



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

AGL_5_2015

2. Titolo del progetto

Brand Your Self!

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Andrea
Cognome	Righi
Recapito telefonico	3479661295
Recapito e-mail	andreagofast@hotmail.it
Funzione	Organizzatore

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) sportiva dilettantistica

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) sportiva dilettantistica

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

Go Fast Skateboarding A.S.D

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Riva del Garda

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?

X Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

X Gruppo informale

X 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?

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 10/11/2014	Data di fine 30/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/04/2015	Data di fine 30/04/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/06/2015	Data di fine 30/09/2015
Valutazione	Data di inizio 01/10/2015	Data di fine 01/11/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Presso il Centro Giovani di Arco

**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

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

X 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 Creare un gruppo affiatato di ragazzi interessati a ideare delle grafiche che li rappresentino

2 Acquisire competenze manuali e artistiche

3 Realizzare qualcosa di concreto che sia personalizzato, condivisibile, socializzabile

4 Contribuire alla conoscenza e alla promozione del nuovo spazio giovani

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**

L'anno precedente il progetto "Go fast! Arte e bricolage in movimento" ha avuto un grandissimo successo: abbiamo registrato il tutto esaurito (anzi, purtroppo non tutti hanno potuto partecipare) per quanto riguarda gli iscritti e abbiamo riscontrato nei partecipanti un grande entusiasmo e coinvolgimento.

Elementi vincenti del progetto sono stati:

- l'aver stimolato e dato spazio alla manualità e alla creatività dei ragazzi (disegnare una propria grafica, lavorare il legno, dipingere con le bombolette spray)
- la grande concretezza conferita dal fatto che tutto era finalizzato alla realizzazione di un oggetto che poi restava ai ragazzi
- lo spirito "street art" nel quale già molti ragazzi/skater si riconoscevano.

Quest'anno il progetto viene riproposto in una versione 2.0:

- anzitutto per dare la possibilità di partecipare ai ragazzi che l'anno scorso non hanno potuto per esaurimento dei posti disponibili
- mantenendo l'elemento vincente della realizzazione della tavola da skate (anche se quest'anno - non volendo gravare sul finanziamento pubblico - il costo della tavola sarà sostenuto dal singolo ragazzo)
- approfondendo l'elemento della grafica in quanto canale privilegiato dai giovani per esprimere se stessi, il proprio stile, il proprio gusto, la propria identità, e per comunicarla al mondo tramite le immagini, i colori, le scritte.

"Brand your self" vuole proprio alludere al bisogno/desiderio dei giovani, soprattutto degli adolescenti, di trovare, definire, mostrare la propria identità.

Il progetto offre loro un "come".

Ovvero la creazione di uno skate, una T-shirt e un adesivo.

Il progetto sarà ovviamente anche occasione di aggregazione e socializzazione, anche tra persone tra loro molto diverse appartenenze e stili.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Gli incontri si svolgeranno tra giugno e luglio, indicativamente 2 pomeriggi ogni settimana, presso il centro giovani di Arco.

Lo staff organizzativo del progetto è composta da due persone: il referente del progetto, Andrea, più Francesca Pasini che lavorerà sul logo e il brand del centro giovani .

Tutti i partecipanti dovranno corrispondere una quota di iscrizione di 10 euro per partecipare all'intero svolgimento del progetto .

Come volontario esterno ci sarà Manuel Manno che offrirà il proprio supporto anzitutto ai ragazzi essendo presente lungo tutto il percorso, ma anche a livello organizzativo rispetto all'acquisto del materiale, al noleggio della strumentazione, al rapporto con le tipografie e serigrafie.

PRIMO INCONTRO

Storia dello street art a cura dei grafici Matteo Perazzoli (3h) e Lele Lutteri (3h) che hanno all'attivo collaborazioni di livello nazionale con importanti aziende di abbigliamento e oggettistica.

Si cercherà di trasmettere il concetto che la grafica esprime la cultura, l'identità di ciò che si vuole promuovere. Di più: si può veicolare è un messaggio. La grafica è essenzialmente comunicazione. Verranno quindi presentati ai ragazzi diversi esempi di grafiche famose.

Verrà quindi proposti ai ragazzi i 3 tipi di lavoro che si andranno a realizzare:

- lo skateboard (oggetto personale) (
- la T-shirt. La sfida per il nostro grafico professionista sarà condensare i vari stimoli idee e prove grafiche di ciascun ragazzo in un'unica grafica che esprima "il messaggio che i ragazzi del gruppo vogliono mandare al mondo":
- lo sticker del Centro Giovani. La scommessa è qui ancora più elevata in quanto i ragazzi insieme al grafico dovranno capire - anche confrontandosi con il gestore del centro giovani- qual è l'identità del centro e trovare l'idea grafica per rappresentarla, magari con un pizzico di ironia

SECONDO INCONTRO_SKATEBOARD_shape tavola_3 ore

I ragazzi disegneranno la forma della propria tavolo su un foglio e Fabiano (3h), il nostro professionista falegname esperto in shaping, taglierà la tavola.

Quindi i pezzi verranno levigati e carteggiati.

TERZO E QUARTO INCONTRO_SKATEBOARD_grafica skate_6 ore

Insieme a Lele e a Matteo incominceremo a mettere giù le idee con i ragazzi affinché ciascuno individui lo stile che lo rappresenta e imposti il proprio progetto grafico.

Alla fine: votazione per i due migliori skateboard realizzati.

La votazione dei progetti avverrà in modo democratico e partecipativo con alzata di mano da un lato definita dai partecipanti e dall'altro dallo staff.

QUINTO SESTO E SETTIMO INCONTRO _9 ore

Insieme alla grafica Francesca Pasini (8h) verranno creati due gruppi che lavoreranno a rotazione su T-shirt e Sticker. In questo modo ciascun ragazzo lavorerà su entrambi i progetti .

- T-shirt (lavoro in cui si uniscono i contributi di ciascuno in un unico prodotto). La domanda alla quale dovrà rispondere ciascun ragazzo è "Qual è il tuo messaggio al mondo?"
- Sticker del Centro Giovani (realizzare un prodotto in risposta all'identità che il centro giovani dirà di voler comunicare alla comunità)

Al termine degli incontri le magliette e gli sticker saranno mandati in stampa.

OTTAVO INCONTRO_ festa di chiusura

Come ultimo appuntamento ci sarà la visione dei prodotti realizzati, partendo dalle tavole, proseguendo con la prova maglia e finendo con la visione e la prova sticker (e dono di un tot di adesivi a ciascun ragazzo).

Buffet finale e musica, per godere dell'ottimo lavoro rappresentato con i ringraziamenti di tutto lo staff.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

- realizzato uno skateboard completamente personalizzato , una linea di magliette creata in gruppo , e uno stiker per aiutare la promozione e l'identità del centro giovani .
- sono state sviluppate competenze artistiche e creative e scambi di idee e stili differenti sia in gruppo che singolarmente .
- sono state promosse delle pratiche ecologiche
- è stato abbellito il nuovo centro giovani dotandolo di 3-4 skateboard stile quadro e la promozione tramite stiker pubblicitario e magliette promozionali .

Tutto in stile....Brand Your Self!

14.4 Abstract

Creiamo un gruppo di ragazzi interessati a realizzare un proprio skate, una linea di magliette e di sticker di promozione del centro giovani . Il gruppo sarà accompagnato nelle fasi di shaping e di pittura/grafica da dei grafici professionisti. La stampa della maglietta e la scelta dei colori sarà fatta in gruppo in tipico stile crew street art .

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

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 3



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 25

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 60



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 Numero totale di partecipanti

2 Controllo delle presenze , su ogni singola giornata del progetto .

3 feedback dei partecipanti , e contest sui lavori conclusi .

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 300,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) seghetto alternativo aviatore ,svasatore legno stampa per maglie classica e digitale .)	€ 430,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) (specificare colori ,pennelli, pennarelli, magliette ,adesivi,ecc ...)	€ 1300,00
4. Compensi n.ore previsto 6 ore tariffa oraria 60 euro forfait Matteo Perazzoli	€ 360,00
4. Compensi n.ore previsto 6 ore tariffa oraria 60 euro forfait Lele Lutteri	€ 360,00
4. Compensi n.ore previsto 3 ore tariffa oraria 60 euro forfait Fabiano Ferretti	€ 180,00
4. Compensi n.ore previsto 8 ore tariffa oraria 60 euro forfait Francesca Pasini	€ 480,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 900,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€ 250,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€ 0,00
10. Assicurazione	€ 300,00
11. Altro 1 (specificare) buffet, bibite,pizza,stuzzichini	€ 400,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: €5760,00



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) the shop negozio di articoli sportivi	€ 330,00
3. Incassi da iscrizione	€ 250,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 580,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 5180,00
--	------------------

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) tutti	€ 2550,00
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: € 2550,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5180,00	€ 2550,00	€ 0,00	€ 2630,00
percentuale sul disavanzo	49.2278 %	0 %	50.7722 %