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

BVS_5_ 2017

2. Titolo del progetto

Camminando nel bosco: un animale... una leggenda

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Michele
Cognome	Bezzi
Recapito telefonico	3464207983
Recapito e-mail	pgvsole@appm.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
X Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)

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?**
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 della Valle di Sole

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Malè

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
X Associazione (specificare tipologia) culturale
Comitato/gruppo organizzato locale
X Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
X Istituto scolastico
Pro Loco
X Altro (specificare) Piano Giovani Alta Val di Sole; servizio di Custodia forestale e distretto forestale Malè

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 07/11/2016	Data di fine 12/12/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2017	Data di fine 31/03/2017
Realizzazione	Data di inizio 17/07/2017	Data di fine 27/07/2017
Valutazione	Data di inizio 01/09/2017	Data di fine 01/08/2017

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

Val di Sole e Austria

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
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
X 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
X 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.)
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 Rileggere il proprio territorio, la flora e la fauna locali in un'ottica di legame e convivenza con le tradizioni e le leggende.
2 Vivere il territorio tramite l'approfondimento di leggende, misteri ed antiche fiabe.
3 Emozionarsi in un percorso che avvicini i ragazzi al luogo in cui vivono ed alla sua storia.
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
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
X Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura…)
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**
In un epoca nella quale la narrazione fantastica permea gran parte dei film e dei giochi per ragazzi risulta importante e necessario recuperare il patrimonio culturale di legende, misteri e antiche fiabe perchè i ragazzi conoscano il lato fantasy del proprio territorio senza dover necessariamente far volare la fantasia oltre Oceano. Proveremo quindi a far riflettere i ragazzi sulla storia locale chiedendo loro di reinterpretarla attraverso la loro sensibilità e le loro emozioni. Da questo presupposto nasce il progetto Camminando nel bosco: un animale... una leggenda. Quest'esigenza, sentita da tempo, bene si ricollega ad un'iniziativa del Centro Studi che, a 50 anni dalla nascita è intenzionato a riproporre nelle scuole medie un concorso di scrittura dedicato a leggende e fiabe conosciute riguardanti la Val di Sole. Al Centro Studi per la Val di Sole, risorsa culturale più importante della Valle, è stato chiesto il patrocinio sull'iniziativa.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Questo progetto è in collaborazione con il Piano Giovani Alta Val di Sole.
Il progetto vuole avvicinare i ragazzi alle leggende legate al territorio ed ai suoi aspetti storico/culturali, alla flora e alla fauna.
I ragazzi avranno sempre con loro un quaderno sul quale appuntare riflessioni, informazioni e qualsiasi cosa desiderino ricordare di quest'esperienza; appunti che alla fine permetteranno loro di produrre una propria leggenda.

