Piano Giovani di Zona di Primiero
piano operativo giovani anno 2012
Sommario

FATTI DELLA STESSA MATERIA DELLE LEGGENDE (PRI_4_2012) 1

PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI

SCHEDA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
PRI_4_2012	

2	Titolo del progetto
"FATTI DELLA STESSA MATERIA DELLE LEGGENDE"	

3	Riferimento del compilatore 2	
	Nome	Zaira
	Cognome	Venzo
	Recapito telefonico	3495796185
	Recapito e-mail	zaira.venzo@libero.it
	Funzione	Responsabile del progetto

4	Soggetto proponente 3
4.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?
○	Comune
◉	Associazione (specifica tipologia)culturale
○	Comitato/gruppo organizzato locale
○	Gruppo informale
○	Cooperativa
○	Oratorio/Parrochia
○	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
○	Istituto scolastico
○	Pro Loco
○	Altro (specificare)

5	Soggetto responsabile 4
5.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?
○	Comune
◉	Associazione (specifica tipologia) culturale
○	Comitato/gruppo organizzato locale
○	Cooperativa
○	Oratorio/Parrochia
○	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 Verso l'Ecomuseo del Vanoi	

5.3	Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile
Canal San Bovo	

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 si, con quale tipologia di soggetti
☒	Comune
☒	Associazione (specifica tipologia) Animatori e Gruppi A.N.A.
☐	Comitato/gruppo organizzato locale
☒	Gruppo informale
☐	Cooperativa
☐	Oratorio/Parrochia
☐	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
☒	Istituto scolastico
☒	Pro Loco
☐	Altro (specificare)

7	Durata del progetto
7.1	Quale è la durata del progetto?
◉	Annuale
○	pluriennale

7.2	Quando tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportare di seguito: (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni		
		Data di inizio	Data di fine
1	progettazione	14/11/2011	10/12/2011
2	organizzazione delle attività	15/03/2012	15/09/2012
3	realizzazione	15/03/2012	15/09/2012
4	valutazione	15/06/2012	30/09/2012

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

Valle del Vanoi

9	Ambiti di attività
9.1	In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8
☐	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? 9**
○	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	**Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10**
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
☐	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.)
☐	Promuovere sinergie tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
☐	altro specificare
12	**Obiettivi specifici**
12.1	**Quale sono gli obiettivi secondari (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere? 11**
1	Favorire nei ragazzi l'interesse per il teatro e i canali comunicativi
2	Incentivare il lavoro di gruppo e stimolare la cooperatività e cooperazione
3	Lavorare su testi tratti dall'immaginario collettivo e leggendario locale rielaborandone la percezione e il contesto
4	Sensibilizzare i ragazzi alla profonda tradizione teatrale-narrativa del Vanoi
5	Integrare ed ampliare le proposte culturali già esistenti sul territorio, coinvolgendo i giovani nell'animazione-promozione territoriale
13	**Tipo di attività**
13.1	**Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12**
☒	Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - TEORIA
☒	Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - PRATICA
☐	Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su politica, attualità, cultura?)
☒	Eventi
☐	Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus
☐	Animazione
☐	Redazione giornalistica/Rivista
☐	Diffusione, promozione
☐	Altro - specificare:

14	Descrizione del progetto
14.1	Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati.

Uno degli intenti principali è l’avvicinamento dei giovani alla filosofia dell’ecomuseo, una realtà presente sul territorio. In tal senso si cercherà di sensibilizzare i giovani affrontando una tematica d’attualità in modo diverso e coinvolgente (attraverso il teatro per la riscoperta e il mantenimento di vissuti tramandati e utili alla riscoperta di se stessi nel presente). Tale tematica è l’elemento acqua in tutte le sue sfaccettature, a tale scopo verrà eseguita una rappresentazione teatrale finale di una leggenda locale inerente questo argomento, ben noto nella Valle del Vanoi.
Questa scelta è stata dettata anche dalla presenza dell’elemento acqua fra uno dei 7 temi dell’Ecomuseo. Inoltre l'attività teatrale andrebbe a valorizzare “l’anello dell’acqua”. Questo è un sentiero ideato per fornire al visitatore informazioni sulla storia, ambiente e usi delle genti del luogo. Esso si snoda attraverso l’abitato di Canal San Bovo per circa 3 Km, toccando diverse tematiche: l’acqua come forza lavoro, l’acqua come fonte di distruzione e l’acqua nelle leggende locali.
L’innovazione di questa proposta progettuale sta nel rivivere l’antico legame del testo teatrale con lo spirito creativo valligiano attraverso la compartecipazione e percezione rinnovata dei giovani del loco. Si stimolerà, dunque, attraverso un adeguato percorso laboratoriale di ambito teatrale la riflessione e la rivisitazione del testo leggendario, come simbolo comunicativo di rilievo, rinarrandolo con veste nuova e giovane, nel rispetto più profondo dell’eterna spiritualità di ricerca e dell’ancestralità della leggenda in sé, e ambientandolo e ripensandolo rappresentato nel luogo originario di nascita.

14	Descrizione del progetto
14.2	Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Tenendo conto degli obiettivi legati al leggendario verrà ideato un percorso di teatro che permetterà ai ragazzi di apprendere le nozioni teatrali di base e di poterle metterle a frutto, attraverso una rappresentazione pubblica finale. In una seconda fase, infatti, si sceglierà una delle leggende locali, legata al tema acqua, che verrà poi ri-narrata nel luogo in cui è stata effettivamente generata, all'aria aperta dunque. Il Mythos potrà essere arricchito di dettagli in itinere secondo la sensibilità dei ragazzi, senza tuttavia stravolgerne il contenuto.

Le attività previste sono pertanto:
1. Laboratorio di teatro sperimentale a cadenza settimanale (16 incontri da due ore e mezza ciascuno) attraverso il quale i ragazzi coinvolti apprenderanno le competenze di base attoriali. Queste competenze avranno a che fare con attività tipiche di un laboratorio di teatro sperimentale abbinate ad esercizi collegati alla tematica quali: la scoperta e l'esercizio della voce, delle varie casse di risonanza, del controllo del corpo e del movimento, il movimento nello spazio e l'interazione emotiva e creativa con gli elementi e gli oggetti, l'intenzionalità del gesto e la percezione dei suoni, l'interazione consapevole e consapevolizzata, l'improvvisazione guidata e la drammatizzazione delle emozioni e delle percezioni legate al narrato e al vissuto. Sarà data particolare attenzione alla dimensione della conoscenza, immaginazione e dei vissuti legati al mondo delle leggende locali.
2. Co-costruzinone, Collaborazione e confronto costante fra gli attori del progetto, preparazione ad allestimento dello spettacolo finale (ruolo attivo dei giovani partecipanti e dei giovani aiutanti).
3. Si prevede di coinvolgere un piccolo gruppo di giovani aiutanti già vicini alla realtà del teatro (tramite laboratori precedenti con l'esperta), per aiutare nella guida del gruppo dei più giovani e creare una collaborazione di rete tra attori di età diverse.

Si prevede di realizzare alcuni spettacoli pubblici finali per i quali sono previste:
+10 ore per prove finali e spettacoli
2-3 rappresentazioni estive attraverso le quali fornire delle opportunità turistiche diverse e nuove sul territorio valorizzandolo
In caso di pioggia l'evento verrà comunque fatto presso un teatro-sala presente in Valle

In tutte le fasi del progetto è prevista la presenza di un responsabile/coordinatore che collabori con il formatore-esperto teatrale, gestirà e stimolerà il gruppo, si occuperà della parte di coinvolgimento dei giovani e delle rete di soggetti locali, guiderà nella realizzazione del percorso formativo e degli eventi.

Si prevede di coinvolgere un numero minimo di 9 ragazzi, ed un massimo di 18

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

- Avvicinare i ragazzi al mondo del teatro, della fantasia e del proprio mondo interiore, fonte infinita da tempi infiniti, partendo dal loro vissuto di pre-adolescenti e di adolescenti;
- sensibilizzare la popolazione a questo tema oggi ritenuto fantastico e molto distante da noi, ma un tempo legato alle credenze e alla quotidianità di ogni valligiano;
- ricondurre l'attenzione alla giovane potenzialità interpretativa che valorizzi uno sguardo rinnovato sulla predisposizione antica dei valligiani al teatro spirituale e narrativo;
- fornire nuovi spunti per un percorso culturale collettivo condiviso;
- valorizzare il percorso ecomuseale "Anello dell'acqua";
- stimolare una riflessione sulla potenzialità positiva e negativa dell'elemento acqua e di come i giovani possano giocare un ruolo centrale in tale processo;
- offrire al territorio una proposta valida che arricchisca il calendario di eventi del panorama estivo.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Attraverso questo progetto verrà realizzato un percorso di teatro (con un laboratorio da 16 incontri) che permetterà ai ragazzi di apprendere le nozioni teatrali di base e di poterle metterle a frutto, attraverso una rappresentazione pubblica finale. In una seconda fase, infatti, si sceglierà una delle leggende locali, legata al tema acqua, che verrà poi ri-narrata nel luogo in cui è stata effettivamente generata, all'aria aperta dunque. Il Mythos potrà essere arricchito di dettagli in itinere secondo la sensibilità dei ragazzi, senza tuttavia stravolgerne il contenuto.

15	Target	
15.1	**Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14** **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)	N 4
☒	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	

15	Target	
15.2	**Chi sono i "partecipanti attivi" del progetto? 15** **Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che hanno acquisito competenze prendendo parte al progetto.**	
☒	Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	N 9
☒	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	

15	Target	
15.3	**Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progettoà 16** **Con "fruitori" si intendono tutti coloro che hanno assistito ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico.**	
☒	Tutta la cittadinanza	N 200
☐	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	

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 17
☐	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 si, Quali? 5
1	Test di gradimento finale
2	Momento di valutazione con il gruppo ed incontro con il Tavolo a fine percorso
3	
4	
5	

18	Piano finanziario del progetto	
18.1	Spese previste	
	Voce di spesa	Importo Euro
1	Affitto Sale, spazi, locali	400,00
2	Noleggio Attrezzatura stabile impianto voci e luci	400,00
3	Acquisto Materiali specifici usurabili materiali per costumi e spettacolo	300,00
	| n. ore previsto 50 Tariffa oraria 35 forfait	1750,00
	| n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
4	Compensi | n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	| n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	| n. ore previsto Tariffa oraria forfaita	0
5	Pubblicità/promozione	400,00
6	Viaggi e spostamenti	0
7	Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0
8	Tasse / SIAE	100,00
9	Rimborsi spese – Specificare 0	0
10	Assicurazione	0
11	Altro 1 - Specificare Iva da iscrizione	75,60
12	Altro 2 - Specificare	0
13	Altro 3 - Specificare	0
14	Altro 4 - Specificare	0
15	Valorizzazione attività di volontariato	342,00
	Totale A	3.767,60

18.2	Entrate esterne al territorio e incassi	
	Voce di entrata	**Importo Euro**
1	Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	0
2	Finanziamenti di Enti e attori privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	0
3	Incassi da iscrizione	180,00
4	Incassi di vendita	0
	Totale B	**180,00**
	DISAVANZO A - B	**3.587,60**

18	Piano finanziario del progetto	
18.3	Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
	Voce di spesa	**Importo Euro**
1	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali)Comuni delle Comunità di Primiero	1393,80
2	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	0
3	Finanziamenti di Enti e attori privati del territorio (specificare quali) Cassa Rurale di Primiero e Vanoi	400,00
4	Autofinanziamento	0
5	Altro - Specificare	0
6	Altro - Specificare	0
	Totale	**1.793,80**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
3.587,60 **Euro**	1393,80 **Euro**	400,00 **Euro**	1.793,80 **Euro**
Percentuale sul disavanzo	38,85 **%**	11,15 **%**	50,00 **%**