



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

VLG_6_2016

2. Titolo del progetto

Giocare è una cosa seria!

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Umberto
Cognome	Schettino
Recapito telefonico	3339764354
Recapito e-mail	umbertoschettino@murialdo.taa.it
Funzione	Responsabile territoriale

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

 Altro (specificare) ente morale



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) ente morale

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Casa Generalizia della Pia Società Torinese San Giuseppe Comunità Murialdo

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?

Comune

Associazione (specificare tipologia) DI PROMOZIONE SOCIALE, GIOVANILI, ass. GENITORI

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

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 01/12/2015	Data di fine 31/12/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2016	Data di fine 29/02/2016
Realizzazione	Data di inizio 21/03/2016	Data di fine 30/12/2016
Valutazione	Data di inizio 31/12/2016	Data di fine 31/12/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

VALLE DEI LAGHI

**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

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

Favorire il dialogo inter-generazionale

X 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 Implementare gli strumenti educativi di giovani animatori volontari

2 Supportare l'acquisizione di competenze concrete nel campo dell'animazione e della gestione dei gruppi

3 Supportare l'acquisizione di competenze relative all'utilizzo del gioco

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

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**

Sono molti gli attori che, come attività di volontariato, si occupano dell'educazione e della crescita dei minori in Valle dei Laghi: cinque associazioni giovanili attivano tutti gli anni servizi di animazione rivolti a bambini tra i 6 e i 14 anni, e una decina di giovani animatori volontari gestiscono le consulte giovanili composte da ragazzi di età compresa tra i 14 e i 18 anni. Per quanto riguarda la loro formazione, la Comunità Murialdo è protagonista nel proporre annualmente diversi percorsi formativi, sempre co-progettati con gli attori del territorio. Le varie proposte hanno già trattato questo argomento ma in maniera sporadica, senza fornire un quadro completo del "gioco" e del "giocare" e competenze concrete ai partecipanti. Ciò che si vuole realizzare è, quindi, un percorso calibrato sul target dei ragazzi che a livello di volontariato si impegnano nel proporre momenti di animazione nei quali viene utilizzato lo strumento educativo del "giocare". Realizzare sul territorio un percorso di questo tipo presuppone stimolare una crescita sia personale che di gruppo degli attori attivi in Valle dei Laghi, che diventano quindi risorse effettive di una comunità-educante e portare spunti innovativi nelle numerose proposte delle associazioni sul territorio. Il target principale del progetto sono quindi i giovani animatori volontari, che si attivano nel fare attività per bambini e adolescenti sul territorio della Valle.

L'attività ludico-ricreativa svolge infatti un ruolo molto importante nello sviluppo di bambini e adolescenti: attraverso il gioco, si incomincia a comprendere il funzionamento degli oggetti, ad imparare la perseveranza e la fiducia nelle proprie capacità, ad essere consapevole dell'influenza che il proprio mondo interiore può avere sul mondo esterno. Il gioco diventa significativo, quindi, sia per lo sviluppo intellettuale che per quello affettivo e relazionale/sociale. Un po' di gioco è in grado di aiutare a risolvere i grandi problemi. Il divertimento allenta la tensione e facilita le connessioni utili a una maggiore flessibilità e creatività mentale. Di certo, quindi, giocare è una cosa seria! E l'obiettivo principale di questo progetto è supportare chi propone momenti di gioco con i minori in Valle dei Laghi nel farlo con consapevolezza e maggiore qualità!



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Al fine di supportare l'acquisizione di competenze concrete nel campo dell'animazione e della gestione dei gruppi da parte dei giovani volontari, il progetto intende attivarsi principalmente su due diversi fronti: il primo, progettato ad hoc sui bisogni formativi dei giovani animatori volontari già attivi sul territorio, ed il secondo, di stampo più innovativo, volto a stimolare una riflessione ulteriore in ragazzi e ragazze che propongono attività per adolescenti.

Il progetto si articola in:

1. Percorsi sull'animazione

Si intendono proporre due tipi di percorsi diversificati sull'animazione: un primo percorso progettato ad hoc sui bisogni formativi dei giovani animatori volontari già attivi sul territorio, un secondo su strumenti concreti e immediatamente fruibili. Nello specifico, quindi, i percorsi saranno:

A). Percorso per giovani animatori volontari: il progetto intende lavorare alla raccolta del fabbisogno formativo dei giovani animatori volontari in riferimento a competenze specifiche sull'animazione e sul gioco e proporre un percorso di 14 h coerente con quanto raccolto. Nello specifico quindi, si faranno degli incontri con tutte le associazioni giovanili attive, si raccoglieranno gli specifici fabbisogni formativi, e si organizzerà a partire da fine marzo un percorso co-progettato con i destinatari e realizzato da Fabrizio Pedron, un educatore esperto in tecniche di animazione (14h*50Euro). Un percorso di questo tipo è funzionale all'inserimento dei volontari più giovani, chiarendo ruoli, aspettative e definendo le modalità di organizzazione delle attività proposte. IL percorso è stato richiesto a gran voce dalle tre principali associazioni giovanili attive in Valle dei Laghi.

B) Percorso formativo sul tema delle tecniche specifiche di animazione: Il percorso, della durata di 8 ore e destinato a giovani tra i 16 e 29 anni che anche senza essere animatori volontari appartenenti ad un'associazione, vogliono acquisire competenze più specifiche sui giochi e sull'animazione, permetterà di formarsi su alcune grandi tematiche che danno spesso il valore aggiunto alle attività per bambini, come ad esempio le tecniche base della giocoleria e l'organizzazione di laboratori. La formazione mira a coinvolgere un maggior numero di giovani nell'animazione sul territorio. (8h x 50,00 Euro x 2 formatori da individuare)

2. Percorsi sul gioco

Il progetto intende innovare l'offerta formativa per i giovani animatori volontari, proponendo tematiche attuali e stimolando una riflessione su un utilizzo "diverso" dei giochi, nell'ottica di implementare le competenze dei ragazzi/e.

I percorsi sul gioco saranno, quindi, di due tipi:

A). Giochi online e videogiochi: il progetto intende organizzare tre serate formative che trattano il tema dei giochi online e dei videogiochi. Gli incontri saranno strutturati sotto forma di laboratori pratico-esperienziali, nei quali si richiederà ai partecipanti di giocare assieme, nell'ottica di riflettere non solo sui rischi ma anche sulle opportunità di questa particolare categoria di giochi molto utilizzata dagli adolescenti. Le tre serate, per una durata totale di 6 ore, saranno gestite da Stefania Campestrini, psicologa, e dal centro Studi Erickson. (6h*50 Euro). Si intende coinvolgere in particolare la fascia di adolescenti 11-18.

B) Il gioco nella gestione dei gruppi: si intende proporre un laboratorio destinato a a tutti quei giovani appartenenti ad associazioni, gruppi o tavoli di lavoro che promuovono il lavoro di gruppo, come ad esempio gli animatori che gestiscono le serate con i soci dell'associazione, o i giovani appartenenti al Tavolo del Confronto e della Proposta. Si intendono coinvolgere nello specifico i direttivi delle diverse associazioni giovanili presenti in Valle. Il laboratorio, della durata di 5 ore, sarà tenuto da ricercatori esperti nella gestione di gruppi (da individuare) e permetterà ai partecipanti di imparare giochi di ruolo con i quali gestire i gruppi di lavoro (915,00 Euro forfait).

Monica Pisoni, coordinatrice del Centro per le Famiglie e Veronica Sommadossi, operatore del progetto Comuni...chiamo, si occuperanno dell'organizzazione e del tutoraggio dei percorsi, del coinvolgimento dei giovani e dei gruppi sul territorio, della promozione, del monitoraggio e della valutazione, della messa in rete delle competenze e dei risultati raggiunti. Tutti i percorsi saranno monitorati attraverso sondaggi di gradimento e verifiche con gli attori coinvolti nella progettazione (28h * 25,00 Euro).

Si prevede una quota d'iscrizione per i tre percorsi formativi su giochi online e videogiochi, il gioco nella gestione dei gruppi e tecniche specifiche di animazione di Euro 15,00 a partecipante. (3 percorsi *15 partecipanti * 15,00 Euro)

Sono previste spese legate all'assicurazione specifica per le attività (200,00 € di assicurazione); Tutte le persone che partecipano alle attività della Comunità Murialdo sono infatti coperte da assicurazione. E' infine prevista la tassa SIAE di € 150,00 per l'utilizzo di filmati e musiche ad uso didattico durante alcuni degli incontri laboratoriali.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

“Giocare è una cosa seria!” prevede di raggiungere i seguenti risultati:

- supportare una maggior consapevolezza diffusa nei confronti dei giochi in Valle dei Laghi
- coinvolgere almeno 100 persone nelle proposte formative, di cui almeno 50 già giovani animatori volontari
- portare avanti una co-progettazione coerente con almeno tre gruppi giovanili attivi in Valle dei Laghi
- stimolare una co-progettazione con i partecipanti di eventuali percorsi futuri.

14.4 Abstract

Percorso formativo con oggetto lo strumento educativo del “giocare”, per permettere ai giovani animatori volontari delle associazioni giovanili della Valle dei Laghi di poter apprendere competenze relative ai giochi ed alla gestione di gruppi, mediante un percorso co-progettato.

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 15



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
<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 checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni
<input checked="" type="checkbox"/> 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 100

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
<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 checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni
<input checked="" type="checkbox"/> 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

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 Sondaggio di gradimento ai partecipanti di tutti i percorsi

2 Incontri di verifica con tutti gli attori coinvolti nella progettazione

3

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)	€ 0,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cartoleria, materiali per laboratori	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto 14 Fabrizio Pedron tariffa oraria 50 forfait	€ 700,00
4. Compensi n.ore previsto 16 tariffa oraria 50 forfait	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto 6 Stefania Campestrini tariffa oraria 50 forfait	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 915	€ 915,00
4. Compensi n.ore previsto 28 Monica Pisoni e Veronica Sommadossi tariffa oraria 25 forfait	€ 700,00
5. Pubblicità/promozione	€ 300,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 150,00
9. Rimborsi spese (specificare) formatori corsi	€ 200,00
10. Assicurazione	€ 200,00
11. Altro 1 (specificare)	€ 0,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 4765,00



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	€ 675,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 675,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4090,00
--	------------------

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 Cavedine, Madruzzo e Vallelaghi; comunità della Valle dei Laghi	€ 2045,00
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: € 2045,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4090,00	€ 2045,00	€ 0,00	€ 2045,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %