



## Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

### 1. Codice Progetto

PRI\_1\_ 2018

### 2. Titolo del progetto

Divertibus 2.0

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Patricio
Cognome	Orsega
Recapito telefonico	346 6120448
Recapito e-mail	tpgprimiero@gmail.com
Funzione	RTO piano giovani di zona Primiero

### 4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) Associazione (APPM 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 (APPM 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

Nome associazione Associazione Provinciale per i Minori Legale rappresentante Dott. Magnani Mario nato a Taio. il 21/09/1949 C.F. MGNMRA49P21L033F residente a Trento tel 0461 829896 email associazioneminori@appm.it

### 5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Sede legale a Trento via V. Zambra n. 11 c.f. 80013110228 p.iva 01437380221 email associazioneminori@appm.it allegare copia Statuto e atto costitutivo

## 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) Cooperativa (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 18/10/2017	Data di fine 30/11/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 02/05/2018	Data di fine 30/06/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/07/2018	Data di fine 01/12/2018
Valutazione	Data di inizio 02/12/2018	Data di fine 31/12/2018

## 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

#### 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

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

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**

*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.)

**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 Creare le condizioni per una possibile crescita a livello imprenditoriale in campo ludico-creativo all'interno del proprio territorio.

2 Promuovere occasioni di socializzazione, di apprendimento cooperativo e transgenerazionale, valorizzazione dei luoghi significativi di incontro attraverso lo strumento del gioco.

3 Fornire strumenti e competenze per ideare, strutturare e organizzare attività e progettualità.

4 Offrire alle famiglie un'animazione che punti a coinvolgere maggiormente il mondo adulto nei giochi proposti per i figli.

5 Riscoprire e rivalutare le tradizioni del proprio territorio.

**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**

La 1° edizione del progetto ha ricevuto riscontri positivi. I giovani coinvolti hanno partecipato con entusiasmo a tutte le fasi progettuali ed hanno saputo tradurre quanto appreso durante le manifestazioni pubbliche. Da loro è inoltre pervenuta la richiesta di poter proseguire il percorso di formazione per poter implementare le competenze e incrementare le collaborazioni avviate. Altrettanto positiva è stata la risposta del territorio, sia per quanto riguarda le famiglie che hanno preso parte agli eventi, sia delle amministrazioni dei comuni presso i quali è stata proposta l'animazione.

Tali elementi suggeriscono l'importanza di continuare ad investire in questo percorso di valorizzazione dei giovani del territorio, in modo che siano loro stessi in un futuro prossimo attori protagonisti di servizi e proposte animativo-educative centrate sulle esigenze della popolazione locale.

L'evoluzione è rappresentata dal coinvolgimento di artigiani delle valli, ospiti dell'APSP San Giuseppe e di un'insegnante di arti circensi che renderanno il bagaglio di giochi e di idee ancora più ricco. Lo sviluppo di nuove competenze aumenta sia i giochi da proporre sia l'autonomia organizzativa e gestionale.

Inoltre un progetto di questo tipo risponde al bisogno di "risignificazione" dei luoghi aggregativi dei vari paesi della Comunità riportando i giovani e le famiglie nelle piazze. A tal proposito si intende utilizzare il Divertibus 2.0 non solo in occasione di eventi prestabiliti ma come evento di per sé teso alla valorizzazione dei centri di aggregazione sociale.



#### 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto di Divertibus 2.0 è rivolto ad un minimo di 10 giovani over 16 ed è pensato come evoluzione della prima edizione. A tale progettualità potranno prendere parte, oltre coloro che hanno già partecipato nel 2017, anche ragazzi alla prima esperienza.

Il Divertibus 2.0 è un servizio ludico-educativo itinerante che durante il periodo di attività si recherà all'interno dei diversi paesi della Comunità, in occasione di eventi, manifestazioni e non solo, 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.

Le attività avvicinano i giovani animatori al tema del riuso e della sensibilità ambientale rendendoli portatori di un messaggio da condividere con i bambini e le famiglie che aderiranno alle attività. L'obiettivo ultimo è quello di offrire uno spazio di opportunità dove fermarsi per giocare senza limiti di età e consumare esperienze finì a se stesse.

La proposta progettuale si divide in 2 fasi:

##### FASE 1: FORMAZIONE E REALIZZAZIONE DEI GIOCHI.

La fase formativa, prevista tra maggio e giugno, svilupperà competenze teoriche e pratiche con l'obiettivo di far ragionare i ragazzi sulla responsabilità sociale, sulla cittadinanza attiva e sulla gestione del territorio facendo loro conoscere gli aspetti sociali, culturali, ambientali riguardanti le Valli di Primiero e Vanoi.

Il percorso è rivolto a tutti gli iscritti con obbligo di presenza e verrà strutturato in 4 moduli giornalieri così suddivisi:

- Modulo 1: Le arti circensi e teatrali: creazione dei personaggi, costruzione di storie, improvvisazione. Formazione di 4 ore.
  - Modulo 2: I giochi nella memoria: incontro con gli anziani dell' APSP S. Giuseppe e Canal San Bovo per ascoltare i racconti sui giochi di un tempo e ri-costruirli. Incontro di 2 ore.
  - Modulo 3: La bottega dei giocattoli: Incontro con gli artigiani locali per imparare le tecniche per la lavorazione del legno al fine di creare nuovi giochi. Formazione di 4 ore.
  - Modulo 4: L'animatore ed il Divertibus: Formazione teorica di 8 ore
- da parte di EducAction sui temi: Figura dell'animatore, l'importanza e la pratica del divertibus, individuazione delle caratteristiche e peculiarità dei giochi adatte allo scopo itinerante dell'attività. Formazione pratica di 8 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

Si prevedono infine momenti di formazione in itinere, per organizzare le varie uscite, personalizzando il materiale da proporre, ideando e costruendo nuovi giochi, organizzando incontri di gruppo per valutare insieme aspetti positivi e negativi delle proposte e margini di miglioramento e sviluppo.

##### FASE 2: PARTECIPAZIONE AD EVENTI DEL TERRITORIO O REALIZZAZIONE DI PROPOSTE AD HOC

Una volta completato il percorso formativo si calendarizzerà una serie di partecipazioni del Divertibus presso eventi organizzati da Enti, Associazioni e Comuni all'interno del Territorio di Primiero e Vanoi. Si valuteranno infine idee, proposte e collaborazioni anche all'interno di piazze, luoghi aggregativi, esercizi pubblici, dando la disponibilità ad organizzare momenti di gioco per bambini e famiglie residenti e non.

La sperimentazione pratica vedrà la presenza di un adulto responsabile che fungerà anche da supervisore il cui costo non è a carico del Tavolo delle politiche giovanili (come evidenziato nel punto 18.1). Al termine del tour del Divertibus verrà organizzato un momento di confronto costruttivo sull'esperienza fatta.



#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I risultati che si vogliono ottenere sono:

- l'acquisizione da parte dei ragazzi di competenze ideative, organizzative e di strutturazione di attività ed eventi;
- l'acquisizione da parte dei ragazzi delle competenze relazionali necessarie alla gestione delle dinamiche nei gruppi di lavoro e alla conduzione di attività animative e ricreative a contatto con minori e famiglie;
- l'utilizzo responsabile delle risorse materiali;
- il miglioramento comunitario utilizzando strumenti quali la formazione, l'educazione, la comunicazione, le competenze locali.

#### 14.4 Abstract

Divertibus 2.0 è l'evoluzione del progetto proposto nel 2017 avente come focus lo sviluppo del protagonismo giovanile in ambito animativo, con un percorso che possa avere ricadute positive in favore della popolazione locale. Questa edizione ha l'obiettivo di proseguire ed implementare il percorso formativo precedentemente avviato, dando ai ragazzi coinvolti la possibilità di specializzarsi e riuscire così a proporre attività ed iniziative sempre più qualitative ed innovative.

#### 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)

##### 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

##### X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

**Numero organizzatori 20**





<b>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</b>
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<b>X Adolescenti 15-19 anni</b>
<b>X Giovani 20-24 anni</b>
<b>X Giovani 25-29 anni</b>
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
<b>X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)</b>
Altro (specificare)
<b>Numero partecipanti attivi 40</b>

<b>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</b>
<b>X Tutta la cittadinanza</b>
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)
<b>Numero fruitori 1000 +</b>



## 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



<b>18. Piano finanziario del progetto</b>	
<b>18.1 Spese previste</b>	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) Acquisto materiali specifici usurabili (cancelleria, materiali di consumo di ferramenta, materiali di falegnameria, materiali per il laboratorio di manualità)	€ 350,00
4. Compensi n.ore previsto 08 Mansueto Maccari tariffa oraria 70 euro forfait	€ 560,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 730	€ 730,00
4. Compensi n.ore previsto 4 Caterina Gerardi tariffa oraria 55 forfait	€ 220,00
4. Compensi n.ore previsto 50 ore forfait Marzia Rossetti APPM tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
5. Pubblicità/promozione	€ 110,00
6. Viaggi e spostamenti	€
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) Istruzione animatori, supervisione attività ed incontro finale col dott. Maccari, 50€/h per 4 ore IVA esente	€ 200,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 234,00

**Totale A: €2574,00**



<b>18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste</b>	
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)	€ 0,00
3. Incassi da iscrizione	€ 100,00
4. Incassi di vendita	€

**Totale B:** € 100,00

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 2474,00</b>
--	------------------

<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Tavolo	€ 1237,00
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:** € 1237,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2474,00	€ 1237,00	€ 0,00	€ 1237,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %