



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

VIG_1_2015

2. Titolo del progetto

Libera Palestra delle Arti Fisiche

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Franca
Cognome	Rigotti
Recapito telefonico	0461 845001
Recapito e-mail	franca.rigotti@biblio.infotn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
<input checked="" type="checkbox"/> 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

Allegra Compagnia dei Gazeri

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Centa San Nicolò

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) promozione sociale

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 01/12/2014	Data di fine 12/12/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2015	Data di fine 31/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2015	Data di fine 15/10/2015
Valutazione	Data di inizio 01/11/2015	Data di fine 30/11/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Nei quattro comuni dell'Altopiano della Vigolana



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

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
Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
X 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
X Sostenere la transizione all'età adulta
X Altro (specificare) dare ai ragazzi continuità rispetto ad attività precedentemente svolte con il Centro Giovani

<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.)
X Altro (specificare) Creare un gruppo di giovani attivi all'interno della comunità

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 Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività: creare una rete di contatti fra i ragazzi costituitisi gruppo stabile e le diverse realtà presenti sul territorio (principalmente provinciale ma non solo).
2 Sostenere la transizione all'età adulta: le attività proposte insegnano autodisciplina, perseveranza, determinazione, pazienza attraverso il tramite del gioco; in questo modo si veicola l'acquisizione di qualità necessarie alla vita adulta attraverso un tramite adatto all'età dei ragazzi.
3 Dare ai ragazzi una continuità rispetto ad attività precedentemente svolte in collaborazione con Centro Giovani ed Orizzonti Comuni Aps: nel corso degli anni sono stati proposti diversi laboratori, soprattutto relativi alla giocoleria ed alle arti circensi, che hanno riscosso un buon successo; mancava però la possibilità di un luogo e di un tempo che si configurassero come appuntamento fisso, per permettere ai ragazzi di consolidare le competenze acquisite, riconoscere i propri progressi, rafforzarsi nella costanza e nella determinazione a perseguire un obiettivo e creare un senso di gruppo ed appartenenza.
4 Trasmettere competenze tecniche, sportive ed artistiche coniugate a rigore, autodisciplina e cura di sé attraverso il gioco: aspetto più propriamente legato alle attività proposte, l'acquisizione di competenze tecniche di giocoleria ed arti circensi (acrobatica a terra, equilibristi) incasellate anche all'interno di una più rigorosa preparazione atletica attraverso la disciplina del Viet Tai Chi, disciplina ginnica e marziale basata sui principi della Medicina Tradizionale Cinese.
5 Favorire la creazione di un gruppo stabile di ragazzi capace di attivarsi come soggetto attivo all'interno della comunità: auto-esplicativo.

**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 progetto nasce dalla volontà di dare continuità alle precedenti esperienze laboratoriali realizzate dall'Allegra Compagnia dei Gazèri in collaborazione con Orizzonti Comuni Aps e Centro Giovani, esperienze che hanno visto una buona partecipazione da parte dei ragazzi e l'acquisizione da parte loro di competenze che, per essere ulteriormente sviluppate, richiedono un progetto che si sviluppi in un arco temporale di ampio respiro.

In questo senso va la proposta di garantire attraverso il progetto uno spazio dove apprendere le discipline proposte (per chi non avesse partecipato ai precedenti laboratori) o consolidare ed approfondire le competenze già acquisite, all'interno di un quadro che – forte della maggior disponibilità di tempo usufruibile – risulti da un lato più strutturato e più attento alla preparazione fisica dei partecipanti attraverso la pratica del Viet Tai Chi nel riscaldamento, dall'altro più libero nel permettere ai ragazzi di approfondire in libertà gli strumenti da loro preferiti.

Tale struttura permetterebbe inoltre di dedicare singole lezioni allo sperimentarsi in arti fisiche diverse da quelle su cui si focalizza il progetto (es. Capoeira, Body Percussion, la disciplina sportiva Uguale od opposto) da realizzarsi eventualmente con il supporto di esperti esterni, sia sotto forma di volontariato che sotto forma di collaborazione occasionale.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Le attività prevalenti che si intendono realizzare sono laboratori "permanententi" di giocoleria e le arti circensi e la pratica del Viet Tai Chi (utilizzato anche come riscaldamento propedeutico all'attività di giocoleria).

Il Viet Tai Chi è un'arte che deriva dal più conosciuto Tai Chi Chuan, di origine cinese, di cui mantiene lo stesso spirito e la medesima efficacia, ma con un approccio più facile per il mondo occidentale: è stato infatti codificato in tempi relativamente recenti dal M. Phan Hoang. Il Viet Tai Chi è costituito da una serie di forme (quyen), ovvero sequenze codificate di movimenti che hanno una loro funzione sia fisica che simbolica, e che rientrano nello sconfinato quadro della Medicina Tradizionale Cinese (MTC). Da un punto di vista strettamente fisico, l'esperienza di 5000 anni di storia della MTC ha affinato una serie di tecniche che apportano grandi benefici all'organismo sia come supporto meccanico (postura, articolazioni, giunture, colonna vertebrale), sia verso la funzionalità degli organi interni. La respirazione nel VTC sviluppa e migliora un'adeguata ossigenazione dei tessuti e degli organi. Da un punto di vista interiore la sollecitazione di determinati (e moltissimi) punti specifici indicati dalla MTC (corrispondenti a quelli dell'Agopuntura), favorendo un corretto fluire dell'Energia al nostro interno, aiuta in modo determinante a trovare un equilibrio emotivo e mentale. L'aspetto socializzante del VTC non è infine da trascurarsi. Le discipline orientali si caratterizzano per un apporto significativo di pace interiore, e quindi l'ambiente di chi le pratica è permeato da maggior serenità e miglior predisposizione d'animo.

La giocoleria e le arti circensi, al di là delle competenze tecnico-artistiche specifiche (utilizzo di strumenti vari e del corpo), si caratterizzano per l'aspetto della crescita personale sia dal punto di vista fisico (psicomotricità in generale, riflessi, utilizzo paritario di entrambi i lobi del cervello) che dal punto di vista interiore (sviluppo di qualità fondamentali quali pazienza, determinazione nel raggiungere un obiettivo, capacità di non farsi scoraggiare dai propri errori ma di imparare da essi, sopportazione delle frustrazioni, miglioramento dell'autostima) attraverso un veicolo fondamentale nell'età giovanile: il gioco. La forza di queste discipline sta proprio nella loro umiltà, nel loro riuscire ad attrarre, stimolare ed arricchire in questo senso i ragazzi attraverso una pratica che è vissuta come leggera e divertente, anche se impegnativa; anche dal punto di vista sociale la giocoleria è un'arte della condivisione: non esistono segreti, chiunque abbia imparato un gioco diventa maestro nei confronti di chi quel gioco non l'ha ancora appreso; da sempre i giocolieri più bravi condividono il loro sapere e la loro esperienza con i più giovani principianti, e questo a tutti i livelli ed in tutti i contesti, dall'incontro casuale fra due giocolieri di strada alle grandi convention dove operano i grandi professionisti nel settore. In questo senso altro elemento fondamentale che si sviluppa nella giocoleria è la reciprocità negli scambi.

Si prevedono incontri della durata di due ore a cadenza settimanale, da tenersi in diverse locazioni (all'esterno o all'interno a seconda delle condizioni climatiche e meteorologiche) a rotazione nei Comuni dell'Altipiano, in modo da facilitare l'accesso alle attività a rotazione ai ragazzi residenti nei diversi Comuni a partire dal mese di aprile fino a metà ottobre (pur considerando una breve pausa nella stagione estiva)

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I risultati che si vogliono ottenere con il progetto sono da un lato il permettere ai partecipanti di avvicinarsi e sviluppare interesse e competenze nelle attività proposte (risultati immediati e di breve periodo); attraverso la pratica continuativa si punta a far sviluppare ai ragazzi quelle qualità di autodisciplina, perseveranza, resistenza alle frustrazioni e pazienza di cui ho scritto sopra, oltre che ad ottenere in misura consistente i risultati derivanti dalla pratica del Viet Tai Chi.

Dal punto di vista relazionale si punta a creare un gruppo di persone che condividano fra loro in maniera autonoma le conoscenze acquisite, stimolando i ragazzi a diventare insegnanti oltre che allievi (con lo sviluppo di competenze e stile "didattico" personale per ogni partecipante), in maniera trasversale rispetto alla loro età (è frequente che ragazzini più giovani ma che hanno acquisito un maggior grado di competenza in uno strumento di giocoleria insegnino a ragazzi più grandi, con il conseguente aumento di autostima).

Come punto finale si cercherà, valutando le disponibilità dei partecipanti, di favorire la creazione di un gruppo stabile di ragazzi che possa strutturarsi in modo formale o informale, accompagnati in questo dal soggetto proponente, e che si proponga sul territorio dell'Altipiano nella realizzazione di spettacoli, animazioni, laboratori o altro relativi alle attività proposte.

**14.4 Abstract**

Il progetto punta a creare un appuntamento fisso, itinerante sui diversi comuni dell'Altipiano, per l'apprendimento delle discipline del Viet Tai Chi e della giocoleria, arti che a diverso titolo e con modalità differenti puntano a sviluppare la persona sia nel fisico che nella mente, con influssi positivi anche nella sfera emozionale.

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

X 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 2

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

X 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 20



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 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 Il progetto sarà valutato attraverso il raggiungimento di uno degli obiettivi legato alla capacità dei ragazzi di formare gruppo e partecipare alla vita comunitaria con proposte ed attività

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) palline, diaboli, flowerstick ecc.	€ 200
4. Compensi n.ore previsto 48 tariffa oraria 25 forfait	€ 1200
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	€ 200
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 1600,00



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)	€ 1600,00
--	-----------

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) Comunità Alta Valsugana e Bernstol, Comuni dell'Altipiano	€ 600
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) Bim Brenta	€ 200
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 800,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1600,00	€ 600,00	€ 200,00	€ 800,00
percentuale sul disavanzo	37.5 %	12.5 %	50 %