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

AGL_13_ 2018

2. Titolo del progetto

Family Jumps

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Andrea
Cognome	Righi
Recapito telefonico	3479661295
Recapito e-mail	andreagofast@hotmail.it
Funzione	Organizzatore

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

Comune
X Associazione (specificare tipologia) A.S.D
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) A.S.D
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

Gofast associazione sportiva dilletantistica

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Riva del Garda

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?
Comune
X Associazione (specificare tipologia) culturali, turistiche, ambientali
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
X Istituto scolastico
X 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 04/12/2017	Data di fine 23/12/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 09/06/2018	Data di fine 08/09/2018
Realizzazione	Data di inizio 11/05/2018	Data di fine 30/09/2017
Valutazione	Data di inizio 01/06/2018	Data di fine 31/12/2018

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

Comunità Alto Garda e Ledro.

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
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
Educazione e comunità
Sport, salute e benessere
X 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
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
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 Connettere diverse generazioni presenti in sede di progetto, specificamente genitori e parenti con i figli ed i giovani coinvolti, indirizzandole verso un obiettivo comune
2 Stimolare processi di creatività e attività manuali nella creazione di una skate-jump
3 Acquisizione di competenze di progettazione, organizzazione delle attività e realizzazione della skate-jump
4 Stimolare il confronto rispetto alle tematiche ambientali (eco sostenibilità, mezzi di trasporto alternativi), alle tematiche sociali (bullismo), alle tematiche relative alla salute e il benessere (alimentazione) attraverso serate informative
5 Favorire uno scambio fruttuoso di idee e competenze tra generazioni diverse per limare il gap generazionale, attraverso attività di laboratorio cooperative

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
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
X Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura…)
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

Il desiderio è quello di connettere diverse generazioni, stimolando la cooperazione al fine di favorire uno scambio fruttuoso di idee, utile a realizzare insieme un percorso di crescita e scoperta. Unendo l'esperienza dei più grandi alla creatività dei più piccoli, l'obiettivo è quello di imparare a progettare, costruire e personalizzare alcune skate-jump. Rivalutare lo skateboarding, non solo come attività sportiva ma come un mezzo di trasporto ecosostenibile. Per l'attività di skateboard è importante inoltre una sana alimentazione e in un territorio come l'Alto Garda e Ledro, ricco di prodotti locali a km 0, di alta qualità quali ad esempio la susina di Dro è di grande importana parlare di ecosostenibilità, di biologico, di riciclo delle materie di scarto. Un altro tema, più che attuale che tocca, sempre più da vicino i giovani è il tema del bullismo, spesso preso in considerazione e affrontato anche se presente in ambienti scolastici, ricreativi e sportivi.

Il progetto consisterà nel far collaborare due generazioni distanti tra loro, genitori e figli, nel perseguimento di un obbiettivo comune. I partecipanti, divisi equamente in giovani e adulti, dovranno infatti costruire una “skate-jump”, una delle strutture primarie nel mondo dello skateboard. Le jump sono delle costruzioni in legno semplici e leggere ma utilissime allo sviluppo della disciplina in quanto permettono di progredire nell'esecuzione dei vari tricks. Divisi in vari gruppi, grandi e piccoli dovranno unire le proprie forze per realizzare, sotto la guida di un falegname, la propria struttura, che una volta terminata sarà dipinta e colorata dando sfogo alla fantasia.
Tutto questo amalgamato con due serate a tema, la prima in collaborazione con Busa cosapevole, la seconda in collaborazione con Vivi Rione
L'ultima serata prevede la visione del video clip del percorso svolto di family jumps. realizzato dall'associazione il Buco.
L'invito sarà per tutte le famiglie che già sono associate tramite i figli, allargato poi a tutte le persone interessate e coinvolte facendo rete con e sul terrirorio Alto Garda e Ledro.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

L'intero progetto si svolgerà all'interno dello Skatepark di Riva del Garda.
Ne supporteranno la realizzazione i volontari Andrea Righi (socio) Alessio Zanfei (socio), Filippo Coin (socio) assistendo a parte delle attività e supportando i partecipanti.

Fase 1 - maggio
Promozione attraverso i social network e volantinaggio del progetto e primo incontro di presentazione del progetto con apertura delle iscrizioni presso lo Skatepark di Riva del Garda. Raccolta iscrizioni con quota procapite 10 euro, secondo ordine cronologico di arrivo.

Fase 2 - giugno
Incontro 1 Informativo:La Busa Consapevole interverrà, grazie all'aiuto di un esperto, in merito alla sostenibilità ambientale, l'alimentazione e la salute sottolindeando l'importanza di acquistare e consumare prodotti a km 0

Fase 3 - luglio
Incontro 2 Formazione e realizzazione: Andrea Righi, referente del progetto e maestro
di skate, e Flavio Canciani, falegname, insegneranno a costruire una skate-jump. Il lavoro verrà svolto in gruppi, sempre sotto la guida di Flavio Canciani verranno tagliati i pannelli di legno nelle varie misure utilizzando un seghetto alternativo tutto questo percorso verrà fatto al interno dello skatepark in una zona allestita per tutto il percorso di taglio montaggio pittura, il percorso durerà due pomeriggi dalle 15.00 alle 18.00.

Incontro 3 Realizzazione: Nella seconda giornata si continuerà, sempre sotto la guida e la supervisione degli esperti coinvolti, all'assemblaggio delle skate-jump, usando viti e avvitatore. L'ideazione di un logo che sarà poi utilizzato per la realizzazione di adesivi e magliette, impegnerà la seconda parte della giornata. Le magliette saranno stampate personalmente per mezzo di un telaio.
Le varie jump che saranno state costruite verranno donate in parte all'associazione di skateboard Gofast e in parte al Cantiere 26, dove potranno essere utilizzate per futuri corsi.

Incontro 4 Informativo: L'associazione Vivi Rione, con cui l'associazione Go Fast ha già collaborato in passato, affronterà, grazie all' intervento di un esperto, la tematica sempre più attuale del bullismo tra giovani, in ambito sportivo ed in modo più specifico nel contesto dello Skatepark.

Incontro 5 Realizzazione: Per rifinire i dettagli della skate-jump e personalizzarla i partecipanti al progetto saranno aiutati a dipingere e creare una grafica ad hoc.

Fase 4 - luglio/agosto
Restituzione alla comunità: l' evento finale si terrà presso lo Skatepark di Riva del Garda, in collaborazione con l'associazione Il Buco, coinvolta nella creazione di un video di documentazione e promozione del progetto durante tutte le sue fasi. La proiezione del video, i prodotti finali (skate-jump) e le evoluzioni che si possono fare con uno skateboard sulle rampe saranno il modo più efficace per restituire al quartiere, alle famiglie e più in generale alla comunità i risultati ottenuti durante il progetto.
All'evento finale saranno venduti oggetti di merchandising. Non saranno somministrate bevande alcoliche.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Gli obbiettivi nei confronti dei protagonisti sono di stimolare la collaborazione e la comunicazione intergenerazionale e nel contempo promuovere la manualità in un progetto pratico. Grazie alle serate informative si intende inoltre rendere maggiormente consapevoli i giovani e gli adulti rispetto al territorio in cui vivono e alle possibilità che esso può offrire. Riuscire a costruire al meglio tutte le rampe, facendo si che i partecipanti si divertano e sviluppino nuove competenze (relazionali, sociali, manuali, culturali).

Nei confronti della comunità si intende promuovere maggiore rispetto tra generazioni differenti, avvicinandole e dando loro la possibilità di confrontarsi, di "fare insieme" anche manualmente, partendo da un contesto di socializzazione comune quale lo Skatepark. Per genitori e figli, passare del tempo utile insieme, sperimentando con creatività e mettendo in gioco le proprie idee.
Creare una consapevolezza per rinforzare una vita green.

14.4 Abstract
I progetto si propone di coinvolgere un gruppo di giovani e adulti che attraverso la formazione da parte di esperti potranno imparare a progettare e costruire una skate-jump,creando una grafica ah hoc ed un logo. Durante la realizzazione del progetto interverranno durante alcune serate informative tre associazioni del territorio affrontando tematiche connesse quali alimentazione e prodotti locali, sostenibilità ambientale e mezzi di trasporto alternativi, famiglia, aggregazione e bullismo.

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 5

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)
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 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
Tutta la cittadinanza
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
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
Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
Bacheche pubbliche
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
X Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
Telefonate / SMS
Altro (specificare)

17. Valutazione 17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

X SI
NO

17.2 Se sì, quali?
1 registrazione di alcuni dati rilevanti come: numero totale di partecipanti e delle famiglie coinvolte
2 feedback dei partecipanti sulle serate informative.
3 test e prova della struttura costruita da parte dei Maestri di skateboard
4
5

18. Piano finanziario del progetto
18.1 Spese previste

Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) utensili elettrici, service , impianto audio e luci	€ 1000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) pannelli e legni, viti,piastre di ferro,colori e pennelli	€ 1250,00
4. Compensi n.ore previsto 12 tariffa oraria 25 forfait falegname Canciani Flavio, non è socio associazione	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 12 tariffa oraria 25 forfait grafica Graziani Alessandra, è socio associazione	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 12 tariffa oraria 25 forfait videomaker Associazione Il Buco	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 4 tariffa oraria 25 forfait relatore tema tutela dell'ambiente e riciclo	€ 100,00
4. Compensi n.ore previsto 4 tariffa oraria 25 forfait relatore tema bullismo	€ 100,00
5. Pubblicità/promozione	€ 800,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 200,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 350,00
8. Tasse / SIAE	€ 180,00
9. Rimborsi spese (specificare) trasporto attrezzature per laboratori e manifestazioni, spostamento collaboratori, ricarica telefonica	€ 250,00
10. Assicurazione	€ 150,00
11. Altro 1 (specificare)	€ 0,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 250,00

Totale A: € 5530,00

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)	€ 0,00
3. Incassi da iscrizione	€ 200,00
4. Incassi di vendita	€ 300,00

Totale B: € 500,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 5030,00

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) tutti	€ 2000,00
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) sponsor skatepark	€ 100,00
4. Autofinanziamento	€ 0,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2100,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5030,00	€ 2000,00	€ 100,00	€ 2930,00
percentuale sul disavanzo	39.7614 %	1.9881 %	58.2505 %