Durante le otto giornate formative i ragazzi percorreranno la Val di Sole per scoprire l'ambiente in cui vivono percorrendo i luoghi narrati nelle leggende che ad inizio giornata verranno proposte loro.
Il tema fantastico, legato al territorio, per insegnare ai giovani a rispettare l'ambiente in cui vivono, apprezzare le bellezze di cui è composto, conoscerne la flora e la fauna, gli ecosistemi e le strutture a salvaguardia, sarà il filo conduttore dell'intero percorso.
Parleremo nello specifico degli animali, reali o fantastici che durante ogni giornata saranno rievocati all'interni delle leggende prese in considerazione.
Nello specifico il nostro percorso si svolgerà in questo modo:
ogni giorno si partirà con il racconto di una leggenda o un aneddoto legata al luogo di destinazione ed il racconto continuerà lungo il percorso. A fine giornata i ragazzi avranno un po' di tempo durante il quale riflettere e appuntare o disegnare sul loro quaderno informazioni che verranno loro utili per poi comporre, al termine del percorso, una propria leggenda relativa ad un animale legata ai luoghi visitati.
A settembre si terrà una serata di restituzione presso la Comunità della Valle di Sole durante la quale verranno lette e premiate (chiederemo al Centro Studi di nominare i giudici) le leggende migliori.
Programma:
- 17, 18, 19 luglio salita al rifugio Mezol e permanenza in loco. Lungo il percorso (da Malè alle Toare) Giorgio Rizzi, custode forestale, racconterà la leggenda tramandata oralmente e legata all'attività venatoria “Crozi de Tamac'”. Altra leggenda legata all'albero del Tasso verrà raccontata passando sul Rio san Biagio dove sono presenti delle piante di questo albero. A metà versante Verrà raccontata la leggenda relativa al Bus del Gat. Presso la località Mezol si parlerà dell'orso, plantigrado presente in loco e si analizzerà la flora e la fauna del luogo. Gli animatori spiegheranno ai ragazzi gli elementi costitutivi di una leggenda perchè possano poi scriverne una a fine percorso. Si visiterà il lago delle Salare e la Grotta carsica “Vout del covel” sempre parlando di leggende ed aneddoti dedicati.
- 21 luglio partenza da Rabbi fonti (leggenda delle acque ferrugginose), pranzo al Rifugio Fontanino (El Sass del Lice) e arrivo al rifugio Stablet (parleremo dell'orso, della lince e del lupo).
- 24 luglio Fliyng park parlando dei Picidi (leggenda analoga). Percorso ludico per avvicinarsi agli alberi (la casa dei picidi) e parlare con l'ornitologo Luigi Marchesi, di modo che i ragazzi possano usare la fantasia per ricondurre la realtà alla leggenda.
- 25 luglio visita alla Torbiere del Passo Tonaleaccompagnati da un botanico (Marco Cersosimo Ippolito) e ricerca del Tritone alpino (leggende del luogo). Discesa a Velon. Lungo il percorso verranno narrate le leggende sui forti e sull'origine della Presanella e di Vermiglio, pranzo e visita ai laghetti di San Lorenzo.
- 26 luglio viaggio ad Insbruck per visitare l'Alpen Zoo e vedere dal vivo gli animali fino a quel momento solo narrati. Ciò permetterà ai ragazzi di decidere quale sarà il protagonista della loro leggenda.
- 27 luglio ritrovo alla scuola di Terzolas dove i ragazzi scriveranno le loro leggende. Pranzo presso il convento dei Frati. Nel pomeriggio incontro con i ragazzi del Gsh (cooperativa sociale strutturata in una pluralità di servizi professionali a persone con disabilità psicofisica e sensoriale) per leggere loro le leggende scritte e raccontare le sensazioni provate.
Durante la serata conclusiva racconteremo alla popolazione l'esperienza vissuta, narrando a tutti le leggende prodotte che verranno valutate da alcuni componenti del Centro Studi e premiate.
Il gruppo, oltre che da quattro educatori, sarà seguito da volontari. Uno di questi è Giorgio Rizzi, custode forestale, amante e grande conoscitore della natura che interagirà lungo tutto il percorso con i ragazzi.
Volontari accompagnatori: Giorgio Rizzi, Clementina Sartori, Pedergnana Luciana e Cristina Rizzi. Custodi forestali; Fabio Angeli: direttore ufficio distrettuale di Malè.
I 4 educatori saranno selezionati tramite colloquio.
Formatori :
- Marco Cristiano Ippolito Cersosimo (biologo)
- Luigi Marchesi (ornitologo)
Spese relative al 18.1 Le spese previste sono divise a metà fra i due Piani. Elenchiamo di seguito le voci senza specifica nel preventivo
4- Biologo €125
4- Ornitologo € 125
4 – Educatori € 2880
6 – Utilizzeremo un pullman per alcuni spostamenti € 900
7 – Riguarda le vettovaglie per le giornate al Mezol, i pranzi al sacco o in rifugio € 1420

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi
Con questo progetto ci si aspetta che i ragazzi possano immergersi con la fantasia nei luoghi della loro Valle tramite l'esplorazione e la sperimentazione legata al racconto ed alla leggenda. Ci si aspetta che questo percorso riesca ad emozionare i ragazzi, rinsaldando il loro legame con il territorio in cui vivono, vedendo con altri occhi luoghi immaginati da altri e calati dentro le leggende. Ci si aspetta inoltre che i ragazzi riescano a far galoppare la loro fantasia per inserire gli animali visti e sentiti raccontare dentro le leggende che produrranno.

14.4 Abstract
Progetto che, tramite l'esplorazione e la produzione delle leggende del territorio di Valle, l'esplorazione dell'ambiente naturale e delle storie su di esso narrate, la flora e la fauna tipiche, la storia e la cultura, vuole far capire ai ragazzi che la fantasia può viaggiare anche in ambiti territoriali senza dover necessariamente sconfinare.

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
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
X Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X 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 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
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 100

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
X Bacheche pubbliche
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
X Lettere cartacee
X 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 Dalla lettura delle leggende prodotte dai ragazzi che verranno lette durante la giornata conclusiva e nella serata finale sarà possibile valutare la buona riuscita del progetto.
2
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 125	€ 125,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 125	€ 125,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 2880	€ 2880,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€ 900,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 1420,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€ 0,00
10. Assicurazione	€ 250,00
11. Altro 1 (specificare) Ingressi Alpen Zoo	€ 164,00
12. Altro 2 (specificare) Flying Park	€ 240,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 6104,00

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	€ 1400,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 1400,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4704,00

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 aderenti al Piano	€ 2352,00
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: € 2352,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4704,00	€ 2352,00	€ 0,00	€ 2352,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %