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

CEM_8_ 2017

2. Titolo del progetto

Fair Play

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Gaia
Cognome	Tozzo
Recapito telefonico	346/6888023
Recapito e-mail	gaia@e-forecast.it
Funzione	presidente cooperativa

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

Comune
X 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)

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
X 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

Csi - Comitato locale di Trento

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?

X SI
NO

6.2 Se si, con quale tipologia di soggetti?
X Comune
X Associazione (specificare tipologia) culturali, sportive
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
X Oratorio/Parrocchia
X Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
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 01/07/2016	Data di fine 31/10/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2017	Data di fine 01/05/2017
Realizzazione	Data di inizio 01/05/2017	Data di fine 30/09/2017
Valutazione	Data di inizio 01/04/2017	Data di fine 31/12/2017

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

Cembra e dintorni

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
X 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
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
X 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
X 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
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
X Sostenere la transizione all'età adulta
X Altro (specificare) Allenare i giovani ad un atteggiamento propositivo, ad aumentare il livello di autostima, a partecipare e ad essere responsabili per sé e per gli altri

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 Promuove valori, tanto importanti nella vita quanto nello sport, come l'amicizia, il rispetto del prossimo e lo spirito di gruppo
2 Saper imparare a considerare anche la sconfitta un insegnamento prezioso per la crescita "umana" e agonistica della persona
3 Promuovere uno sport come un'occasione di partecipazione e di assunzione di responsabilità.
4 Allenare i giovani a conoscere meglio se stessi; a fissare e raggiungere, attraverso la perseveranza e il sacrificio, gli obiettivi prefissati; ad ottenere successi personali; ad acquisire e migliorare le proprie capacità tecniche e dimostrare abilità; ad interagire socialmente, divertirsi e raggiungere un buono stato di salute
5

13. Tipo di attività **13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA
Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
X Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura…)
X Eventi (convegni, concerti, ecc)
Visite a istituzioni / confonti - 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

"Fair play" è un'espressione che significa "gioco leale". Non si tratta di una regola scritta, bensì di un comportamento eticamente corretto da adottare nella pratica delle diverse discipline sportive. Fair play significa rispettare le regole e l'avversario, accettare e riconoscere i propri limiti, sapere che i risultati sportivi ottenuti sono correlati all'impegno profuso. Tuttavia il concetto di fair play non si esaurisce nel semplice rispetto delle regole. Esso, infatti, promuove valori, tanto importanti nella vita quanto nello sport, come l'amicizia, il rispetto del prossimo e lo spirito di gruppo. Il fair play insegna, in una società in cui il fine giustifica spesso il mezzo, a saper perdere a considerare anche la sconfitta un insegnamento prezioso per la crescita "umana" e agonistica della persona.
Dentro e fuori i campi da gioco l'estetica e la forma dominano spesso sulla sostanza. I corpi sono sempre più ossessionati dalla loro cura e manutenzione, dal loro miglioramento estetico e dalla loro efficienza. Neppure gli ambienti sportivi sono immuni da questa tendenza e l'allenamento spesso è centrato quasi esclusivamente sulla prestazione agonistica dell'atleta, trascurandone quella psicologica, mentale e relazionale altrettanto importanti per la crescita dello sportivo. La frequenza delle condotte dopanti e antisportive sono un triste esempio di questo trend.
Ancor prima di un modo di comportarsi, il fair play è un modo di pensare allo sport come un'occasione di partecipazione e di assunzione di responsabilità. Il Fair Play è lotta all'inganno, alla violenza fisica e verbale, allo sfruttamento, all'eccessiva commercializzazione e alla corruzione. Lo sport praticato con fair play offre agli individui l'opportunità di conoscere meglio se stessi; di fissare e di raggiungere, attraverso la perseveranza e il sacrificio, gli obiettivi prefissati; di ottenere successi personali; di acquisire e migliorare le proprie capacità tecniche e dimostrare abilità; di interagire socialmente, divertirsi e raggiungere un buono stato di salute. La lealtà nello sport - o fair play - è benefica per l'individuo, per le organizzazioni sportive e per la società nel suo complesso. Va ricordato, infatti, come gli atleti, in particolare quelli che praticano l'attività sportiva ai più alti livelli,
rappresentino per molti giovani dei modelli di riferimento ed hanno dunque una grande responsabilità nei loro confronti. Loro per primi devono fornire sani modelli comportamentali e metterli in pratica durante lo svolgimento dell'attività sportiva.
Il lato educativo, formativo e sociale dello sport si mostra in tutta la sua forza soltanto quando il fair play viene posto al centro dell'attenzione di tutti, praticanti e non, e solamente se non viene considerato un concetto marginale. Al Fair Play deve essere dunque attribuita la massima priorità da parte di coloro che, direttamente o indirettamente, favoriscono e promuovono esperienze sportive.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Formazione attraverso momenti di discussione di gruppo e giochi in campo: 30 ore (tra formazione di gruppo e partite/giochi/allenamenti). Le 30 ore saranno realizzate da due educatori/formatori (ancora da definire) contemporaneamente quindi a preventivo viene richiesto un contributo pari a 30 ore moltiplicato per 2 persone e quindi per un totale di 60 ore.

In aggiunta alle 30 ore, si prevedono altre 4 ore di incontro con SPECIAL GUEST provenienti dal mondo sportivo professionistico. Questi ospiti saranno anche i relatori durante le ore di incontro che saranno coordinate da un formatore esterno.
Possibili special guest potranno essere: DAMIANO TOMMASI, MELANIA CORRADINI, AQUILA BASKET, ITAS, GIANNELLI. Gli eventuali costi relativi alle giornate con gli special guest saranno sostenuti economicamente dal CSI Trento e non ricadranno quindi sul Pog.
Ogni momento teorico di formazione e di riflessione di taglio formativo/educativo è seguito da un circuito di giochi/campionato. L'ideale sarebbe partire verso marzo massimo maggio e terminare con una grande festa dello sport a giugno o settembre.
Nel dettaglio il progetto si sviluppa in 3 fasi:
1. Promozione.
Realizzazione, confezionamento e distribuzione personalmente, via mail, attraverso social media del materiale da distribuire presso scuole, parrocchie, oratori, associazioni, comuni per informare i giovani degli eventi e dell'opportunità che gli si presenta. (Associazione sportive dilettantistiche, P.A., associazioni culturali presenti sul territorio e con cui si collaborerà: ATLETICA VALLE DI CEMBRA, ASSOCIAZIONE FLIC FLAC, UNIVERSITÀ DELLA TERZA ETÀ, DV SPORT, COMUNE DI SEGONZANO E LONA LASES, COMUNITÀ DI VALLE, Oratorio.)

2. Formazione/eventi
Realizzazione di 30 ore di formazione/eventi che si possono articolare in diverse modalità:
• Riflessione (temi: fair play ed etica dello sport; fair play, sport e salute; fair play e professionismo) e successiva realizzazione di attività sportiva, con riferimenti agli argomenti affrontati;
• Meeting con talenti sportivi del territorio che possono riportare il loro esempio attraverso la loro esperienza;
• Realizzazione di un circuito/campionato sportivo preceduto da un momento di riflessione educativa.
• Focus group finale per il monitoraggio e la valutazione del progetto

Per la realizzazione dei momenti di formazione teorica e dei laboratori sportivi i necessita della presenza di due operatori: Davide Nicolussi, Sara Angheben (entrambi percepiranno il compenso di 40 euro per 30 ore = 1200 euro ciascuno).

3. Festa finale dello sport
L'idea è realizzare una grande festa dello sport che possa coinvolgere tutta la cittadinanza. I ragazzi saranno coinvolti nella progettazione e realizzazione di questo grande evento.
Si intendono realizzare giochi e tornei, momenti formativi. Prevediamo anche la presenza di un banchetto con la merenda per tutti, coinvolgendo le famiglie nella realizzazione del momento conviviale.
Al fine di realizzare gli step precedenti, si attiva un servizio di segreteria, tutoraggio e coordinamento che prevede (per 1860 euro):
- pubbliche relazioni (telefoniche, scritte, personali) con formatori, special guest, scuole, associazioni e con la pubblica amministrazione
- assistenza (ai ragazzi, ai formatori, agli educatori, alle famiglie, alle parti coinvolte),
- richiesta preventivi,
- stesura incarichi,
- gestione contabile,
- gestione pagamenti e del personale.
- azioni di promozione, realizzazione prodotti per la promozione
- raccolta iscrizioni, invio moduli, gestione bonifici, archiviazione,
- controllo pagamenti
- varie di segreteria, coordinamento e tutoraggio
Viene richiesto un contributo di 20 euro / ora * 30 ore di utilizzo per le spese di affitto delle palestre dove si realizzeranno gli eventi formativi e sportivi.
Di fatto la parte teorica e quella pratica si realizzeranno tutte all'interno delle palestre. Qualora ci fosse bel tempo si potranno realizzare all'aperto presso parchi pubblici o campi di gioco comunali/privati.
Al fine di rendere autofinanziabile il progetto e per impegnare alla partecipazione si richiede un contributo di 20 euro a persona.
Quale forma di supporto per i volontari che si spenderanno nell'allestimento di giochi e tornei è inserito l'importo di 500 euro.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi
Formare e coinvolgere almeno 20 ragazzi e ragazze Realizzare almeno 5 momenti di Conoscenza/meeting con talenti sportivi famosi che possano riportare il loro esempio attraverso i racconti delle loro esperienze. Avviare almeno un circuito di giochi/campionato/tornei Realizzare un evento finale che coinvolga la comunità, i giovani e che restituisca quanto acquisito durante il percorso

14.4 Abstract
Momenti ludico ricreativi, incontri con grandi talenti sportivi e dibattiti per crescere divertendosi e muovendosi!

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
X Giovani 20-24 anni
X 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 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
X Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X 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
X Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
X Lettere cartacee
X Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
X Telefonate / SMS
Altro (specificare)

17. Valutazione **17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

X SI
NO

17.2 Se sì, quali?
1 Questionari per la valutazione degli interventi
2 Focus group finale
3 Incontri individuali e di gruppo
4
5

18. Piano finanziario del progetto
18.1 Spese previste

Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 600,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale per festa finale (palloni, frisbee, carta, penne, toner, nastro adesivo, pennarelli, fogli mobili per lavagna, piccoli attrezzi sportivi per la realizzazione di giochi e tornei)	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 40 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 40 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 300,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) coordinamento	€ 1848,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: € 6148,00

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) Csi Trento	€ 1149,60
3. Incassi da iscrizione	€ 400,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 1549,60

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4598,40

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) Bim, comuni della Valle di Cembra, comunità di Valle	€ 2299,20
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	€ 0,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2299,20

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4598,40	€ 2299,20	€ 0,00	€ 2299,20
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %