



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

BVS_10_2018

2. Titolo del progetto

Not in my name: bullismo & teatro - seconda annualità

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Immacolata
Cognome	Savastano
Recapito telefonico	3281629549
Recapito e-mail	tina.sa@tiscali.it
Funzione	Formatrice

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

Comune di Dimaro Folgarida

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Dimaro Folgarida

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)
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 30/09/2016	Data di fine 30/11/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 10/01/2017	Data di fine 15/09/2017
Realizzazione	Data di inizio 10/10/2017	Data di fine 10/05/2018
Valutazione	Data di inizio 11/05/2018	Data di fine 25/05/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Dimaro Folgarida



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

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

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

X 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
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
X 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
X 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 Responsabilizzare i giovani attraverso i ruoli della rappresentazione teatrale.
2 Discutere a approfondire il tema del bullismo con i giovani del territorio.
3 Aumentare la capacità di esprimere le proprie esperienze attraverso il linguaggio del corpo.
4
5



13. Tipo di attività
13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?
<input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA
<input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)
<input checked="" type="checkbox"/> 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
<p>Anche in Valle di Sole, come nel resto del Paese, è presente e rilevante il fenomeno del bullismo tra giovani e adolescenti. Bullismo che si manifesta sia nei canonici contesti aggregativi reali (piazze, strade, scuole, etc.), sia in contesti virtuali quali chat, community, social network in internet.</p> <p>Questa proposta nasce dall'esigenza di affrontare il delicato tema del cyberbullismo, ormai divenuto fenomeno generazionale, in cui il potere viene imposto attraverso l'abilità e le competenze acquisite nell'utilizzo delle nuove tecnologie.</p> <p>La richiesta è nata da alcuni studenti delle scuole medie e superiori, i quali hanno manifestato l'intenzione di affrontare l'argomento attraverso un percorso originale, in grado di superare il punto di vista teorico per sperimentare personalmente alcune situazioni e dinamiche tipiche del cyberbullismo al fine di confrontarsi direttamente sul tema e di trovare strategie condivise per saperlo riconoscere e per difendersi da esso. Il linguaggio teatrale inoltre è un ottimo strumento per coinvolgere anche i più ragazzi più timidi, solitamente i più esposti al fenomeno, a mettersi in gioco e a portare la propria esperienza.</p>

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.
<p>Il progetto, iniziato nel 2017, è BIENNALE</p> <p>Nel 2018 viene realizzata la fase 6 (la descrizione dell'intero progetto è inserita nel POG 2017:</p> <p>6. MESSA IN SCENA DI UN LAVORO TEATRALE: DAL 10° AL 30° INCONTRO</p> <p>Letture di tre copioni, la scelta è indicata dal gruppo, lavoro sulle parti, sulle dinamiche, linguaggio del corpo, mimo e mimica facciale, organizzare gli spazi sul palcoscenico, organizzare gli oggetti e la scenotecnica. Prove ordinarie e prova generale. Messa in scena del lavoro teatrale in teatro a Dimaro</p> <p>ANNO 2018</p> <p>Compensi formatore: 52 X € 37,50 = € 1950,00</p> <p>Noleggio attrezzatura € 100,00</p> <p>Acquisto materiali specifici usurabili: costumi di scena = € 100,00</p>



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

L'azione progettuale proposta mira a raggiungere i seguenti risultati:

- sensibilizzare i giovani sul fenomeno del cyberbullismo;
- dare strumenti per avere una visione più profonda e consapevole del fenomeno e per avere la capacità di affrontarlo e denunciarlo;
- permettere di esprimere situazioni vissute relative al cyberbullismo;
- sensibilizzare il mondo adulto su potenziali situazioni vissute dalle nuove generazioni;
- aumentare nei partecipanti l'autostima, la gestione e espressione dell'e,motività, aumentare la fiducia in se stessi e negli altri, migliorare l'ascolto di sè e degli altri.

14.4 Abstract

Quando viaggiare nel cyberspazio è bene farlo in compagnia. In una compagnia teatrale. Un percorso di riflessione e di teatro per conoscere le mille facce del web e di come far fronte alle situazioni più strane. Per ragazzi tra gli 11 e i 15 anni d'età.

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



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
<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
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 11

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
<input checked="" type="checkbox"/> 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 200



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 Incontro dedicato con i partecipanti a fine progetto in cui ragionare sui punti di forza e debolezza dell'intero percorso. Le conclusioni verranno riportate in un report.

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) service luci e audio	€ 100,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiali per costumi e scenografie	€ 100,00
4. Compensi n.ore previsto 52 tariffa oraria 37,5 forfait	€ 1950,00
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	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €2150,00



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)	€ 2150,00
--	-----------

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 aderenti al Piano e Consorzio BIM Adige	€ 1075,00
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	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1075,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2150,00	€ 1075,00	€ 0,00	€ 1075,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %