

---

**Piano Giovani di Zona di ALTA VAL DI NON**  
**piano operativo giovani anno 2012**  
**Sommario**

NON UNO DI MENO IN PALIO (AVN\_8\_2012) ..... 1



## SCHEMA di presentazione progetti

<b>1</b>	<b>Codice progetto 1</b>
AVN_8_2012	
<b>2</b>	<b>Titolo del progetto</b>
"NON UNO DI MENO IN PALIO"	
<b>3</b>	<b>Riferimento del compilatore 2</b>
Nome	STEFANIA
Cognome	SARCLETTI
Recapito telefonico	3400777344
Recapito e-mail	info@nonunodimeno.com
Funzione	REFERENTE TECNICO ORGANIZZATIV
<b>4</b>	<b>Soggetto proponente 3</b>
<b>4.1</b>	<b>A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?</b>
<input checked="" type="radio"/> Comune <input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/> <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Gruppo informale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
<b>5</b>	<b>Soggetto responsabile 4</b>
<b>5.1</b>	<b>A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?</b>
<input checked="" type="radio"/> Comune <input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/> <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
<b>5.2</b>	<b>Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile</b>
COMUNE DI SANZENO	
<b>5.3</b>	<b>Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile</b>
SANZENO	

<b>6</b>	<b>Collaborazioni</b>		
<b>6.1</b>	<b>Il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?</b>		
	<input checked="" type="radio"/>	SI	
	<input type="radio"/>	NO	
<b>6.2</b>	<b>Se sì, con quale tipologia di soggetti</b>		
	<input checked="" type="checkbox"/>	Comune	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia)	<input type="text" value="sportive, culturali"/>
	<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input type="checkbox"/>	Gruppo informale	
	<input type="checkbox"/>	Cooperativa	
	<input type="checkbox"/>	Oratorio/Parrocchia	
	<input type="checkbox"/>	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni	
	<input type="checkbox"/>	Istituto scolastico	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Pro Loco	
	<input type="checkbox"/>	Altro (specificare)	<input type="text"/>
<b>7</b>	<b>Durata del progetto</b>		
<b>7.1</b>	<b>Quale è la durata del progetto?</b>		
	<input checked="" type="radio"/>	Annuale	
	<input type="radio"/>	pluriennale	
<b>7.2</b>	<b>Quando tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportare di seguito: (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni)</b>		
		Data di inizio	Data di fine
1	progettazione	01/10/2011	10/10/2011
2	organizzazione delle attività	03/05/2012	30/05/2012
3	realizzazione	01/06/2012	31/07/2012
4	valutazione	01/08/2012	31/12/2012

<b>8</b>	<b>Luogo di svolgimento</b>
<b>8.1</b>	<b>Dove si svolge il progetto?</b>

Ambalr, Dambel, Ronzone e Sanzeno

<b>9</b>	<b>Ambiti di attività</b>
<b>9.1</b>	<b>In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8</b>
	<input type="checkbox"/> 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
	<input type="checkbox"/> 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
	<input type="checkbox"/> 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
	<input type="checkbox"/> l'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
	<input type="checkbox"/> laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
	<input checked="" type="checkbox"/> progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
	<input type="checkbox"/> percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali
	<input type="checkbox"/> 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

<b>10</b>	<b>Area tematica</b>
<b>10.1</b>	<b>In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto? 9</b>
	<input type="radio"/> Cittadinanza attiva e volontariato <input checked="" type="radio"/> Arte, cultura e creatività <input type="radio"/> Musica e danza <input type="radio"/> Teatro, cinema e fotografia <input type="radio"/> Tecnologia e innovazione <input type="radio"/> Educazione e comunità <input type="radio"/> Sport, salute e benessere <input type="radio"/> Economia, ambiente e sostenibilità <input type="radio"/> Conoscere e confrontarsi con il mondo <input type="radio"/> Altro specificare <input type="text"/>
<b>11</b>	<b>Obiettivi generali</b>
<b>11.1</b>	<b>Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10</b>
<b>Obiettivi legati ai giovani</b>	
	<input type="checkbox"/> Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni <input type="checkbox"/> Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input checked="" type="checkbox"/> Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva <input checked="" type="checkbox"/> Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività <input type="checkbox"/> Sostenere la formazione e/o l'educazione <input type="checkbox"/> Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità <input type="checkbox"/> Sostenere l'orientamento scolastico o professionale <input type="checkbox"/> Sostenere la transizione all'età adulta <input type="checkbox"/> Altro specificare
<b>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</b>	
	<input type="checkbox"/> Favorire il dialogo inter-generazionale <input type="checkbox"/> Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani <input type="checkbox"/> Supportare la genitorialità <input type="checkbox"/> Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) <input type="checkbox"/> Promuovere sinergie tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.) <input type="checkbox"/> altro specificare <input type="text"/>
<b>12</b>	<b>Obiettivi specifici</b>
<b>12.1</b>	<b>Quale sono gli obiettivi secondari (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere? 11</b>
	1 Promuovere la creazione di gruppi spontanei ed il confronto degli stessi tra comuni diversi. 2 Promuovere il gioco come strumento relazionale. 3 Responsabilizzare i giovani verso la creazione di un'attività da loro stessi pensata, organizzata e presentata. 4 5
<b>13</b>	<b>Tipo di attività</b>
<b>13.1</b>	<b>Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - TEORIA <input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - PRATICA <input type="checkbox"/> Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su politica, attualità, cultura?) <input checked="" type="checkbox"/> Eventi <input type="checkbox"/> Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus <input type="checkbox"/> Animazione <input type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista <input type="checkbox"/> Diffusione, promozione <input type="checkbox"/> Altro - specificare: <input type="text"/>

---

<b>14</b>	<b>Descrizione del progetto</b>
<b>14.1</b>	<b>Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati.</b>

Il progetto nasce dall'idea di far riscoprire ai giovani il mondo del gioco, quale strumento altamente educativo e socializzante. Giocare significa infatti ripetere, praticare, focalizzare, fissare, sperimentare, negoziare, guidare, acconsentire, collaborare, controllare. L'atmosfera che si crea è positiva, l'entusiasmo e l'energia liberano la creatività, il piacere di stare in gruppo, la voglia di competere, l'originalità, la voglia di essere assieme ad altri coetanei. Perché il gioco riesca nel suo intento, deve avere regole chiare, suscitare l'interesse e la curiosità; essere suddiviso in fasi ben distinte; "sfruttare le energie di gruppo legate non tanto alla competizione quanto alla cooperazione". Il gioco è uno degli strumenti di animazione più efficaci. Con il gioco si possono creare relazioni e favorire la conoscenza in un gruppo giovane; con il gioco si possono trasmettere contenuti educativi, ma dallo stesso possono nascere anche occasioni di incontro e di attività correlate o non. Con il gioco si può scoprire l'altro in modo semplice, efficace e divertente; può aiutare i ragazzi più timidi ad entrare in relazione con gli altri. Il gioco, a prescindere dalle finalità educative, fa star bene, fa sorridere, fa gustare pienamente l'autentico e spensierato "stare insieme", essere gruppo, essere comunità.

---

<b>14</b>	<b>Descrizione del progetto</b>
<b>14.2</b>	<b>Descrivere brevemente le attività da realizzare.</b>

Il progetto prevede una serata informativa alla quale verrà chiesta la partecipazione dei giovani dei 12 Comuni appartenenti al Piano Giovani, i quali avranno l'onere della formazione della squadra (una per ogni comune) e della realizzazione del proprio segno distintivo (casacca, maglietta, logo...). La serata sarà organizzata e condotta da alcuni membri del tavolo, coadiuvati dal referente tecnico organizzativo. Durante la stessa verrà presentata l'attività e verranno dati degli spunti organizzativi e delle idee. Verranno altresì definite le modalità di composizione e comunicazione delle squadre ai responsabili. Saranno gli stessi, infatti, con il supporto del Referente Tecnico a supportare i ragazzi nelle diverse fasi.

Le squadre saranno formate da 5 ragazzi (con rappresentanti di ambi i sessi). Alla fase di presentazione seguirà l'attività del Palio, che si svolgerà in 4 serate. I responsabili del progetto sceglieranno i giochi con cui le squadre dovranno cimentarsi nelle serate. Le squadre saranno divise in 3 gironi. Nelle prime tre serate parteciperà un girone a serata e le squadre si cimenteranno nei vari giochi ad eliminazione. I giochi proposti, cui ogni squadra si dovrà cimentare, saranno di stampo cooperativo e mireranno a potenziare le abilità del gioco di squadra.

I partecipanti dovranno impegnarsi nello svolgere il gioco all'insegna della collaborazione e della partecipazione attiva.

Risulterà vincitrice solo una squadra per girone, ossia quella che avrà ottenuto il punteggio migliore. Le 3 squadre vincitrici parteciperanno alla giornata finale, dalla quale emergerà la squadra vincitrice della prima edizione del "Non uno di meno in palio". Nelle prime 3 serate verranno proposti 4 giochi tutti uguali mentre per l'ultima serata saranno proposti altri 4 giochi. Le serate si svolgeranno nel campo sportivo di Sanzeno, nel campo sportivo di Dambel, a Ronzone e la serata finale alla Conca Verde ad Amblar, nel periodo di giugno e luglio 2012. Le località potranno subire modificazioni dettate da cause improvvise o indisponibilità dei campi.

---

<b>14</b>	<b>Descrizione del progetto</b>
<b>14.3</b>	<b>Descrivere brevemente i risultati attesi.</b>

Partecipazione attiva dei giovani di tutti i comuni del Piano.

Potenziare la cooperazione e la collaborazione tra pari.

Stimolare i giovani a vivere serenamente la competizione ludica.

Stimolare i giovani affinché si attivino a proseguire con l'iniziativa negli anni futuri.

---

<b>14</b>	<b>Descrizione del progetto</b>
<b>14.4</b>	<b>ABSTRACT.</b>

Il progetto consiste in un Palio tra i 12 comuni del Piano di Zona, che si svolgerà in 4 serate tra maggio e giugno in diversi comuni del Piano. I ragazzi saranno autonomi nella creazione delle squadre, mentre le attività di gioco verranno definite dai responsabili del progetto. Nell'ultima serata verrà decretata la squadra vincitrice del Palio.

15	Target	
15.1	<b>Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14</b> 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.	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	N 13
	<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 checked="" type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

15	Target	
15.2	<b>Chi sono i "partecipanti attivi" del progetto? 15</b> Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che hanno acquisito competenze prendendo parte al progetto.	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	N 60
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input checked="" 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 <input type="text"/>	

15	Target	
15.3	<b>Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? 16</b> Con "fruitori" si intendono tutti coloro che hanno assistito ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico.	
	<input checked="" type="checkbox"/> Tutta la cittadinanza	N 100
	<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 <input type="text"/>	

<b>16</b>	<b>Promozione e comunicazione del progetto</b>
<b>16.1</b>	<b>Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto 17</b>
<input type="checkbox"/>	Nessuna comunicazione prevista
<input checked="" type="checkbox"/>	Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
<input checked="" type="checkbox"/>	Bacheche pubbliche
<input checked="" type="checkbox"/>	Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
<input type="checkbox"/>	Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
<input type="checkbox"/>	Lettere cartacee
<input checked="" type="checkbox"/>	Passaparola
<input checked="" type="checkbox"/>	Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
<input type="checkbox"/>	Telefonate / SMS
<input type="checkbox"/>	Altro: specificare <input type="text"/>

<b>17</b>	<b>Valutazione</b>
<b>17.1</b>	<b>Sono previsti strumenti di valutazione?</b>
<input checked="" type="radio"/>	SI
<input type="radio"/>	NO
<b>17.2</b>	<b>Se si, Quali? 5</b>
1	Coinvolgimento e partecipazione dei giovani di tutti e 12 i Comuni appartenenti al Piano
2	Documentazione fotografica delle varie serate
3	Questionario di valutazione da somministrare ai partecipanti
4	
5	

18 Piano finanziario del progetto		
18.1 Spese previste		
	Voce di spesa	Importo Euro
1	Affitto Sale, spazi, locali	0
2	Noleggio Attrezzatura stabile materiale non usurabile per realizzazione dei giochi	1200
3	Acquisto Materiali specifici usurabili	0
	n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
4	Compensi   n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	n. ore previsto Tariffa oraria forfaita	0
5	Pubblicità/promozione	0
6	Viaggi e spostamenti	0
7	Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0
8	Tasse / SIAE	200
9	Rimborsi spese - Specificare 0	0
10	Assicurazione	800
11	Altro 1 - Specificare acquisto bevande e generi alimentari	300
12	Altro 2 - Specificare	0
13	Altro 3 - Specificare	0
14	Altro 4 - Specificare	0
15	Valorizzazione attività di volontariato	0
<b>Totale A</b>		<b>2.500,00</b>

<b>18.2 Entrate esterne al territorio e incassi</b>				
<b>Voce di entrata</b>		<b>Importo Euro</b>		
1	Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)		0	
2	Finanziamenti di Enti e attori privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)		0	
3	Incassi da iscrizione		0	
4	Incassi di vendita		0	
<b>Totale B</b>			<b>0,00</b>	
<b>DISAVANZO A - B</b>			<b>2.500,00</b>	
<b>18 Piano finanziario del progetto</b>				
<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>				
<b>Voce di spesa</b>		<b>Importo Euro</b>		
1	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) tutti i comuni del Piano		1250	
2	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)		0	
3	Finanziamenti di Enti e attori privati del territorio (specificare quali)		0	
4	Autofinanziamento		0	
5	Altro - Specificare		0	
6	Altro - Specificare		0	
<b>Totale</b>			<b>1.250,00</b>	
<b>Disavanzo</b>		<b>Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo</b>	<b>Entrate diverse</b>	<b>Contributo PAT</b>
2.500,00 <b>Euro</b>		1250 <b>Euro</b>	0,00 <b>Euro</b>	1.250,00 <b>Euro</b>
<b>Percentuale sul disavanzo</b>		50,00 %	0,00 %	50,00 %

