PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Mod. A2 PGZ

Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

3SP_7_ 2018

2. Titolo del progetto

Black Out

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Alessandro
Cognome	Rigatti
Recapito telefonico	3497821061
Recapito e-mail	alerig88@yahoo.it
Funzione	Referente Tecnico Organizzativo

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
X Altro (specificare) Tavolo

PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

5. Soggetto responsabile **5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?**
X 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

Comune di Cagnò

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Cagnò

6. Collaborazioni
6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

X SI
NO

6.2 Se si, con quale tipologia di soggetti?
X Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
X 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?

X 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 10/12/2017	Data di fine 25/03/2018
Organizzazione delle attività	Data di inizio 26/03/2018	Data di fine 31/05/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/06/2018	Data di fine 31/07/2018
Valutazione	Data di inizio 01/09/2018	Data di fine 31/10/2018

8. Luogo di svolgimento
8.1 Dove si svolge il progetto?

Malga/Bivacco di montagna

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
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
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
X 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
X 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*
X Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
X Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
X 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 Vivere un'esperienza di disintossicazione da tecnologia, per comprendere quanto sia effettivamente presente nella nostra vita, quanto sia importante, quanto condizioni i rapporti interpersonali e se sia possibile farne senza o quantomeno limitarne l'uso
2 Vivere un'occasione di comunità, di gruppo fuori da un contesto di vita tradizionale testando nuove esperienze
3 Scoprire il valore dell'io e del gruppo attraverso testimonianze di vita significative
4 Approfondire il valore della natura, del rapporto dell'uomo con essa favorendo la riflessione, l'autoanalisi offrendo la possibilità di scoprirsi meglio dentro
5 Favorire l'interrogarsi sul senso della vita, sulla frenesia di tutti i giorni, sui rapporti virtuali che mettono da parte quelli reali

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
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
X Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura…)
Eventi (convegni, concerti, ecc)
X Visite a istituzioni / confonti - 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 diffondersi sempre più massiccio, anche tra i giovanissimi, di mezzi di comunicazione che in qualche modo, a livelli diversi, annullano le realizzioni reali accrescnedo invece quelle virtuali è un fenomeno che sempre più spaventa la società, partendo dai genitori come primi educatori fino agli animatori, insegnanti e quanti a vario titolo si occupano della crescita e dell'educazione dei giovani. Sempre più spesso si parla della diffusione della sindrome di hikikomori che, nata in Giappone dal quale prende il suo stesso nome, si sta diffondendo tra i più giovani obbligandoli alla chiusura, fisica tra le mura di casa e relazionale tra le mura del proprio io.

Anche da parte del mondo adulto si registra spesso una volontà, pur difficile da soddisfare, di sganciarsi dall'utilizzo massivo delle tecnologia con la consapevolezza che questa sempre affievolisce i rapporti veri, quelli umani fatti di un dialogo reale tra le persone, fatti di incontri di persona che sono messi da parte a favore dei contatti sui social network in particolare dove l'unico interlocutore reale è costituito dallo schermo di un cellulare o di un computer. Spesso ci si interroga fino a che punto le tecnologie aiutano nella vera di tutti i giorni: senz'altro permettono di migliorare le prestazioni professionali, di velocizzare i tempi in tanti settori ma senza dubbio attutiscono la bellezza della relazione reale.

Dall'essere consapevoli del rischio e dubbiosi sui problemi che l'uso sconsiderato delle tecnologie digitali possono arrecare alle nuove generazioni si fonda questo progetto che intende far vivere, a giovani e animatori di realtà che hanno a che fare con i giovani, un’esperienza di disintossicazione da tecnologia, per comprendere quanto sia effettivamente presente nella nostra vita, quanto sia importante, quanto condizioni i rapporti interpersonali e se sia possibile farne senza o quantomeno limitarne l’uso.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Considerati gli obiettivi del progetto il Tavolo si è proposto di elaborare un progetto originale, quasi in controtendenza con numerosi altri progetti nei quali l'uso delle tecnologie viene incentivato, con lo scopo di interrogarsi, i giovani e gli animatori di realtà che interessano il mondo dei giovani, sulla reale necessità di dipendere dalle tecnologie, di riflettere sul rischio di affievolimento dei contatti personali che esse possono arrecare, con lo scopo infine di compiere un viaggio dentro se stessi per maggiormente apprezzare il mondo, la natura, le persone che si incontrano sul cammino di ogni giorno.

Si intende raggiungere questo obiettivo attraverso l'organizzazione di un'esperienza residenziale di tre giorni di “digital detox” (ossia di disintossicazione digitale), nella quale i partecipanti, stimati in numero di circa 20 persone tra giovani e animatori di realtà del territorio, vivranno un’esperienza comunitaria senza l’uso della tecnologia, e quindi eliminando cellulari, computer, tablet, televisione ed elettricità. La quota di partecipazione è stata fissata dal Tavolo in € 40,00.
Si individuerà una postazione adatta al numero di partecipanti, presumibilmente nel gruppo montuoso delle Maddalene, presso la malga Monte Ori, di proprietà del Comune di Brez, cosicché la bellezza del territorio amplifichi ulteriormente la capacità di vivere quest'esperienza appieno, un luogo dove la natura sappia raccontare la sua grandezza e bellezza, faciliti l'interrogarsi e la riflessione dei partecipanti in modo tale che la necessità di ricorrere alle tecnologie venga meno. Si tratta di un'esperienza pura, dove pura si intende la possibilità di un dialogo interiore e nei confronti del gruppo senza mediazioni di mezzi di comunicazione.

