
**Piano Giovani di Zona di Comune di Trento - Circoscrizioni di
Ravina Romagnano e Mattarello; Comune di Aldeno; Comune
di Cimone, Comune di Garniga
piano operativo giovani anno 2012
Sommaro**

Giocando con l'Arte. Non solo giocoleria. (ARC_1_2012) 1



SCHEMA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
ARC_1_2012	
2	Titolo del progetto
"Giocando con l'Arte. Non solo giocoleria."	
3	Riferimento del compilatore 2
Nome	Paolo
Cognome	Bisesti
Recapito telefonico	3498574733
Recapito e-mail	paolo.bisesti@gmail.com
Funzione	Referente Tecnico
4	Soggetto proponente 3
4.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?
<input type="radio"/> Comune <input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/> <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input checked="" type="radio"/> Gruppo informale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
5	Soggetto responsabile 4
5.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?
<input type="radio"/> Comune <input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/> <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input checked="" type="radio"/> Altro (specificare) Gruppo Giovani - Comune di Garniga Terme -	
5.2	Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile
Gruppo Giovani - Comune di Garniga Terme -	
5.3	Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile
Comune di Garniga Terme	

6	Collaborazioni		
6.1	Il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?		
	<input checked="" type="radio"/>	SI	
	<input type="radio"/>	NO	
6.2	Se sì, con quale tipologia di soggetti		
	<input checked="" type="checkbox"/>	Comune	
	<input type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input type="checkbox"/>	Gruppo informale	
	<input type="checkbox"/>	Cooperativa	
	<input type="checkbox"/>	Oratorio/Parrocchia	
	<input type="checkbox"/>	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni	
	<input type="checkbox"/>	Istituto scolastico	
	<input type="checkbox"/>	Pro Loco	
	<input type="checkbox"/>	Altro (specificare)	<input type="text"/>
7	Durata del progetto		
7.1	Quale è la durata del progetto?		
	<input checked="" type="radio"/>	Annuale	
	<input type="radio"/>	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	01/09/2011	30/11/2011
2	organizzazione delle attività	01/12/2011	28/02/2012
3	realizzazione	01/03/2012	30/07/2012
4	valutazione	01/09/2012	30/09/2012

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

Garniga Terme e Malga Malghet sul Monte Bondone

9	Ambiti di attività
9.1	In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8
	<input type="checkbox"/> 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
	<input checked="" type="checkbox"/> 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
	<input type="checkbox"/> 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
	<input type="checkbox"/> l'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
	<input checked="" type="checkbox"/> laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
	<input checked="" type="checkbox"/> progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
	<input type="checkbox"/> percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali
	<input type="checkbox"/> 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
	<input type="radio"/> Cittadinanza attiva e volontariato <input checked="" type="radio"/> Arte, cultura e creatività <input type="radio"/> Musica e danza <input type="radio"/> Teatro, cinema e fotografia <input type="radio"/> Tecnologia e innovazione <input type="radio"/> Educazione e comunità <input type="radio"/> Sport, salute e benessere <input type="radio"/> Economia, ambiente e sostenibilità <input type="radio"/> Conoscere e confrontarsi con il mondo <input type="radio"/> Altro specificare <input type="text"/>
11	Obiettivi generali
11.1	Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10
Obiettivi legati ai giovani	
	<input type="checkbox"/> Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni <input type="checkbox"/> Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input checked="" type="checkbox"/> Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva <input type="checkbox"/> Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività <input checked="" type="checkbox"/> Sostenere la formazione e/o l'educazione <input type="checkbox"/> Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità <input type="checkbox"/> Sostenere l'orientamento scolastico o professionale <input type="checkbox"/> Sostenere la transizione all'età adulta <input type="checkbox"/> Altro specificare
Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale	
	<input checked="" type="checkbox"/> Favorire il dialogo inter-generazionale <input type="checkbox"/> Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani <input type="checkbox"/> Supportare la genitorialità <input type="checkbox"/> Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) <input type="checkbox"/> Promuovere sinergie tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.) <input type="checkbox"/> altro specificare <input type="text"/>
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 Acquisizione e competenze specifiche ed avanzate relative all'ambito della giocoleria e più in genere dell'animazione giovanile. 2 Acquisizione delle principali tecniche di recitazione e dizione di Teatro 3 Sviluppo delle convinzioni di autostima e autoefficacia 4 Coinvolgimento dei giovani in progetti animativi rivolti alla comunità 5 Maturazione di competenze e capacità relazionali verso i pari e gli adulti
13	Tipo di attività
13.1	Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12
	<input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - TEORIA <input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - PRATICA <input type="checkbox"/> Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su politica, attualità, cultura?) <input type="checkbox"/> Eventi <input type="checkbox"/> Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus <input checked="" type="checkbox"/> Animazione <input type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista <input type="checkbox"/> Diffusione, promozione <input type="checkbox"/> Altro - specificare: <input type="text"/>

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

Il progetto nasce dalla presa di coscienza delle seguenti criticità:

- esigenza di dare vita ad iniziative rivolte in primis a quei giovani appartenenti a territori periferici, orientate al loro protagonismo;
- modesta visibilità dei bisogni e delle potenzialità della componente giovanile della comunità;
- scarsità di opportunità per i giovani di essere coinvolti in iniziative che chiedano il loro impegno per riuscire a superare difficoltà, ostacoli e problemi legati all'acquisizione di competenze ed alla loro traduzione operativa;
- rarefazione dei rapporti sociali tra giovani e tra giovani e adulti.

Il progetto si sviluppa nel territorio di Garniga Terme. L'iniziativa punta ad offrire in primo luogo ai ragazzi del paese e contestualmente alle realtà limitrofe che per vicinanza geografica sono interessate dalla proposta in questione, l'opportunità di acquisire, approfondire ed affinare abilità connesse al mondo dell'animazione giovanile. L'iniziativa punta a dare voce ad una domanda di aggregazione e confronto che emerge in modo chiaro da quelle realtà giovanili che, come nei casi dei Comuni di Garniga Terme e Cimone, evidenziano maggiormente difficoltà di comunicazione, aggregazione e confronto, dovute ad una periferica posizione geografica dei luoghi di residenza.

Obiettivo del progetto è quello di arginare queste criticità, proponendo ai ragazzi, all'interno di un contesto sociale di limitate opportunità relazionali, la possibilità di confrontarsi con nuove abilità, di interiorizzare la consapevolezza del potenziale personale e cimentarsi materialmente nel dimostrare ciò che hanno appreso.

La positiva esperienza dello scorso anno, ha spinto gli stessi giovani partecipanti, costituitisi in un gruppo informale, a proporre con l'aiuto del Comune di Garniga Terme una evoluzione del progetto, che possa coinvolgere nuovi partecipanti, e mettere alla prova chi già ha partecipato alla precedente iniziativa.

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

Alla luce della positiva esperienza del progetto "Giocolieri si diventa", si vuole proporre la realizzazione di un progetto che possa rappresentare un'evoluzione sia in termini di contenuti, sia per quanto riguarda le modalità organizzative.

Partendo dalla primaria necessità di offrire ai partecipanti l'occasione di mettersi in gioco e nel contempo rispondere ad una domanda di animazione che emerge dalle stesse realtà giovanili, si è pensato ad un progetto strutturato in più fasi.

In una prima fase si vuole coinvolgere i partecipanti in un ampio percorso di formazione, attraverso modalità legate al gioco e all'animazione. In questo senso si vuole dare continuità al percorso svolto nel 2011 attraverso la realizzazione di un secondo step formativo legato alle arti circensi e teatrali. A tal fine sono stati individuati come relatori e docenti (considerate le competenze specifiche) i signori Andrea Trasatti e Daniele Zanotelli, già curatori del percorso 2011 e membri dell' Associazione di giocoleria "Giratutto!". Alla luce dell'esperienza maturata si vuole affidare ad alcuni dei ragazzi già protagonisti della precedente esperienza la funzione di tutor, rispondendo così ad una esigenza di auto e sostegno all'attività dei docenti, fungendo da tramite tra essi e i nuovi giovani partecipanti, valorizzando nel contempo le abilità acquisite.

Il programma prevede:

- acquisizione delle principali tecniche di giocoleria
- acquisizione delle tecniche di base di drammatizzazione mediante un lavoro sulla mimica, dizione e gestualità su ciascun ragazzo (a cura di Andrea Trasatti);
- acquisizione di competenze tecniche base di acrobatica lavorando sul singolo individuo e nella relazione con il/i partner (a cura di Daniele Zanotelli).

Le attività sopra nominate verranno affrontate negli appuntamenti a cadenza settimanale che si svilupperanno tra marzo e giugno 2012. La partecipazione sarà aperta a tutti i giovani adolescenti facenti parte delle comunità del piano, con particolare attenzione ai giovani delle comunità di Garniga Terme e Cimone, sia per l'interesse dimostrato sia per l'analisi dei bisogni precedentemente affrontata. Gli incontri saranno svolti il sabato pomeriggio ed avranno una durata orientativa di 120 minuti circa.

La seconda fase prevede la realizzazione di un laboratorio intensivo di due giorni che si terrà a Malga Malghet, sul Monte Bondone. In quest'occasione i partecipanti saranno impegnati a tradurre in pratica quanto imparato nel percorso formativo, dando vita ad uno spettacolo teatrale specifico. Con l'aiuto dei docenti si vuole dar vita ad uno spettacolo che unisca elementi del teatro tradizionale (storia, drammatizzazione, recita) ad elementi tipici del mondo della giocoleria. I partecipanti saranno così chiamati a trasformare in realtà quanto appreso, attraverso un lavoro coordinato. Alla luce di questo, importante sarà il ruolo dei vari tutor, come collegamento e punto di riferimento per gli stessi partecipanti in una sorta di educazione tra pari.

Il laboratorio sarà anche l'occasione in cui sviluppare e consolidare le relazioni interne al gruppo di ragazzi.

La fase conclusiva del progetto prevede la realizzazione dello spettacolo teatrale in questione. Si prevede di organizzare una serata-evento aperta all'intera comunità nella quale dare vita ad una vera e propria esibizione coordinata delle abilità maturate dai partecipanti.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Il progetto si propone di dare una risposta a quella esigenze di protagonismo e coinvolgimento, emerse dagli stessi giovani, con particolare riferimento a quei giovani facenti parte le comunità di Garniga Terme e Cimone. Attraverso la realizzazione di questo progetto si vuole dare ai giovani protagonisti la possibilità di mettersi in gioco, crescere e confrontarsi, rendendoli attivi protagonisti di una proposta d'animazione con ricadute sull'intera comunità. Significativa in tal senso è la volontà di coinvolgere in un ruolo di responsabilità coloro che già hanno partecipato all'iniziativa 2011, con l'intento di dar loro un'occasione di crescita ulteriore e dar vita ad un semplice ma efficace processo di educazione tra pari che vada al di là del progetto in questione.

Dal punto di vista didattico i risultati attesi si collocano su tre fronti:

- apprendimento;
- relazione;
- prova.

Sul fronte dell'apprendimento ci si attende che i partecipanti acquisiscano ed affinino specifiche tecniche di giocoleria, che siano in grado di esibirsi davanti ad un pubblico senza cedere di fronte alle difficoltà connesse all'impiego di tali tecniche; inoltre si attende che i ragazzi incrementino le abilità di controllo del sé in termini di concentrazione e coordinazione.

Sul fronte delle relazioni ci si attende che i partecipanti siano capaci di rapportarsi adeguatamente con i formatori e le figure adulte coinvolte nel progetto, che sviluppino capacità di cooperazione e che approfondiscano le relazioni con i pari e gli adulti coinvolti nell'iniziativa.

Sul fronte della prova ci si attende che i ragazzi vivano esperienze di riuscita irrobustendo le loro convinzioni di efficacia personale ed il loro senso di autostima.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Percorso di formazione all'attività di animazione giovanile con particolare attenzione all'ambito della giocoleria e teatro.

15	Target	
15.1	Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14 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.	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N
	<input checked="" type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	6
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

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.	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	20
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

15	Target	
15.3	Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? 16 Con "fruitori" si intendono tutti coloro che hanno assistito ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico.	
	<input checked="" type="checkbox"/> Tutta la cittadinanza	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	300
	<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

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
<input type="checkbox"/>	Nessuna comunicazione prevista
<input checked="" type="checkbox"/>	Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
<input checked="" type="checkbox"/>	Bacheche pubbliche
<input type="checkbox"/>	Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
<input type="checkbox"/>	Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
<input type="checkbox"/>	Lettere cartacee
<input checked="" type="checkbox"/>	Passaparola
<input checked="" type="checkbox"/>	Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
<input checked="" type="checkbox"/>	Telefonate / SMS
<input type="checkbox"/>	Altro: specificare <input type="text"/>

17	Valutazione
17.1	Sono previsti strumenti di valutazione?
<input checked="" type="radio"/>	SI
<input type="radio"/>	NO
17.2	Se si, Quali? 5
1	Valutazione partecipata con i ragazzi coinvolti nell'iniziativa al termine del percorso.
2	Valutazione delle competenze specifiche apprese attraverso la realizzazione di un evento pubblico.
3	A conclusione del progetto valutazione da parte del Tavolo del Confronto e della Proposta.
4	
5	

18 Piano finanziario del progetto		
18.1 Spese previste		
	Voce di spesa	Importo Euro
1	Affitto Sale, spazi, locali	0
2	Noleggio Attrezzatura stabile	0
3	Acquisto Materiali specifici usurabili	0
	n. ore previsto 65 Tariffa oraria 36,00 forfait	2.340,00
	n. ore previsto 30 Tariffa oraria 20,00 forfait	600
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	0
6	Viaggi e spostamenti	0
7	Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	500
8	Tasse / SIAE	100
9	Rimborsi spese - Specificare 0	0
10	Assicurazione	0
11	Altro 1 - Specificare	0
12	Altro 2 - Specificare	0
13	Altro 3 - Specificare	0
14	Altro 4 - Specificare	0
15	Valorizzazione attività di volontariato	0
Totale A		3.540,00

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		0
4	Incassi di vendita		0
Totale B			0,00
DISAVANZO A - B			3.540,00
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 di Aldeno, Cimone, Garniga, Trento		1.770,00
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)		0
4	Autofinanziamento		0
5	Altro - Specificare		0
6	Altro - Specificare		0
Totale			1.770,00
Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
3.540,00 Euro	1.770,00 Euro	0,00 Euro	1.770,00 Euro
Percentuale sul disavanzo	50,00 %	0,00 %	50,00 %

