



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

APC_6_2016

2. Titolo del progetto

Bosco di Fiaba

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Lisa
Cognome	Monardo
Recapito telefonico	3478079072
Recapito e-mail	lysi90@yahoo.it
Funzione	membro del Tavolo e consigliere comunale di Lavarone

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

X Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Comunità di Valle Altipiani Cimbri

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Lavarone

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 sì, con quale tipologia di soggetti?

X Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

X Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

X 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 01/03/2016	Data di fine 31/03/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/04/2016	Data di fine 30/04/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/05/2016	Data di fine 31/08/2016
Valutazione	Data di inizio 01/09/2016	Data di fine 31/10/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Lavarone



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

X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo

X 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

X 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

X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

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

X 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 Far creare un percorso ai ragazzi rafforzando il legame con il territorio, perchè possono vedere realizzate le loro idee

2 Insegnare ai ragazzi come iniziare e portare a termine un progetto in gruppo eterogeneo

3 Partecipazione di alcuni rappresentanti del comune

4 Coinvolgimento del mondo della scuola

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

Dal 2014, anno in cui il territorio della Comunità degli Altipiani Cimbri ha ricevuto la certificazione di Distretto famiglia, viene organizzato nel periodo estivo il Festival del gioco, una delle manifestazioni più importanti degli Altipiani, di cui quest'anno ricorrerà la terza edizione. Nel POG 2013 (in previsione dell'acquisizione del marchio family) e poi nei POG 2014 e 2015 sono stati presentati dei progetti che potessero rispondere ai bisogni delle famiglie e dei bambini con quelli dei ragazzi nella fascia d'età dei PGZ (11-29 anni), realizzando dei progetti in previsione o in occasione del Festival del gioco o comunque per potenziare il rapporto tra famiglie e giovani del territorio tramite una serie di iniziative. Grazie ad alcuni esponenti dell'amministrazione comunale di Lavarone, sarà possibile rinsaldare questo legame tramite il progetto che si presenta di seguito.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

L'idea proposta dall'amministrazione comunale di Lavarone e da Tamara Osele, giovane residente nel territorio della Magnifica Comunità degli Altipiani Cimbri, al Tavolo del PGZ prevede di trasformare un sentiero dei nostri boschi in un "Bosco di Fiaba", allestendo un tratto dello stesso con delle ricostruzioni in miniatura di piccole casette, sagome di animali e diversi lavori artigianali che richiama il mondo delle fiabe locali, tra cui la fiaba dell'Alpe Cimbria scritta da dei giovani del territorio e finanziata dal POG 2013.

Grazie al finanziamento del PGZ si vorrebbe organizzare un corso di decorazione per la realizzazione delle miniature e delle sagome e altre installazioni che verranno progettate dai ragazzi insieme ad alcuni giovani artisti locali: saranno proposte ai ragazzi dagli 11 ai 20 anni 20 ore di lezioni pratiche di decorazione tra maggio e giugno per realizzare le miniature, le sagome o dare attuazione alle varie idee che nasceranno in corso d'opera. I partecipanti al corso saranno al massimo 25, sarà data precedenza ai più giovani ed è previsto un costo d'iscrizione (€ 12,00) Prima dell'inizio del corso di decorazione, condotto da Tamara Osele, una ragazza che fa parte anche del gruppo degli organizzatori, sono previsti alcuni sopralluoghi nel tratto di bosco in questione per raccogliere materiali da utilizzare o riutilizzare. Nello stesso periodo, dopo accordo con il dirigente scolastico, sono previsti anche degli incontri presso il locale Istituto Comprensivo nella sede di Lavarone e Folgaria, coinvolgendo quindi i ragazzi dei tre comuni di Folgaria, Lavarone e Luserna (coloro che risiedono in quest'ultimo comune frequentano infatti il plesso di Lavarone) ai quali saranno lette le fiabe e le leggende del territorio per raccogliere le idee direttamente da loro per iniziare poi la progettazione e l'adesione al corso di decorazione.

Coinvolgendo a vario titolo sia i ragazzi della scuola secondaria di primo e di secondo grado, sarà possibile creare un legame profondo con il percorso, stimolo per portare in futuro a iniziative individuali.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Ci si aspetta di ideare e realizzare una parte del percorso quest'anno per lasciare aperte opzioni e possibilità negli anni futuri, stimolando e coinvolgendo sempre più persone ad implementarlo.

Si ritiene che il percorso nel bosco possa essere motivo d'attrazione per molti visitatori, data la particolare bellezza del luogo, che, a progetto finito, grazie alle installazioni delle fiabe, sarà ancora più suggestivo.

Si punta ad aumentare la visibilità del percorso nel bosco anche grazie alla pubblicità che sarà data in connessione al Festival del Gioco organizzato dall'APT Alpe Cimbra.

Ci si aspetta inoltre che i ragazzi portino a casa un'esperienza unica e formativa, che aumenti il loro legame con il territorio e stimoli la loro voglia di partecipare ad attività per la promozione e la valorizzazione dell'Altipiano.

14.4 Abstract

In connessione al Festival del Gioco, questo progetto prevede un coinvolgimento in tutte le fasi della realizzazione di un percorso nel bosco denominato "Bosco di fiaba", dove giovani di età diverse si occuperanno della sua ideazione, di laboratori e dell'allestimento.

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 6



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
<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni
<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni
<input checked="" type="checkbox"/> 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 50

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
<input checked="" type="checkbox"/> 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 3000



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 per condividere l'esperienza svolta

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)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto 20 tariffa oraria 30 forfait	€ 600,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 30 forfait	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 30 forfait	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
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: € 1400,00



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	€ 300,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 300,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 1100,00
--

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 e Comunità	€ 550,00
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: € 550,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1100,00	€ 550,00	€ 0,00	€ 550,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %