



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

AVA_3_2017

2. Titolo del progetto

Giochiamo in sede

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Stephan
Cognome	Rigos
Recapito telefonico	3481349004
Recapito e-mail	Steprigo@gmail.com
Funzione	referente di progetto

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

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

Associazione Libero Pensiero

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Besenello

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) culturale**

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 30/11/2016	Data di fine 31/12/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 1/6/2017	Data di fine 30/6/2017
Realizzazione	Data di inizio 1/10/2017	Data di fine 30/11/2017
Valutazione	Data di inizio 1/12/2017	Data di fine 15/12/2017

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

Il progetto si svolgerà nelle sedi giovanili di Besenello, Calliano e Volano



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

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

X 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? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
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
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)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
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 Stimolare la frequentazione delle sedi da parte di ragazzi e ragazze esterni alla vita delle associazioni, creando un ambiente vivo, sfruttato a pieno da parte dei giovani
2 Creare momenti di socialità tra giovani, in contesti diversi dal bar o locali pubblici
3 Diffondere la conoscenza e la cultura di buone pratiche di 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

X 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**

I gruppi giovanili e le associazioni giovanili presenti nei Comuni dell'ambito del Piano Giovani (Besenello, Calliano e Volano) hanno fortunatamente la disponibilità di sedi o locali nei quali potersi incontrare e socializzare. Purtroppo spesso bar e circoli risultano essere la meta preferita nelle frequentazioni serali di ragazze e ragazzi; inoltre le sedi o i locali già citati risultano spesso privi di attività strutturate che possano essere da stimolo alla loro frequentazione.

A Besenello la sala giovani è stata aperta sette anni fa. Ha avuto ben presto successo e in breve tempo è diventata uno spazio riconosciuto e utilizzato dai giovani del paese. Nel tempo si è anche riusciti a stabilire regole condivise di accesso agli spazi. Nonostante in paese esistano dei gruppi giovanili bene organizzati, negli ultimi tempi si è tuttavia registrato un calo di frequentazione, e un calo di stimoli a proporre attività in sede, e tanti ragazzi hanno trovato luogo di ritrovo privilegiato i bar del paese.

A Calliano, viceversa, la sede giovanile, gestita dall'associazione la Freska, è stata aperta da poco e ha bisogno di essere conosciuta meglio anche da altri ragazzi e ragazze. Anche in questo paese i bar sono luogo di ritrovo.

A Volano non esiste una sala giovani vera e propria, il luogo aggregativo e di socializzazione al di fuori dei bar è l'oratorio, dove un rinnovato gruppo di ragazzi/e che lo gestisce cerca nuovi contatti e nuovi stimoli.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

L'Associazione Libero Pensiero di Besenello, in collaborazione con l'Associazione La Freska di Calliano e i giovani che frequentano l'oratorio di Volano (tramite l'associazione Noi Oratorio), vuole proporre nel corso dei mesi autunnali del 2017 un ciclo di incontri all'insegna del buon gioco: saranno proposti, e perciò spiegati e giocati, alcuni giochi da tavolo selezionati per il loro valore socializzante (es. giochi cooperativi) e di sviluppo di abilità logiche. Le serate di giochi si terranno nei mesi di ottobre e novembre, nei giorni infrasettimanali, in ore serali. Ogni associazione organizzerà un calendario di incontri specifico per le sedi, in base anche agli impegni e alla disponibilità all'uso della sede. Ogni associazione creerà un piccolo gruppo (circa 3/4 giovani per associazione) che avrà il compito di scegliere i giochi e presentarli agli altri giovani, diventando motore dell'iniziativa.

La scelta dei giochi avverrà in maniera collettiva, tramite degli incontri preliminari ai cui parteciperanno i giovani organizzatori di ogni associazione (una sorta di piccola commissione giovanile), stimolando così un confronto sul materiale ludico da acquistare, per calendarizzare al meglio le attività, andare incontro a tutti i gusti e porre le basi per una futura rotazione delle varie scatole tra le diverse sedi giovanili.

L'associazione responsabile acquisterà, per ciascuna sede giovanile, una dotazione di giochi da tavolo, di diverso tipo (importo previsto 200 euro per sede, totale 600; circa 30 giochi in totale, fino ad un massimo di 10 per sede). I giovani organizzatori pianificheranno così delle serate di presentazione dei giochi per ciascuna sede, dove illustreranno ai ragazzi presenti le regole del gioco. Si prevedono fino a quattro serate di presentazione / incontro per sede tra ottobre e novembre, auspicando che in seguito nascano iniziative spontanee e gli incontri sui giochi proseguano, attraendo nuovi partecipanti. Si cercherà in questo modo di attrarre nuovi giovani nelle sedi e negli spazi giovanili.

Nella serata iniziale ci sarà un incontro di presentazione, che sarà anche formativo. I proponenti, assieme ad esperti volontari che verranno contattati in seguito, condurranno delle riflessioni sulle forme del gioco (affrontando così anche i problemi legate ad una forma particolare, quella del gioco d'azzardo) e sottolineando le ricadute positive che hanno invece altri giochi.

I giochi scelti per il progetto avranno anche uno scopo educativo: i giochi di tipo cooperativo stimolano il lavoro di gruppo e la collaborazione, portano a riflettere sulle dinamiche interpersonali in maniera positiva. Il gioco, in generale, dal punto di vista educativo insegna a rispettare le regole, stimola la socialità e la comunicazione.

I partecipanti alle diverse serate saranno soggetti attivi, in quanto con il loro coinvolgimento si cercherà di rilanciare le attività interne alle sale di ritrovo dei giovani, e potranno a loro volta acquisire conoscenze sui giochi da tavolo e sui temi trattati, in modo da poter diffonderle e trasferirle ai loro coetanei. Inoltre potranno diventare soggetti animatori delle sale e attori per il coinvolgimento dei giovani nelle attività delle sale delle associazioni.

I giochi acquistati resteranno a disposizione delle associazioni giovanili di tutta l'Alta Vallagarina. Resteranno nelle sedi giovani di Calliano, Besenello e Volano, e sarà anche possibile farli girare nelle diverse sedi, in modo che tutti i gruppi possano dividerli e conoscerli.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Ci si attende come risultato una frequentazione più partecipata delle sedi e dei locali per i giovani presenti nei Comuni di Besenello, Calliano e Volano. In particolare si intende stimolare la frequentazione di questi luoghi da parte di ragazze e ragazzi che non partecipano alla vita quotidiana delle associazioni o dei gruppi giovanili del loro paese, creando così in loro affezione e futura frequentazione dei sopraccitati luoghi.

Ci si attende che più giovani riscoprano una forma di socialità "materiale" e non "digitale", riscoprendo così il valore di stare assieme e di frequentare luoghi pubblici.

14.4 Abstract

L'associazione Libero Pensiero propone un ciclo di serate dedicate ai giochi da tavolo nelle sedi giovanili di Besenello, Calliano e Volano, affinché queste vengano maggiormente frequentate.



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 9

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

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 partecipanti attivi 50



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

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 50

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 Monitoraggio sulla presenza di giovani nelle sedi del progetto
2 Monitoraggio sulla presenza nelle sale giovani nelle settimane successive
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)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) giochi	€ 600,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
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)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 600,00



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	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 600,00
--	----------

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	€ 250,00
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) cassa rurale alta vallagarina	€ 50,00
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 300,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 600,00	€ 250,00	€ 50,00	€ 300,00
percentuale sul disavanzo	41.6667 %	8.3333 %	50 %