



## Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

### 1. Codice Progetto

APG\_6\_2016

### 2. Titolo del progetto

In...Competenze!

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Maria
Cognome	Raffaele
Recapito telefonico	349.52.87.216
Recapito e-mail	maria.raffaele@lancora.it
Funzione	Coordinatore

### 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 Società Cooperativa sociale

### 5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Tione

## 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

### X Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

### X Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

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 01/10/2015	Data di fine 31/10/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 5/12/2015	Data di fine 31/02/2016
Realizzazione	Data di inizio 04/04/2016	Data di fine 31/12/2016
Valutazione	Data di inizio 07/01/2017	Data di fine 15/01/2017

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Spormaggiore, Andalo



## 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

**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?**  
*Obiettivi legati ai giovani*

<b>X Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni</b>
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
<b>X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva</b>
<b>X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività</b>
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
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 Coinvolgere i giovani attivamente nelle fasi di organizzazione del progetto stesso, contattando esperti e occupandosi della logistica.
2 Responsabilizzare i partecipanti
3 sviluppare Senso critico
4 imparare a gestire situazioni e colloqui con attori del territorio e non
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

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

L'idea di questo progetto nasce da un confronto diretto con un gruppo di ragazzi frequentanti la scuola superiore, che negli anni precedenti sono stati i fruitori del "C'Entro Anch'io!", centro aperto attivo sull'Altopiano della Paganella dal 2007. I ragazzi in questione hanno manifestato il desiderio di 'fare qualcosa', di avere un momento ed uno spazio dedicato solo a loro. Accogliendo tale richiesta le operatrici del centro si sono attivate mettendo in atto una serie di azioni, dal confronto diretto ad attività più strutturate come il brainstorming, che hanno fatto emergere in maniera più evidente le loro richieste ed i loro bisogni. Nel dettaglio i bisogni emersi riguardano il desiderio di relazione, di confronto tra di loro ma anche con figure adulte, il bisogno di mettersi alla prova, di mettere in gioco le proprie competenze, di conoscenza reciproca di dibattito e discussione di temi che li riguardano, come la sessualità. E' emersa inoltre la necessità di effettuare delle esperienze legate al climbing ed al parkour.



#### 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Dal brainstorming fatto con i ragazzi sono emerse una serie di attività che, in seconda battuta sono state riprese con gli stessi e raggruppate per ambiti e tipologia. In particolare gli ambiti sono la cultura, lo sport, l'attualità, i laboratori manuali e creativi, i giochi di ruolo e di società.

Nel dettaglio le attività che si andranno a realizzare sono:

climbing, parkour, percorso di cucina, dibattito e confronto su tematiche come la sessualità, uscite 'culturali' con visite al MUSE e al cinema, giochi di ruolo e di società, laboratori di make-up e di truccabimbi.

Nell'organizzazione e nell'attuazione delle attività suddette, ci preme sottolineare come i ragazzi abbiano un ruolo attivo, così come è accaduto nell'ideazione del progetto stesso, nel senso che saranno gli stessi ragazzi ad occuparsi dell'organizzazione e la realizzazione del percorso, si occuperanno di contattare gli esperti, di concordare i giorni e le date e, soprattutto, concorderanno con loro l'attività che vogliono svolgere. La stessa cosa accadrà nel caso delle uscite ed in tutti gli altri corsi o attività. Questa attività dei ragazzi/e sarà comunque svolta sotto la costante supervisione degli operatori che nell'ambito di tutto il progetto saranno figure di riferimento e di supporto per i ragazzi stessi.

Le attività per i quali viene richiesto un contributo economico al POG sono il climbing e il parkour. Ci è parso opportuno accogliere la richiesta venuta dai ragazzi/e in relazione al climbing in quanto attività attraverso la quale possono essere potenziate e sviluppate una serie di abilità non solo legate strettamente all'ambito sportivo, come il senso dell'equilibrio, la propriocezione, ma anche e, soprattutto, al livello personale e relazionale andando a lavorare su una maggiore fiducia in se stessi, sull'autostima e sulla autoefficacia, sullo sviluppo del senso di responsabilità, sull'autocontrollo e sulle capacità gestionali delle emozioni, migliorando alcune capacità cognitive quali: attenzione, memoria e concentrazione. Tale attività verrà svolta in parte presso la parete artificiale sita ad Andalo, in parte all'esterno. Il posto preciso non è stato al momento individuato in quanto, nella logica di coinvolgimento dei ragazzi stessi sarà una cosa che verrà decisa in accordo con loro e con l'esperto.

Il Parkour è una metodologia di allenamento che permette di crescere motorialmente e mentalmente, imparando a conoscersi.

Nella pratica, è un'attività fisica che consiste nel correre, arrampicarsi e saltare per superare un ostacolo o attraversare uno spazio. Chi si avvicina al Parkour si confronta con diversi momenti di crescita, primo fra tutti un evento liberatorio connesso ad una ritrovata mobilità fisica in rapporto con l'ambiente, condizione naturale dell'essere umano, ma silenziata da una società sempre più sedentaria.

Immediatamente successiva è la scoperta di avere maggior controllo su di sé. Avere un corpo più funzionale ed efficace e una mente più rapida e consapevole permette lo sviluppo di una forte autonomia; ognuno diventa responsabile del proprio progresso.

Praticare questa disciplina significa entrare in rapporto con i propri limiti per ottenere strumenti di consapevolezza personale che, a loro volta, forniscono versatilità e adattabilità.

L'esperto per il Climbing potrebbe essere Simone Elmi, guida alpina che opera nel territorio dell'Altopiano della Paganella e in Val Giudicarie.

Per il Parkour si farà riferimento all'associazione Parkour di Rovereto.

Viene inoltre richiesto un contributo per la figura di un/a esperto/a che affronti con i/le ragazzi/e la tematica della sessualità. Evidenziamo come tale richiesta, esclusivamente per questo ambito, sia nata dagli stessi ragazzi/e.

L'esperta per tale attività potrebbe essere la dott.ssa Luisa Lorusso, priso-terapeuta e specialista in sessuologia.

Il resto delle attività descritte sarà a carico della cooperativa L'Ancora. Inoltre per alcune attività come il circolo letterario, il make-up ed i giochi di ruolo i ragazzi saranno coinvolti nelle attività di AltRoPianO, spazio giovani situato ad Andalo, visto che sono attività già programmate.



### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il risultato primario che ci si aspetta da tale progettualità è una crescita dei ragazzi, attraverso la partecipazione attiva non solo all'ideazione ma anche alla realizzazione del progetto stesso. Sono i protagonisti attivi che costruiscono consapevolmente la loro realtà, la loro quotidianità. Attraverso la modalità utilizzata, di partecipazione attiva, i ragazzi hanno la possibilità non solo di sperimentare ma di potenziare le loro abilità e le loro competenze. Facendo riferimento alle Life Skills promosse dall'OMS (organizzazione Mondiale della Sanità), dove con tale espressione si indicano tutte quelle abilità che è necessario apprendere per mettersi in relazione con gli altri e per affrontare la vita quotidiana nella sua complessità, attraverso una progettualità di questo tipo si va a lavorare ed intercettare proprio alcune di queste abilità, come la capacità di prendere decisioni, il senso critico, la gestione delle emozioni, le abilità per le relazioni interpersonali, il problem solving. Per esempio nel momento in cui i ragazzi dovranno occuparsi dell'organizzazione degli incontri di climbing così come del parkour piuttosto che l'uscita al cinema andranno a mettere in gioco proprio le suddette abilità: decidere che giornate scegliere, chi coinvolgere, se il compenso richiesto dagli esperti è eccessivo oppure no, il luogo dove svolgerlo, risolvere eventuali inconvenienti che si possono verificare, relazionarsi oltre che con il gruppo di pari, anche con le figure adulte coinvolte.

Infine uno dei risultati attesi è il collegamento con lo spazio giovani AltRoPiano, situato ad Andalo. Infatti in tale prospettiva alcune delle attività proposte dai ragazzi come il make-up, il circolo letterario i giochi di ruolo e quelli da tavolo saranno svolte presso AltRoPiano.

### 14.4 Abstract

Il progetto ha come obiettivo principe quello di creare un "blog reale" di relazione, confronto tra ragazzi ma anche con figure adulte, uno spazio dove sia possibile mettersi alla prova, mettere in gioco le proprie competenze, sviluppare senso critico su tematiche attuali. Oltre ciò, è emersa la necessità di effettuare delle esperienze legate al climbing ed al parkour come momenti di condivisione e formazione del gruppo.

## 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

**X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)**

Altro (specificare)

**Numero organizzatori 2**



<b>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</b>
<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
<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
<input type="checkbox"/> Altro (specificare)
<b>Numero partecipanti attivi 15</b>

<b>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</b>
<input 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
<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
<input type="checkbox"/> Altro (specificare)
<b>Numero fruitori</b>



## 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?

SÌ

NO

### 17.2 Se sì, quali?

1 Attività di brainstorming finale ad ogni attività e sintesi da parte del gruppo

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)	€
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 21 forfait	€ 630,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 19 forfait	€ 570,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 350	€ 350,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 500	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 500	€ 500,00
5. Pubblicità/promozione	€ 300,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) km e telefoniche	€ 200,00
10. Assicurazione	€ 200,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

**Totale A: € 3250,00**



<b>18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste</b>	
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)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 150,00
4. Incassi di vendita	€

**Totale B:** € 150,00

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 3100,00</b>
----------------------------------------	------------------

<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) comuni e comunità	€ 1450,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€ 0,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€ 200,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale:** € 1650,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 3100,00	€ 1450,00	€ 200,00	€ 1450,00
percentuale sul disavanzo	46.7742 %	6.4516 %	46.7742 %