Durante le tre giornate (che saranno organizzate probabilmente nel weekend a cavallo tra il mese di giugno e luglio) i partecipanti risiederanno presso la struttura individuata condividendo tempi e spazi. Il pernottamento avverrà presso la struttura, i pasti saranno preparati dai partecipanti secondo principi di organizzazione che i giovani stessi si daranno fin dal principio.

Nella pomeriggio del venerdì i partecipanti partiranno in gruppo dal Campo Sportivo di Cloz per raggiungere a piedi la Malga Monte Ori di Brez. All'arrivo ci si sistemerà e il gruppo cercherà di darsi delle regole di 'convivenza' per permettere una pacifica e quiete permanenza. Durante la mattinata di sabato e di domenica i partecipanti avranno la possibilità di incontrare persone che hanno fatto del rapporto con se stessi e con l’altro senza intermediari una scelta di vita (maestri di yoga, monaci, scrittori che vivono un rapporto particolare con la natura, esponenti di movimenti che cercano un equilibrio con le forze cosmiche, conoscitori della volta celeste). I testimoni saranno individuati a brevissimo e confermati in base al budget e alla disponibilità. Il sabato pomeriggio sarà invece organizzata un'escursione a piedi sui uno dei sentieri che partono dalla malga. In questa si sarà accompagnati da uno degli ospiti che proverà a raccontare il proprio rapporto con la natura. La serata del sabato vedrà la partecipazione, invece, di un astronomo in compagnia del quale si esplorerà la volta celeste a occhio nudo (perché nessuna apparecchiatura tecnologica sarà permessa durante l'esperienza, fatta eccezione per un cellulare di emergenza). Ad ognuno dei testimoni o esperti che interverranno nel corso della tre giorni sarà offerto un compenso pari a € 300,00 lordi

Inoltre, le dinamiche interne si lasciano volutamente libere perché si sviluppi la fantasia dei partecipanti ed emerga la capacità del gruppo di autodeterminarsi, di prendere decisioni, di fare scelte condivise. Nei momenti liberi e non programmati i giovani potranno gestire i tempi e le attività lasciandosi ispirare dalle circostanze, giocando, scrivendo, facendo passeggiate, riflettendo a piccoli gruppi, etc...

Le necessità basilari del gruppo saranno individuate dal gruppo stesso già prima di partire per l'esperienza, attraverso incontri preparatori sul territorio, organizzando i mezzi e gli strumenti (come ad esempio, banalmente, il cibo) da portare con sé.

Non sono previsti momenti di restituzione alla Comunità ma solo una serata di valutazione e di raccolta delle impressioni da parte dei partecipanti.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi
Il progetto ha l'intento di offrire ai partecipanti un'occasione di riflessione sul rapporto di ciascuno con se stessi e con il mondo esterno. Ci si auspica dunque che a partecipazione all'iniziativa possa stimolare prima di tutto un modo diverso di vedere le cose, di promuovere maggior contatto diretto con le persone. L'intenzione è anche quella di far vivere una bella, positiva e costruttiva esperienza di gruppo nella logica del team building, facendo quindi esperienza di questa pratica che può avere ripercussioni positive nella vita di ciascuno, sia nella sfera privata che nell'ambito professionale. La condivisione del tempo, dei luoghi, delle esperienze, da parte di un gruppo di giovani può aiutare a costruire legami e a far maturare nuove esperienze e iniziative sul territorio stimolando taluni ad una maggiore responsabilità sociale e partecipazione alla vita delle comunità, vista la partecipazione, tra gli altri, di persone e animatori di realtà giovanili.

14.4 Abstract
Vivere un’esperienza di disintossicazione da tecnologia, per comprendere quanto sia effettivamente presente nella nostra vita, quanto sia importante, quanto condizioni i rapporti interpersonali e se sia possibile farne senza o quantomeno limitarne l’uso attraverso una tre giorni immersi nella natura, tra le montagne che aiutano a dialogare con se stessi e con gli altri, e incontri con persone che hanno fatto del rapporto con se stessi e con l’altro senza intermediari una scelta di vita.

15. Target **15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?** **Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verrano 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)
X Altro (specificare) Tavolo
Numero organizzatori 20

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 20

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

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
X Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
X Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
X Telefonate / SMS
Altro (specificare)

17. Valutazione **17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

X SI
NO

17.2 Se sì, quali?
1 Monitoraggio fatto da parte degli accompagnatori
2 Valutazione con i partecipanti durante l'ultima giornata di campus
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)	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 1500,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 3000,00

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	€ 800,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 800,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 2200,00

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) 5 comuni di Novella	€ 1100,00
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: € 1100,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2200,00	€ 1100,00	€ 0,00	€ 1100,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %