



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

REN_2_2016

2. Titolo del progetto

IAN MOORE: UN GIOCO DI RUOLO PER ORIENTARSI ALL'UNIVERSITA'

3. Riferimenti del compilatore

Nome	MARIANO
Cognome	FAILONI
Recapito telefonico	348-8902745
Recapito e-mail	mariano.failoni@lancora.it
Funzione	PRESIDENTE COOPERATIVA

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
<input checked="" type="checkbox"/> 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)

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

L'ANCORA SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

TIONE DI 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?

X Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

X 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 01/01/2016	Data di fine 31/01/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/06/2016	Data di fine 30/06/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/07/2016	Data di fine 30/11/2017
Valutazione	Data di inizio 01/12/2016	Data di fine 31/12/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

TIONE DI TRENTO



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
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
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
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
X Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
X 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 ORIENTARE I RAGAZZI VERSO UNA POSSIBILE SCELTA UNIVERSITARIA
2 INFONDERE MAGGIORE CONOSCENZA E PADRONANZA DI SE'
3
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**

IL TEMPO DEDICATO ALLA RIFLESSIONE, AL PROPRIO ORIENTAMENTO, E' SPESSO RISICATO. GLI STUDENTI ARRIVANO ALLA MATURITA' CON APPRENSIONE E PREOCCUPAZIONE, ACCORGENDOSI IN REALTA' CHE L'OSTACOLO PIU' ARDUO E' SCEGLIERE COSA FARE DOPO.

SECONDO UN'INDAGINE REALIZZATA DALL'ISTITUTO CATTANEO SULLA SCELTA DEI DIPLOMATI DOPO LA MATURITA', SOLO IL 35% DEGLI STUDENTI SCEGLIE IL PERCORSO UNIVERSITARIO PRIMA DELL'ULTIMO ANNO. MOLTI ASPETTANO L'ULTIMO MOMENTO. SEMPRE SECONDO QUESTA INDAGINE RISULTA CHE LA GRAN PARTE DEI GIOVANI AL MOMENTO DELLA SCELTA, MOSTRA OLTRE CHE INCERTEZZA ANCHE DI NON SAPERE MOLO A COSA STA ANDANDO INCONTRO.

SOTTOPONENDO POI AI RAGAZZI DELLA FASCIA D'ETA' INTERESSATA FREQUENTANTI LA NS ASSOCIAZIONE, LA FATIDICA DOMANDA "COSA FARAI DOPO LA MATURITA?", ABBIAMO AVUTO CONFERMA DI QUESTA DIFFICOLTA' ED INCERTEZZA NELLA RISPOSTA, RISCUOTENDO ANCHE UNA CERTA INSODDISFAZIONE GENERALE VERSO I CONSIGLI DATI DAGLI INSEGNANTI DURANTE LE ORE DI ORINTAMENTO FISSATE A SCUOLA.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Ian Moore (nome in codice di 'im no one=io non sono nessuno) è un percorso dedicato alla scelta universitaria. Pensato per studenti di quarta e quinta superiore, è stato progettato seguendo la logica dei giochi di ruoli. L'input iniziale è stato: come è possibile coinvolgere i ragazzi in un percorso perché incrementino l'autoconsapevolezza personale? Partendo da questo interrogativo si è cercato di individuare un'ambientazione stimolante e attivante per i ragazzi: quello dei servizi segreti. Il principio base dei giochi di ruolo è infatti di far vivere ai partecipanti delle avventure, stimolando la creatività e l'immaginazione.

Nel caso specifico Ian Moore è un hacker, che entrato nel sistema della CIA, ha rubato tutte le identità degli agenti (gli studenti partecipanti).

Il compito di ogni partecipante è recuperare traccia della propria identità raccogliendo alcune informazioni, le medesime alla base di una buona scelta riguardo l'università: interessi, competenze, professioni, e ultimo non per importanza i nostri valori/passione.

Fin dall'iscrizione i ragazzi vengono coinvolti nella trama; ad ognuno verrà consegnato un codice personale, che sarà la chiave per accedere alla pagina personale dove depositare via via che il gioco avanza i dati raccolti. In questo modo ogni partecipante avrà a fine giornata un profilo personale utile per specchiarsi e fare sintesi.

Le prove proposte ai ragazzi saranno individuali e di gruppo, e faciliteranno i partecipanti a essere obiettivi nei confronti di se stessi. Lo scopo è di promuovere la pro-attività di fronte all'incertezza che spesso scaturisce in un processo di scelta complesso, e che a volte può portare alla fuga o alla non presa di responsabilità rispetto il proprio futuro.

Gli esperti e orientatori che accompagneranno il gruppo faranno uso di alcune tecniche teatrali per rendere la sceneggiatura –la trama del percorso- più avvincente e realistica.

I Formatori sul progetto saranno:

Dott. Massimo Ravasi (orientatore, coach, esperto di dinamiche di gruppo) dipendente della Cooperativa -compenso-

Orientatori esterni alla Cooperativa. -compenso-

Dott.ssa Sara Marchiori (educatrice e tutor d'aula), dipendente della Cooperativa -supporto agli esperti a carico della Cooperativa-

Dott.ssa Giulia Zoanetti (educatrice e tutor d'aula), dipendente della Cooperativa- supporto agli esperti a carico della Cooperativa-

E' prevista una collaborazione con Gruppo Culturale Bondo Breguzzo Sede Breguzzo di Sella Giudicarie Presidente Luisa Rossi, che si è fatta carico di promuovere il progetto sul territorio.

Nella progettazione verrà richiesta all'Istituto d'Istruzione Guetti la possibilità di promuovere l'attività ai ragazzi del quinto anno.

Ian Moore è stato progettato incrociando più piani:

- Uso della piattaforma Isfol orienta-online
- Metodologia esperienziale di Kolb e sull'intelligenza emotiva di Goleman
- Principio del story telling

Il numero dei ragazzi è consono alla tipologia delle attività previste dal progetto. In particolare un numero superiore ai 15 ragazzi potrebbe limitare il tempo a disposizione di ognuno nelle fasi di rielaborazione all'interno del gruppo. La selezione avverrà tramite l'ordine di iscrizione pervenuti. Nel caso ci fossero più richieste si valuterà la fattibilità di una seconda edizione. Non è prevista una serata finale ma ogni partecipante avrà la possibilità di accedere ad una consulenza individuale con un orientatore. E' comunque previsto un questionario per sondare la qualità del progetto il cui risultato verrà pubblicato sui social del Centro Mete

Il percorso si svolgerà nelle seguenti fasi:

- Fase 1° presentazione percorso e introduzione alle tematiche (1 serata)
- Fase 2° giornata intensiva svolgimento percorso di gruppo
- Fase 3° rielaborazione individuale
- Fase 4° Follow up di gruppo

Il percorso offre inoltre ai partecipanti l'occasione di avere un colloquio individuale con un orientatore.

SPESE:

- VITTO E ALLOGGIO: spese della struttura dove si svolgerà l'attività. Nella fattispecie si tratta dei pranzi presso la struttura. Il preventivo è stato fatto sulla base del costo effettivo a noi richiesto dalla struttura individuata.

- COMPENSO 1: 555 euro per formatore del soggetto proponente - compreso dei pranzi presso la struttura

- COMPENSO 2: 750 euro per formatore esterno al soggetto proponente - compreso dei pranzi presso la struttura



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

IL PERCORSO OFFRE AI RAGAZZI L'OPPORTUNITÀ' DI DEDICARE DEL TEMPO A UNA DELLE SCELTE CHE AVRA' UN'INFLUENZA FORTISSIMA SUL LORO FUTURO. LA FINALITA' E' INCREMENTARE L'AUTOCONSAPEVOLEZZA DEI PARTECIPANTI RIGUARDO A INTERESSI, COMPETENZE, ABILITA' E PASSIONI IN MODO TALE CHE SCELGANO DI FARE "CIO' CHE SI SENTONO" .

14.4 Abstract

Ian moore è un percorso orientativo per riflettere sulla scelta universitaria, rivolto a studenti di IV e V superiore. Costruito sulle regole dei giochi di ruolo ha il fine di far focalizzare l'attenzione sugli interessi, competenze e professioni (elementi alla base della scelta universitaria), guidati da esperti e orientatori. I ragazzi avranno anche l'opportunità di usufruire di una consulenza individuale.

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

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
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X 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 15

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 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 QUESTIONARIO

2

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) CANCELLERIA	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 555	€ 555,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 750	€ 750,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 500,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 200,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) viaggi formatori	€ 200,00
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: €2405,00



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	€ 300,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 300,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 2105,00
--	------------------

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 ADERENTI	€ 1052,00
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: € 1052,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2105,00	€ 1052,00	€ 0,00	€ 1053,00
percentuale sul disavanzo	49.9762 %	0 %	50.0238 %