



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

### 1. Codice Progetto

REN\_11\_2017

### 2. Titolo del progetto

METTIAMOCI IN GIOCO

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	LAYLA
Cognome	RAVESE
Recapito telefonico	3393580643
Recapito e-mail	info@pigirenbu.it
Funzione	RTO

### 4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) **SPORTIVA**

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) **SPORTIVA**

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

ASS. SPORTIVA DILETTANTISTICA VIRTUS GIUDICARIESE

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

TRE VILLE

## 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) SPORTIVE**

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 01/09/2016	Data di fine 01/10/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/05/2017	Data di fine 15/05/2017
Realizzazione	Data di inizio 15/05/2017	Data di fine 01/10/2017
Valutazione	Data di inizio 01/11/2017	Data di fine 20/11/2017

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

VAL RENDENA E GIUDICARIE

**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

**X Educazione e comunità**

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)



<b>11. Obiettivi generali:</b> <b>11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?</b> <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
<b>X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva</b>
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
<b>X Sostenere la formazione e/o l'educazione</b>
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
<b>X Sostenere la transizione all'età adulta</b>
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)

<b>12. Obiettivi specifici</b> <b>12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?</b>
1 Usare la "peer education" come approccio educativo fra pari, un metodo per diffondere informazioni e sviluppare strategie efficaci tramite un processo di condivisione di pensieri, assunzione di impegni reciproci e negoziazione di compromessi.
2 Intendere ed utilizzare lo sport come strumento di inclusione sociale. Lo sport rappresenta un elemento fondamentale sul piano emotivo e sociale, un ambiente multidimensionale, dinamico, ludico, adatto ad intensificare la coscienza di sé e del proprio corpo, è uno strumento educativo e formativo e spesso è anticipatore dei mutamenti sociali.
3 Aiutare i ragazzi ad acquisire competenze in grado di metterli in condizione di risolvere i problemi che incontrano nella vita quotidiana, a scuola e altri contesti.
4 Valorizzare le relazioni tra adolescenti, rilevandone l'importanza non solo ai fini dello sviluppo sociale, ma anche della crescita complessiva dei ragazzi. I processi di socializzazione nella loro ricchezza e complessità, sono favoriti dalla partecipazione del/la ragazzo/a alla vita del gruppo dei pari, che gli permette di sperimentare esperienze diversificate di relazione. Nei rapporti con i coetanei è infatti possibile sperimentare l'esistenza di regole ed imparare a conoscere il loro significato e la necessità della loro esistenza
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**

I destinatari delle proposte differenziate sono i ragazzi dagli 11 ai 15 anni e i giovani dai 16 ai 20 anni. Il territorio di ricaduta sono i comuni della Bussa di Tione e della Val Rendena.

I ragazzi e i giovani hanno bisogno di persone che sappiano esplorare i loro luoghi, che con un contatto efficace leggano i bisogni quotidiani che difficilmente vengono esplicitati. Chiedono poi, espressamente, che l'intera comunità si faccia carico dei loro bisogni, che ci si attivi per creare opportunità.

I bisogni dei ragazzi che si cerca di affrontare all'interno delle proposte sono diversificati e sono i seguenti:

**BISOGNI RELAZIONALI**

- Stare insieme;
- Divertirsi;
- Scoprire l'aggregazione per fare qualcosa di nuovo insieme, e non solo per andare in luoghi già strutturati;
- Riscoprire le relazioni con adulti di riferimento;
- Avere un gruppo di pari nel quale vedersi come si è: né adulti né bambini.

**BISOGNI ALTRI**

- Imparare ad organizzarsi ed autogestirsi
- Stimolare la responsabilità di se stessi e degli altri
- Avere e creare opportunità, spazi tutelati per esprimersi/sperimentare;
- Fare attività concrete, mirate e stimolanti;
- Essere informati;
- Autorealizzarsi

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



## 1. IN-FORMAZIONE

I seguenti percorsi formativi hanno il fine di arricchire il bagaglio di conoscenze e rinforzare le competenze dei giovani e dei ragazzi coinvolti.

•Momenti di approfondimento per i giovani dai 16 ai 20 anni che poi supportati da un tutor si occuperanno dell'organizzazione e della gestione delle settimane dedicate allo sport.

In tali momenti verranno organizzati moduli su temi come:

Sicurezza: regole di comportamento in ambienti diversi come la montagna o il lago;

Elementi di primo soccorso e utilizzo dei defibrillatori;

La gestione del gruppo;

Le dinamiche del lavoro in team;

Lo sport come momento educante per la crescita dei giovani.

Il periodo definito sarà tra aprile e giugno 2017.

•Momenti durante le settimane di attività per i ragazzi dagli 11 ai 15 anni che parteciperanno a degli incontri teorici tenuti da esperti, istruttori e/o dai giovani del gruppo formato precedentemente su temi come:

La motivazione;

Le relazioni e le dinamiche di gruppo;

La concezione dello sport come strumento di prevenzione.

Il periodo definito sarà tra giugno e agosto 2017.

•Momenti di verifica finale con il gruppo dei giovani dai 16 ai 20 anni.

Il periodo definito sarà tra settembre e ottobre 2017.

In totale i momenti in programma saranno dagli 8 ai 10. Il costo dei relatori ad incontro sarà indicativamente di € 200,00.

## 2. SPORTIVAMENTE TEEN

I destinatari delle proposte sono i ragazzi dagli 11 ai 15 anni. Il territorio di ricaduta sono i comuni della Busa di Tione e della Val Rendena.

I giovani dai 16 ai 20 anni, supportati da figure adulte specializzate, porteranno avanti l'organizzazione delle iniziative dedicate allo sport. Ogni giovane avrà l'opportunità di scegliere 1-2 attività su cui investire e spendersi in prima persona tra quelle specificate di seguito:

• Impariamo a muoverci in montagna

Verranno organizzati alcuni giorni di trekking al fine di far vivere e apprezzare il territorio montano di appartenenza.

• Pesca a mosca... che passione

Sarà proposto un percorso di avvicinamento alla pesca a mosca (cattura e rilascio).

• SOS: salvamento in acqua

Verranno organizzati dei pomeriggi dedicati all'apprendimento e alla pratica delle tecniche di recupero, trasporto e immobilizzazione.

• A tutta vela

Sarà proposto un soggiorno in campeggio per partecipare ad un percorso intensivo con l'obiettivo di acquisire la capacità di condurre una barca, terminologia, nozioni sul vento, l'attrezzatura, le tecniche di navigazione a vela.

Il periodo di svolgimento delle attività sarà da metà giugno sino a fine agosto 2017. I luoghi di svolgimento, se non già specificati nelle singole proposte, saranno definiti in seguito. È prevista una quota di partecipazione.

Quelle sopra riportate sono attività specifiche per la cui attuazione si abbisogna di figure esperte specializzate: guide alpine (€ 700,00), istruttori pesca (€ 1.000,00), istruttore vela (€ 400,00), istruttori salvamento (€ 400,00) = TOTALE 2500,00 EURO PER ESPERTI

Le 100 ore di accompagnatori + le ore dei relatori della formazione saranno distribuite nelle diverse settimane a seconda del programma specifico = TOTALE 1380,00 EURO

### CONCLUSIONI:

Il gruppo maggiormente coinvolto e protagonista sarà sicuramente quello dei giovani dai 16 ai 20 anni, che però non potrà avere la responsabilità complessiva sulle attività proposte, ma comunque collaborerà attivamente nell'organizzazione, nella gestione e nell'attuazione delle stesse tutto ciò con la supervisione di adulti responsabili. Sarà poi organizzata una serata finale aperta alla cittadinanza e ovviamente ai parenti/amici dei partecipanti in cui tutti i partecipanti/animatori spiegheranno simulando una conferenza stampa, tutto il progetto... dall'organizzazione allo svolgimento delle varie attività. I ragazzi verranno inoltre sottoposti ad un questionario anonimo che verrà valutato dai tutor/accompagnatori per capire il grado di soddisfazione personale raggiunto e il grado di raggiungimento degli obiettivi posti.



#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I risultati attesi sono i seguenti:

- Fare in modo che i giovani si mettano in gioco per i ragazzi: condivisione di esperienze partendo dal basso.
- Fornire occasioni in cui i giovani possano sperimentarsi nello sport ma anche nell'impegno sociale e civile;
- Fornire occasioni positive per trascorrere il tempo insieme e sviluppare relazioni.
- Sviluppare le diverse iniziative in stretta sinergia con il territorio.

#### 14.4 Abstract

Mettiamoci in gioco è il progetto per ragazzi ambiziosi e volenterosi: dopo un periodo di formazione in cui impareranno con l'aiuto di un tutor le basi su cui improntare l'organizzazione di un evento, i protagonisti creeranno da zero e in totale autonomia dei "pacchetti sportivi" cui loro stessi parteciperanno in veste di organizzatori/animatori ufficiali e che poi dovranno pubblicizzare ai loro coetanei.

#### 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

##### **X 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 9**



<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 checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni
<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
<input checked="" type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
<b>Numero partecipanti attivi 70</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 checked="" type="checkbox"/> <b>Tutta la cittadinanza</b>
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)
<b>Numero fruitori 100</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?**

**SI**

**NO**

**17.2 Se sì, quali?**

1 QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE ANONIMO SOMMINISTRATO AI RAGAZZI

2 SERATATA FINALE VEDI PUNTO 14.2

3

4

5



<b>18. Piano finanziario del progetto</b>	
<b>18.1 Spese previste</b>	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) NOLEGGIO MATERIALE PER ATTIVITA' PESCA E VELA	€ 500,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) BOMBOLE PER CAMPEGGIO ED ESCHE PER PESCA	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1380	€ 1380,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 2500	€ 2500,00
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	€ 1000,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 1000,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 400,00
11. Altro 1 (specificare) vitto e alloggio accompagnatori	€ 300,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

**Totale A: €8280,00**



<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)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 3000,00
4. Incassi di vendita	€

**Totale B: € 3000,00**

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 5280,00</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 DEL TAVOLO	€ 2140,00
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	€ 1000,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale: € 3140,00**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5280,00	€ 2140,00	€ 1000,00	€ 2140,00
percentuale sul disavanzo	40.5303 %	18.9394 %	40.5303 %