



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PRI_2_ 2017

2. Titolo del progetto

DIVERTIBUS

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Carlo Alberto
Cognome	Cennerazzo
Recapito telefonico	0439 763186
Recapito e-mail	spaziogiovaniprimiero@apm.it
Funzione	Educatore

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) Associazione Provinciale Per i Minori Onlus

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) Associazione Provinciale Per i Minori Onlus

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

Associazione Provinciale per i Minori

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Trento

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?** **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) APSP S.Giuseppe (casa di riposo)**7. Durata del progetto****7.1 Qual è la durata del progetto?** **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 01/01/17	Data di fine 01/02/17
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/04/17	Data di fine 30/05/17
Realizzazione	Data di inizio 01/06/17	Data di fine 30/10/17
Valutazione	Data di inizio 01/11/17	Data di fine 31/12/17

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

Nel Comune di Primiero San Martino di Castrozza, Comuni di Mezzano, Imer, Canal San Bovo e Sagron Mis.

**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

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

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? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
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
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
X Altro (specificare) Promuovere opportunità imprenditoriali attraverso il protagonismo e la partecipazione attiva dei giovani sul territorio

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
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.)
X Altro (specificare) Promuovere sinergie tra realtà del territorio favorendo il dialogo e l'interazione

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 Dare ai giovani un'opportunità di crescita e di sviluppo imprenditoriale in campo ludico-creativo, sentendosi protagonisti del territorio.
2 L'importanza del gioco: comprendere l'importanza del gioco nella crescita e nella vita delle persone con funzione di svago, socializzazione e apprendimento.
3 Formare i giovani fornendo loro gli strumenti e le competenze per ideare, strutturare ed organizzare attività.
4 Offrire alle famiglie un'animazione che punti a coinvolgere maggiormente il mondo adulto nei giochi proposti per i figli.
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

- al Tavolo è emerso come soprattutto nel periodo estivo, molti eventi e manifestazioni si avvalgono di servizi ricreativi, educativi ed animativi di professionisti esterni al territorio che forniscono i propri servizi senza coinvolgere altri partners presenti sul territorio;
- un gruppo di giovani della valle frequentanti lo Spazio Giovani di Primiero a seguito di attività di volontariato in campo ludico-educativo, ha espresso la volontà di formarsi per intraprendere in futuro quest' attività;
- si è osservato che i servizi ludici comuni offrono attività pensate esclusivamente per i bambini senza prevedere un coinvolgimento dell'adulto, che possa valorizzare l'importanza della condivisione del gioco tra genitori e figli.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto di Divertibus è pensato con una "palestra imprenditoriale" per un minimo di 10 giovani over 16, di durata annuale con uno sviluppo graduale delle attività e delle competenze acquisite dagli educatori/animatori nell'anno 2017 sino ad arrivare ad una proposta completa sfruttabile dai giovani come idea imprenditoriale.

Il Divertibus è un servizio ludico-educativo, itinerante che durante il periodo di attività si recherà all'interno di eventi previsti nei comuni della Valle, proponendo giochi di oggi e di ieri con l'obiettivo di coinvolgere adulti e bambini. Tali attività potranno essere svolte sia in luoghi all'aperto che al chiuso. Valorizza l'importanza del gioco nella crescita e nella vita delle persone e porta i temi dello svago, della socializzazione, dell'apprendimento, della cultura, e della mentalità del riuso.

Il Divertibus è anche uno spazio di opportunità dove fermarsi per giocare senza limiti di età e non per fare o consumare esperienze fine a se stesse.

Per avviare il progetto è previsto un numero minimo di 10 iscritti che verseranno una quota pro-capite di €10 a sostegno della parte formativa.

Periodo Giugno - Novembre 2017

Formazione teorica di 4 ore da parte di EducAction sull'impostazione e la pratica del Divertibus con ideazione dei giochi, individuazione delle loro caratteristiche e peculiarità adatte al scopo itinerante dell'attività.

Formazione pratica di 4 ore da parte di Ludo in Tour per gli operatori sulle tematiche: animare il gioco, educare al gioco, responsabilità nei confronti di: utenti, attrezzature, organizzazione di appartenenza.

Tale esperienza si compone anche di una parte tecnica durante la quale i giovani possono sperimentare e toccare con mano il Divertibus per imparare a:

- organizzare dei materiali;
- allestire e personalizzare le attività;
- gestire l'attività;
- sistemare e caricare i materiali

Formazione di 4 ore sull'educazione ambientale legata alla pratica del Divertibus, alla scelta dei materiali e del riuso creativo nella costruzione dei giochi (legno, lattine e barattoli, elastici, plastica e tappi vari) tematici, classici e legati alla tradizione locale. In questa fase sarà fondamentale il confronto e il supporto di giovani e adulti volontari (genitori, nonni, ospiti della casa di riposo) che verranno coinvolti nella parte di ricerca e costruzione dei giochi stessi.

Per la messa in campo di quanto appreso i ragazzi verranno coinvolti nella creazione di alcuni giochi da portare con il Divertibus all'interno di eventi partecipati e/o tradizionali con tappa ciascuno in un comune delle Valli di Primiero e Vanoi. Il calendario degli eventi verrà concordato con le varie organizzazioni e comuni interessati (indicativamente Canal San Bovo, Imer, Mezzano, Sagron Mis e Primiero San Martino di Castrozza). La sperimentazione pratica vedrà la presenza di un adulto responsabile che fungerà anche da supervisore. Al termine del tour del Divertibus verrà organizzato un momento di confronto costruttivo sull'esperienza fatta.

In un momento di restituzione finale e di confronto con i giovani partecipanti sarà dato un input per proseguire in autonomia, creando un calendario sempre più ricco di appuntamenti e di iniziative collegate alle manifestazioni locali con animazioni nelle valli, anche a supporto di eventi tradizionali.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I risultati che si vogliono ottenere sono:

Far sperimentare ai ragazzi coinvolti nel progetto alcuni aspetti importanti di cittadinanza attiva (ideazione, organizzazione e strutturazione di attività ed eventi).

Far comprendere ai ragazzi l'importanza di stabilire rapporti interpersonali che facilitino sia il lavoro di equipe, sia le relazioni con i minori e le rispettive famiglie che parteciperanno all'animazione.

Offrire ai ragazzi le competenze necessarie per un utilizzo responsabile delle risorse materiali.

Attivare azioni di miglioramento comunitario utilizzando strumenti quali la formazione, l'educazione, la comunicazione, le competenze locali.

Offrire alle comunità ospitanti un'esperienza professionale ed innovativa.



14.4 Abstract

Divertibus è pensato come una "palestra imprenditoriale" annuale per giovani over 16, con uno sviluppo graduale delle attività e delle competenze acquisite dagli educatori/animatori sino ad arrivare ad una proposta completa. Si svolgerà tra Giugno e Novembre, all'aperto o al chiuso, prima con una parte formativa in eventi locali con giochi ed attività ludiche per bambini e adulti. Obiettivo è coinvolgere i ragazzi nella vita della comunità e fornire alle famiglie un'attrattiva innovativa.

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

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 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)

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 40



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 1000+

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 Questionari di gradimento dei giovani partecipanti al progetto
2 Presenze alle tappe del Divertibus (foto, video etc)
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)	€ 0,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cancelleria, materiali di consumo di ferramenta, materiali di falegnameria	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 8 EducAction tariffa oraria 70 forfait	€ 560,00
4. Compensi n.ore previsto 4 Ludo In Tour tariffa oraria forfait 730	€ 730,00
4. Compensi n.ore previsto 4 dott.Maccari tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 450,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) Alloggio formatore	€ 70,00
10. Assicurazione	€ 100,00
11. Altro 1 (specificare)	€ 0,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€ 0,00
14. Altro 4 (specificare)	€ 0,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 239,00

Totale A: € 2649,00



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)	€ 0,00
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 100,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 100,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 2549,00
--	------------------

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) Tavolo	€ 1274,50
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) Offerte libere raccolte durante il tour del Divertibus	€ 50,00
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1324,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2549,00	€ 1274,50	€ 50,00	€ 1224,50
percentuale sul disavanzo	50 %	1.9616 %	48.0384 %