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

APC_3_ 2017

2. Titolo del progetto

Bubble soccer Luserna

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Lucrezia
Cognome	Nicolussi Giacomaz
Recapito telefonico	3483417075
Recapito e-mail	lucrezia.nicolussi@gmail.com
Funzione	organizzatrice

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

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
X 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

Magnifica Comunità degli 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 si, con quale tipologia di soggetti?
X 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) Corpo dei vigili del fuoco

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 10/05/2017	Data di fine 31/05/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 10/05/2017	Data di fine 10/06/2017
Realizzazione	Data di inizio 10/06/2017	Data di fine 15/08/2017
Valutazione	Data di inizio 01/09/2017	Data di fine 30/09/2017

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

Luserna

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
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
Arte, cultura e creatività
Musica e danza
Teatro, cinema e fotografia
Tecnologia e innovazione
Educazione e comunità
X 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 Progettare e realizzare un'attività rivolta ai giovani e gestita da un gruppo di giovani
2 Proporre un'attività con la quale i giovani possano divertirsi in modo sano
3 collaborazione tra i giovani e le associazioni e gruppi informali
4 creare nei giovani appartenenti alla comunità la voglia di riunirsi e partecipare attivamente a un progetto creato da loro stessi
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…)
X Eventi (convegni, concerti, ecc)
Visite a istituzioni / confonti - gemellaggi - scambi / campus
X 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 nasce dall'esperienza maturata nel 2016 con la prima riuscita edizione del torneo di calcio saponato. Quest'anno l'intento è quello di riuscire ad organizzare qualcosa di nuovo,con l'aiuto,sempre più attivo(rispetto all'anno precedente) dei giovani del paese e con la partecipazione dei ragazzi dell'altopiano che l'anno prima erano molto scettici riguardo la riuscita dell'evento. Infatti i giovani degli altipiani cimbri, purtroppo, sono ancora divisi in base al loro luogo di provenienza. Non sono molte le opportunità di incontrarsi tra i ragazzi di Folgaria,Lavarone e Luserna che prevalentemente preferiscono restare nel proprio paese. Con questo evento i ragazzi,invogliati dall'ottima riuscita del torneo di calcio saponato 2016,hanno quindi l'occasione di ritrovarsi in più giornate a Luserna,paese ormai dimenticato dalla maggior parte dei giovani, e creare nuove amicizie per essere una vera e propria comunità.
Con questo progetto si vuole riunire l'altopiano non solo giocando e divertendosi assieme, ma anche dal punto di vista organizzativo. Molte manifestazioni vengono organizzate da persone adulte e quindi poco appetibili per i giovani col risultato che adolescenti e under 30 non vivono il territorio ma preferiscono dirigersi altrove. Si vuole quindi creare un senso di responsabilità e partecipazione attiva nei ragazzi più giovani, per spingerli a mettersi in gioco ed a impegnarsi in progetti creati da loro stessi per sè stessi. Quest'anno la speranza è quella che la partecipazione dei giovani aumenti e che possa diventare sempre più un pilastro della nostra comunità.
Gli organizzatori,prima della presentazione del progetto, avevano già incontrato i giovani di Luserna per decidere assieme quale manifestazione proporre; si sono poi presi l'impegno di organizzare qualcosa anche quest'anno solo ed esclusivamente se il resto dei ragazzi avesse partecipato attivamente alla realizzazione del progetto.Verranno quindi organizzati nuovi incontri per conferire degli incarichi che saranno utili non solo per la riuscita del progetto ma anche per la loro responsabilizzazione e per trasmettere il know how alle nuove leve.
Si intende inoltre precisare che,anche in coerenza con i criteri di cui alla deliberazione della GP n.1161/2013, il progetto presentato è diverso da quello dell' anno precedente e che quest'ultimo è stato menzionato solo a titolo esemplificativo per evidenziarne le potenzialità in quanto, dalla sua buona riuscita, possiamo dedurre che anche quest' anno il nuovo progetto "bubble soccer" vedrà la partecipazione di molti ragazzi e non sarà un buco nell'acqua.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto prevede una prima fase “primaverile” e prettamente progettuale,nella quale si cercheranno volontari per la formazione di un gruppo organizzatore.
Verrà quindi fatto un piano esecutivo nel quale si individueranno i vari bisogni che questo torneo prevede e si suddivideranno i compiti come l'elaborazione del regolamento e del calendario, gestione iscrizioni, volantini pubblicitari,arbitri e premiazione.
In seguito,la fase “operativa” del progetto prevede un torneo di bubble soccer,variante del calcetto, che si gioca indossando una grossa sfera di gomma trasparente, gonfiata ad aria, lasciando scoperte solo le gambe.
L'evento si terrà a Luserna in due giornate estive,attorno alla fine di luglio/inizio agosto,nelle quali le squadre composte da quattro persone, si sfideranno a suon di rimbalzi,per incoronare i vincitori. Si prevede la partecipazione di una trentina di ragazzi che parteciperanno alle partite del torneo. Si è previsto anche un costo di partecipazione di € 5,00 a testa, non a squadra.
Naturalmente se ci fosse un numero maggiore di iscritti ci si organizzerà in modo da permettere a tutti di partecipare.
Sarà previsto un sottofondo musicale e telecronaca per tutta la durata del torneo.
Saranno delle serate di sport, nelle quali le parole chiavi saranno divertimento e socializzazione con lo scopo di avvicinare la comunità giovanile.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Con questo evento vogliamo riunire i giovani di tutto l'altopiano cimbro creando così nuove amicizie e relazioni, divertendosi.
Ci attendiamo che con questo progetto nasca la voglia anche nei nostri coetanei di mettersi in gioco per organizzare attività sul territorio ma anche di essere visti con un nuovo sguardo dagli adulti e dal comune nella speranza che ripongano più fiducia nelle generazioni più giovani per future collaborazioni.
Sarà anche una prova di maturità in quanto i giovani stessi dovranno scontrarsi con i vari intoppi che possono nascere dall'organizzazione di un evento e possono così capire le difficoltà che vi si nascondono nella creazione dei progetti senza dare sempre per scontato e facile il lavoro altrui.

14.4 Abstract

Partecipazione attiva dei giovani nella comunità creando per i propri coetanei un torneo di bubble soccer della durata di due o più giornate volto al divertimento, alla creazione di nuove amicizie e a responsabilizzare i ragazzi.

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
X 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 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 15

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 300

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
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
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 riunione alla fine dell'evento con tutti i collaboratori
2 raccolta opinioni dei partecipanti
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) palloni gonfiabili e porte	€ 720,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto compenso DJ tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 500,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 200,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) CRI assistenza	€ 382,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 2002,00

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	€ 150,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 150,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 1852,00

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) Comunità e comuni	€ 926,00
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: € 926,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1852,00	€ 926,00	€ 0,00	€ 926,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %