



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TN_5_2017

2. Titolo del progetto

Esathlon Indoor Games | Sportello

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Alessandra
Cognome	Benacchio
Recapito telefonico	3477367893
Recapito e-mail	pgztrento@gmail.com
Funzione	rto

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) sportiva

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

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

ASD Sportivando

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?

X Comune

Associazione (specificare tipologia)

X Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

X 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 01/10/2016	Data di fine 01/11/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2017	Data di fine 01/02/2017
Realizzazione	Data di inizio 20/03/2017	Data di fine 01/05/2017
Valutazione	Data di inizio 01/05/2017	Data di fine 01/06/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Trento e Cimone



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
X 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

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 Affinare le capacità di problem solving in diversi contesti di gioco.
2 Imparare a confrontarsi con gli altri, saper affrontare la vittoria e la sconfitta, nel gioco come metafora di crescita.
3 Conoscere il territorio e fare amicizia, stabilendo nuovi legami e affermando quelli esistenti.
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

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

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**

La proposta nasce dal desiderio di coinvolgere attivamente i nostri collaboratori abituali (ragazzi dai 18 ai 29 anni circa) nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione di un progetto ricreativo di aggregazione rivolto a minori (dagli 11 ai 29 anni), favorendo la loro autonomia nello svolgimento dello stesso.

Il gioco è la metafora della vita. Su queste basi desideriamo realizzare un "esathlon", composto da giochi indoor selezionati al fine di sviluppare determinati aspetti sociali e cognitivi dei partecipanti.

La stesura del progetto, guidata dall'Associazione per un confronto sulla fattibilità, sarà gestita per la maggior parte dai giovani attivi all'interno della realtà associativa (18-29 anni) e da Volontari in Servizio Civile.

Questo, oltre a voler essere un sostegno concreto alle famiglie in senso ricreativo per i minori, come pure un'area di svago per i giovani, vuole promuovere la partecipazione e la competizione amatoriale come forma di crescita, insegnando ai partecipanti il confronto con l'altro, affrontando la vittoria e la sconfitta e promuovendo nuovi legami amicali.

Consapevoli dell'importanza cooperativa, cognitiva e fisica del gioco, riteniamo che strutturare un torneo multi-disciplinare osservi una valenza educativa e sociale fondamentale, sia per i più giovani che per gli adulti.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto vede la realizzazione di un Torneo indoor della durata di alcuni mesi in diverse discipline di gioco: dai classici, alle rivisitazioni di alcuni giochi tradizionali fino all'ausilio di giochi da carte contemporanei.

I giochi scelti nell'ambito di un "esatlon" sono selezionati ai fini di diversi intenti educativi:

- Hanabi - Sviluppo della cooperatività
- Scacchi – Sviluppo capacità logica e di analisi
- Yu-Gi-Oh! - sviluppo capacità logica e di analisi
- Subbuteo – Sviluppo capacità cooperativa e di competizione controllata.
- Ticket to Ride – Sviluppo del pensiero logico per obiettivi.
- Bubble Soccer – Sviluppo dell'attività fisica e di competizione controllata.

Le giornate di torneo hanno durata pomeridiana, una volta a settimana per sei fine settimana. Ogni settimana viene previsto un incontro su di una sola disciplina. Ogni torneo prevede fasi a eliminazione diretta, la vittoria permette l'avanzamento alla fase successiva fino alle finali. Il sistema di valutazione è a punti: ogni partecipante riceverà dei punti per ogni vittoria, che andranno ad accumularsi ad ogni incontro. L'ultimo giorno di torneo verranno fatte le somme dei punti, e il partecipante con il numero di punti maggiore vincerà in premio un gioco. Sono previsti 20 iscritti a partita, per un totale di 120 iscritti al torneo. La quota di iscrizione è di 2 euro a persona. Verranno stabiliti collegamenti con i Comuni di Aldeno, Trento e Cimone per sviluppare i tornei, ove possibile, in spazio aperto. Oltre ad essere un fattore utile a far giocare i partecipanti all'aria aperta, questo vuole essere un momento per vivere pienamente il contesto cittadino e i suoi spazi. In caso di pioggia sono disposti spazi protetti.

I partecipanti attivi saranno 12 giovani che apprenderanno competenze di organizzazione e gestione del progetto + 120 partecipanti ai diversi tornei capiranno l'importanza dell'aggregazione e il valore dello sport come momento di confronto e crescita.

Sede delle attività: ASD Sportivando (Via Brunner, 9, per i tornei di Hanabi, Scacchi, Yu-Gi-Oh, Ticket to Ride), Sanbapolis (Via della Malpensada, 88, per il Torneo di Subbuteo), Comune di Cimone (per il Torneo di Bubble Soccer).

Affitto sala SanBapolis: 30/ora, per 4 ore di attività 120 euro

Noleggio materiali e attrezzature (tutti i giochi) 300 euro

Acquisto materiali specifici usurabili 80 euro

Compensi: Operatori: 12 euro/ora per 24 ore di attività 288 euro (144 euro a testa)

Pubblicità/promozione 150 euro

Premio 200

Valorizzazione attività di volontariato per 6 volontari = 120 euro

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Si desidera creare un evento ludico che risponda a varie richieste della società.

Oltre ad essere un luogo ricreativo che permetta un momento di svago sia per minore e genitori che per adolescenti e giovani, si vuole creare un ambiente dove costruire nuovi legami e rafforzare quelli esistenti.

Utilizzando la metafora del gioco, si seguiranno i partecipanti lungo il percorso dei vari tornei, promuovendo il gioco sportivo e la capacità di saper affrontare gli eventi.

**14.4 Abstract**

Il progetto vede la realizzazione di un Torneo indoor della durata di cinque settimane in diverse discipline di gioco, dai classici alle rivisitazioni di alcuni giochi tradizionali.

I giochi sono: Hanabi, Scacchi, Yu-Gi-Oh!, Subbuteo, Ticket to Ride, Bubble Soccer.

I tornei si svolgeranno a pomeriggio nei finesettimana: ogni settimana verranno previsti incontri su una disciplina. Ogni torneo prevede fasi a eliminazione diretta, il partecipante che avrà acquisito più punti vincerà un premio!

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 4

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 132



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 200

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 Analisi della partecipazione
2 Questionario su Divertimento e Relazione
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 120,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) giochi	€ 300,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cancelleria, plastiche a4 per plastificatrice, eventuale colore nero per toner stampante	€ 80,00
4. Compensi n.ore previsto 12 tariffa oraria 12 forfait	€ 144,00
4. Compensi n.ore previsto 12 tariffa oraria 12 forfait	€ 144,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 150,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 100,00
11. Altro 1 (specificare) premio	€ 200,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 120,00

Totale A: € 1358,00



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	€ 240,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 240,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 1118,00
--

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 di Trento, Aldeno, Cimone e Garniga Terme	€ 559,00
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: € 559,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1118,00	€ 559,00	€ 0,00	€ 559,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %