



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PRE_2_2018

2. Titolo del progetto

L'Unione fa la forza

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Nicholas
Cognome	Chini
Recapito telefonico	3388066414
Recapito e-mail	referente.predaia@gmail.com
Funzione	referente tecnico - organizzativo

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)



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

Pro Loco TAIO

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Predaia

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) Gruppi Giovani

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 01/02/2018	Data di fine 15/04/2018
Organizzazione delle attività	Data di inizio 30/04/2018	Data di fine 15/05/2018
Realizzazione	Data di inizio 28/05/2018	Data di fine 31/08/2018
Valutazione	Data di inizio 01/09/2018	Data di fine 31/09/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Predaia

**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

X 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

Educazione e comunità

X 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

X 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

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.)

X 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 Creare un comune senso di appartenenza nei giovani dei Comuni dell'Altopiano

2 Far collaborare tutti i Gruppi Giovani del territorio

3 Responsabilizzare i direttivi dei Gruppi Giovani anche in un'ottica di cittadinanza attiva

4 Insegnare sul campo a realizzare un filmato promozionale

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 Piano Giovani di Zona della Predaia nacque nel 2006 con la partecipazione dei Comuni di Sfruz, Taio, Tres, Smarano, Vervò e Coredò. A partire dal 2015 le ultime 5 municipalità si sono fuse per dar vita al Comune di Predaia, che non comprende però il Comune di Sfruz. Nel marzo del 2016 i cittadini Sfruz si sono espressi a favore della fusione con Predaia ma il referendum non ha avuto successo per il mancato raggiungimento del quorum nel Comune incorporante. Il Tavolo sottolinea la necessità di organizzare iniziative rivolte ai giovani che sviluppino il loro senso di appartenenza alla comunità dell'Altopiano e che coinvolgano i giovani in prima persona nelle fasi organizzative ed attuative dei progetti.

I giovani dell'Altopiano hanno in più occasioni sollecitato la riproposizione di un progetto simile a "Unire le Comunità" (POG 2017), che vada però nella direzione di responsabilizzare maggiormente i giovani, che dovranno essere il principale attore nonché il destinatario del progetto. Il Tavolo ha aderito a tale richiesta del mondo giovanile, manifestando la volontà politica di riproporre l'attività, seppur con importanti innovazioni. A differenza dell'edizione dello scorso anno i giochi saranno interamente in mano ai giovani, inoltre un gruppo di loro parteciperà alla realizzazione di un video professionale per divulgare il progetto.

I giovani verranno coinvolti direttamente attraverso i "Gruppi Giovani" che sono costituiti in quasi tutti i 15 paesi e vedono la partecipazione attiva di oltre 100 ragazzi nella fascia d'età 11-29. È prevista la costituzione di un comitato organizzatore nel quale siederà un rappresentante per ogni associazione giovanile, che affiancherà la PRO LOCO di TAIO e curerà gli aspetti organizzativi dell'evento.

I "Giochi Senza Frontiere" che i ragazzi organizzeranno vedranno contrapporsi le squadre in rappresentanza del più alto numero possibile di paesi dell'Altopiano. Attraverso giochi goliardici le squadre si contenderanno il "Palio della Predaia", coniugando senso di appartenenza, agonismo e sano divertimento.

Il progetto sarà altresì l'occasione per creare una rete, attualmente assente, tra i Gruppi Giovani dell'Altopiano, al fine di promuovere una futura collaborazione nell'ambito della realizzazione dei rispettivi eventi.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il comitato organizzatore, composto da un rappresentante per ogni Gruppo Giovani, si riunirà in 3 occasioni per predisporre le attività dei Giochi Senza Frontiere, ogni riunione avrà una durata di almeno 3 ore.

lunedì 28 maggio - Al primo incontro saranno invitati i componenti di tutti i Gruppi Giovani dell'Altopiano. Il referente istituzionale illustrerà le linee guida del progetto ed inviterà tutti i Gruppi ad indicare un giovane che entri a far parte del Comitato organizzatore.

lunedì 18 giugno - Alla prima vera serata organizzativa parteciperanno i rappresentanti dei Comuni di Predaia e Sfruz, della Pro Loco di TAIIO ed i membri del Comitato organizzatore, che verranno coordinati dal referente istituzionale del Piano. In quest'occasione gli organizzatori si suddivideranno gli incarichi e le responsabilità per la buona riuscita del progetto.

lunedì 9 luglio - I membri del gruppo organizzatore individueranno le attrazioni da utilizzare nell'ambito dei Giochi, scegliendole dal catalogo della ditta ATOMI GAMES Srl. La ditta fornirà più di 10 attrazioni che verranno utilizzate nell'ambito della competizione, l'importo previsto per le attrazioni è di 7000 euro. L'aumento dei costi previsti è legato ad una seria analisi di quanto speso nel corso dell'edizione 2017 dei giochi, quest'anno inoltre si attende un numero maggiore di partecipanti alle attività, sia come spettatori che come membri delle squadre.

Verrà poi riconosciuto un compenso di 3000 euro alla soc.coop. Fasolmusic.coop che si occuperà della fornitura e installazione dell'impianto elettrico, dei servizi logistici e della predisposizione dei servizi igienici attraverso bagni chimici. La cooperativa inoltre curerà l'istruttoria amministrativa e la gestione della sicurezza dell'intera manifestazione. Si precisa che nessun socio della cooperativa è legato da rapporti di lavoro subordinato con il soggetto responsabile del progetto.

Con l'ultimo incontro si chiuderà formalmente la fase programmatica e organizzativa dei giochi, che tuttavia proseguirà con riunioni informali del Comitato Organizzatore, inizierà quindi la fase ludica con le gare tra le squadre.

Il progetto 'Musicando in Predaia' potrà intrecciarsi, solo se gli organizzatori lo vorranno, con il momento conclusivo dei giochi. Tale scelta rimane un'eventualità e sarà fatta nell'ambito di tale progetto secondo le forme previste interno della parte del POG relativa a tale progetto.

venerdì 3 agosto: apertura dei giochi con il bubble soccer

sabato 4 agosto: a partire dalle ore 14 e fino alle ore 20 le squadre si sfideranno nelle varie attrazioni, raccogliendo punti utili alla conquista del *Palio della Predaia*, il cui vincitore verrà decretato al termine delle competizioni da parte della giuria nominata dal Comitato organizzatore. A tutti i partecipanti verrà servito il pranzo a cui si riferisce l'importo di euro 400 per vitto e alloggio.

Durante lo svolgimento dell'evento finale e in occasione delle cinque serate preparatorie un gruppo di 10 giovani realizzerà delle riprese per costruire un video promozionale dell'evento al fine di promuoverlo verso l'esterno. Coloro i quali avranno svolto le riprese verranno aiutati da un giovane esperto videomaker della zona per la realizzazione di un filmato promozionale, l'esperto Emiliano Zadra (estraneo rispetto al soggetto responsabile del progetto) verrà retribuito con il compenso di 500 euro. Il filmato dovrà essere realizzato entro il 31 agosto poiché verrà proiettato durante la serata conclusiva del mese successivo.

I partecipanti ai giochi verseranno una quota di partecipazione, a questo si riferisce l'importo di 500 euro indicato. La voce tasse è riferita a quanto sarà dovuto alla Siae, mentre la voce assicurazione è riferita ad un'apposita polizza stipulata dagli organizzatori. Le spese di cancelleria sono riferite al materiale necessario per la gestione dei Giochi Senza Frontiere.

Nel mese di settembre il Comitato organizzatore e i volontari si troveranno per fare il bilancio dell'attività organizzata e fare la sintesi dei risultati emersi dai questionari. In quella sede i giovani valuteranno la creazione di un autonomo gruppo giovanile per la progettazione in futuro di eventi analoghi, realizzati dai giovani per i giovani.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Con questo progetto l'intento è quello di promuovere il senso di appartenenza dei giovani alla Comunità della Predaia, intesa in senso geografico ma anche politico. I ragazzi coinvolti in prima persona avranno l'occasione di maturare esperienze nell'ambito dell'organizzazione di un importante evento, molto atteso dai giovani dell'Altopiano.

Dall'esperienza di quest'anno, vista la centralità dei Gruppi Giovani, nascerà una rete tra le associazioni che le porterà a collaborare nell'ambito delle proprie attività.

Attraverso il filmato realizzato l'iniziativa verrà promossa verso l'esterno, in particolare verrà diffuso attraverso i social network. La realizzazione del filmato sarà un'occasione per diffondere la cultura cinematografica intesa come innovativo mezzo per pubblicizzare iniziative rivolte ai giovani.

**14.4 Abstract**

I giovani sono il punto di partenza per lo sviluppo in senso unitario della Predaia. Proprio attraverso il loro lavoro il progetto si pone l'obiettivo di creare rete tra i Gruppi Giovani del territorio, nell'ottica di costruire e potenziare un senso di appartenenza alla comunità dell'Altopiano. I Giochi saranno un modo alternativo per fare comunità, ognuno rappresenterà il proprio campanile con la consapevolezza di esser parte di qualcosa di più grande.

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)

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

X 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

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

X Adolescenti 15-19 anni**X 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 partecipanti attivi 25



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 400

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 di valutazione per tutti i partecipanti ai giochi
2 Serata di valutazione con i membri attivi
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 0,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) palco, giochi gonfiabili, service audio ed altre attrazioni	€ 7000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cancelleria	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 500	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 3000	€ 3000,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 1000,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 400,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€ 0,00
10. Assicurazione	€ 600,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€ 0,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 0,00

Totale A: € 12700,00



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	€ 500,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 500,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 12200,00
--	-------------------

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 Predaia e Sfruz	€ 6100,00
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)	€ 0,00
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 6100,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 12200,00	€ 6100,00	€ 0,00	€ 6100,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %