoltà e i bisogni dei compagni, e affrontarli con spirito di collaborazione.
- Accettare il verdetto delle prove e le decisioni dei giudici.
- Gestione di situazioni e condizioni impreviste.
- Rafforzamento del senso di responsabilità personale.
- Promozione del senso di meraviglia, bellezza e rispetto nei confronti della montagna, intesa anche come maestra di vita e portale da valorizzare e preservare.
- Acquisizione di capacità di film-making durante le attività e di utilizzo degli strumenti multimediali per la diffusione del materiale prodotto

#### 14.4 Abstract

"Back to the Mountain- Tornèr ta Mont" nasce dall'idea di porre i giovani a stretto contatto con l'ambiente montano in un contesto di "Reality" riscoprendo antichi valori attraverso il divertimento ed una sana competizione tra due squadre.

### 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

**X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)**

Altro (specificare)

**Numero organizzatori 5**





<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>
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 partecipanti attivi 8</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 100</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

**X Articoli su quotidiani, riviste, bollettini**

Bacheche pubbliche

**X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini**

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

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 prove varie a due squadre con punteggi assegnati ad ogni prova da giudici

2 riscontro sulla pagina facebook creata appositamente per il progetto

3 questionario finale consegnato ai partecipanti in occasione della fase 5

4

5



<b>18. Piano finanziario del progetto</b>	
<b>18.1 Spese previste</b>	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 0,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) tende, GPS e sacchi a pelo	€ 1350,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) generi alimentari scorta, cartine topografiche e magliette	€ 450,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 315	€ 315,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 635	€ 635,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 315	€ 315,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 315	€ 315,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 635	€ 635,00
5. Pubblicità/promozione	€ 0,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 1090,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare) spostamenti km	€ 300,00
10. Assicurazione	€ 800,00
11. Altro 1 (specificare) vitto e alloggio accompagnatori	€ 500,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€ 0,00
14. Altro 4 (specificare)	€ 0,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

**Totale A: € 7205,00**



<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	€ 320,00
4. Incassi di vendita	€ 300,00

**Totale B:** € 620,00

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 6585,00</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 Val di Fassa	€ 3292,50
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)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale:** € 3292,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6585,00	€ 3292,50	€ 0,00	€ 3292,50
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %