



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

### 1. Codice Progetto

APG\_2\_2018

### 2. Titolo del progetto

Oltre lo Sport, Tutti al Cinema

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Aldo
Cognome	Fragoesch
Recapito telefonico	3479267268
Recapito e-mail	aldofragoesch@tiscali.it
Funzione	Vicepresidente Sportiva

### 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**

A.S.D. Altopiano Paganella

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

Andalo

**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, culturali**

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 15/10/2017	Data di fine 17/11/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/12/2017	Data di fine 07/04/2018
Realizzazione	Data di inizio 16/04/2018	Data di fine 02/07/2018
Valutazione	Data di inizio 01/09/2018	Data di fine 31/12/2018

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Andalo



## 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

### 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

### X 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*

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**

#### **X 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 Far comprendere ai giovani che lo sport può contribuire al superamento di barriere sociali, come la diffidenza verso le persone di colore

2 Sensibilizzare i giovani riguardo la relazione con "l'altro" e con il "diverso" e far capire che lo sport è positivo solo se condotto in modo sano ed etico

3 Parlare in pubblico ed esprimere opinioni

4 Mostrare ai ragazzi che lo sport, in particolare i suoi valori, sono stimolo di crescita e di miglioramento

5 Affinare le capacità di ascolto, di osservazione e di analisi dei partecipanti

**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

**X 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

**X Altro (specificare) cineforum****14. Descrizione del progetto****14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

L'associazione sportiva "A.S.D Altopiano della Paganella", con il progetto "Oltre lo Sport, Tutti al Cinema", vuol far riflettere i giovani attraverso la visione di film sportivi su alcune specifiche tematiche: razzismo, pregiudizi sociali e valori dello sport.

I valori che speriamo di far comprendere e trasmettere sono: rapporti con gli altri, spirito di squadra/senso d'appartenenza, rispetto dell'altro, integrazione sociale, lealtà e sana competizione.

Il confronto con gli altri è un valore centrale delle pratiche sportive - sia di quelle svolte dagli allievi in prima persona, che di quelle che passano sui campi da gioco o attraverso i media. Vediamo lo sport come un linguaggio universale, attraverso cui abbiamo la possibilità di entrare in rapporto con gli altri, e di relazionarci con altri, con le loro idee e culture. Purtroppo ci troviamo sempre più ad osservare come nel mondo sportivo si impari a discriminare: la discriminazione verso persone o gruppi ritenuti inferiori a priori non ha alcuna attinenza con i valori sportivi. Lo sport deve costruire relazioni e essere strumento di integrazione sociale, non essere veicolo di odio.

Lo sport generalmente è il luogo in cui si viene a contatto per la prima volta con la competizione; per questo sembra necessario far comprendere che essa è qualcosa di buono solo se condotta in modo sportivo, ossia in modo corretto e rispettoso. L'attenzione nei confronti dell'avversario è fondamentale in ogni sport, singolo o di squadra; e spesso questo elemento, unito alla determinazione e alla sana competizione, aiuta i ragazzi a dare il massimo e, dunque, a migliorarsi.

Non tutti siamo uguali: la passione e la determinazione sono fattori decisivi per superare gli "ostacoli sociali". Non esistono, infatti, sport specifici per donne o per uomini: la forza di volontà è una prerogativa fondamentale per raggiungere i propri obiettivi, al di là di pregiudizi di genere e sociali.



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

Il progetto "Oltre lo Sport, tutti al cinema", mira a coinvolgere i ragazzi della fascia d'età che va dai 11 ai 18 anni.

L'intento è quello di riflettere, attraverso la visione di film, come lo sport possa essere un elemento vincente per superare alcune barriere sociali, come il razzismo, i pregiudizi e la diversità. Le tematiche dei film saranno, pertanto, sociali.

L'attività sportiva racchiude in sé una grande responsabilità verso la società del nostro tempo, soprattutto verso i giovani. E' dunque assolutamente necessario promuovere uno sport fondato su valori; solo in questo modo si stimolerà a crescere i piccoli grandi atleti facendoli diventare piccoli grandi uomini.

Il cinema è da sempre riconosciuto per avere una forte funzione educativa, e per rappresentare, al contempo, un'occasione di incontro, di dialogo e di riflessione sui temi della diversità e della relazione. È un mezzo multimediale, che i giovani conoscono bene e con il quale si interfacciano sempre più. Valore aggiunto del cinema è l'immedesimazione, cioè la capacità di farci entrare nelle storie dei protagonisti e di farci vivere in prima persona le vicende, favorendone l'identificazione e la comprensione anche delle tematiche più difficili. Riteniamo che questo sia un aspetto molto importante per l'apprendimento.

Il progetto prevede la visione di tre film, che saranno proiettati presso la sala di AltRoPianO la domenica pomeriggio. Ogni film sarà introdotto da una piccola sintesi e dalla spiegazione del motivo della scelta. I ragazzi, infatti, saranno sempre guidati nelle loro riflessioni da un esperto o accompagnatore competente.

Ogni proiezione affronterà il tema dei valori nello sport nei seguenti ambiti:

- sport
- pregiudizi sociali, determinazione e passione
- razzismo

Al termine di ciascuna visione i ragazzi potranno riflettere su quanto visto e esprimere le loro considerazioni sulle tematiche proposte.

E' previsto un quarto incontro durante il quale i partecipanti, accompagnati da un esperto saranno stimolati a riflettere sulle tematiche proposte.

Per favorire il dialogo, creare un clima sereno e facilitare le dinamiche di gruppo, si organizzeranno piccoli rinfreschi durante tutti e 4 gli appuntamenti.

Per agevolare i giovani di tutti e 5 i Comuni dell'Altopiano della Paganella a partecipare al progetto, l'associazione sportiva metterà a disposizione un pullmino.

E' prevista una quota di iscrizione di 5€ per ciascun ragazzo.

Per sviluppare le tematiche sopra citate abbiamo pensato di proiettare i seguenti film (i titoli, tuttavia, potranno subire, in accordo con i partecipanti, alcune modifiche):

1. Billie Elliot di Lee Hall;
2. Invictus di Clint Eastwood;
3. Sognando Beckham di Gurinder Chadha.



### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto "Oltre lo sport, tutti al cinema" mira a coinvolgere i ragazzi in età preadolescenziale e adolescenziale, più sensibili all'apprendimento di determinati valori e più predisposti a modificare alcuni comportamenti non corretti. Lo sport, infatti, non è fine a stesso, e l'associazione sportiva vuole crescere giovani sportivi consapevoli dei valori intrinseci nelle varie attività. Il cinema li immedesima, li fa vivere la storia del protagonista o della protagonista e li fa comprendere in modo più immediato la sofferenza che alcuni atteggiamenti o parole comportano e l'ingiustizia di determinate scelte.

Sarà il dibattito di gruppo a portare una consapevolezza maggiore di queste tematiche e a suscitare riflessioni più profonde, che saranno guidate da un esperto della F.I.G.C.

Il progetto vuole aiutare i giovani a riflettere su quelle tematiche negative che sempre più si stanno abbattendo contro il mondo sportivo, in modo che riescano a sviluppare un pensiero critico positivo e che miri a sensibilizzarli in un mondo sempre più diviso in "etichette sociali".

La forza di squadra, la determinazione e la non diversità: sono questi i valori che lo sport deve insegnare. Crescere giovani sportivi che abbiano fatto proprie certe idee, porterà a una risanazione del mondo sportivo, sempre più tormentato da aspetti e comportamenti negativi.

Il progetto Oltre lo Sport, Tutti al Cinema, vuole anche favorire la creazione di un gruppo, composto da giovani provenienti da tutti e 5 i comuni dell'Altopiano, sia appartenenti a realtà sportive che non. Lo sport, infatti, può essere migliorato anche da coloro che vanno ad assistere agli eventi (il pubblico): certi valori sono, per noi, fondamentali tanto per gli sportivi che per i tifosi e per chi non ama le attività fisiche.

### 14.4 Abstract

Il progetto "Oltre lo Sport, Tutti al Cinema" intende abbattere i pregiudizi sociali e il razzismo, e insegnare ai giovani che se si vuole raggiungere un obiettivo lo spirito di squadra, la passione, la determinazione, il rispetto, il sacrificio e l'allenamento sono imprescindibili. I film individuati, infatti, mirano a far riflettere i ragazzi su queste tematiche e a contribuire a far assimilare loro i veri valori sportivi, affinché crescano sani ed educati, nella vita come nello sport.

## 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

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

**Numero organizzatori 5**



<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"/> <b>Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Adolescenti 15-19 anni</b>
<input type="checkbox"/> <b>Giovani 20-24 anni</b>
<input type="checkbox"/> <b>Giovani 25-29 anni</b>
<input type="checkbox"/> <b>Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)</b>
<input type="checkbox"/> <b>Altro (specificare)</b>
<b>Numero partecipanti attivi 30</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 type="checkbox"/> <b>Tutta la cittadinanza</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Adolescenti 15-19 anni</b>
<input type="checkbox"/> <b>Giovani 20-24 anni</b>
<input type="checkbox"/> <b>Giovani 25-29 anni</b>
<input type="checkbox"/> <b>Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)</b>
<input type="checkbox"/> <b>Altro (specificare)</b>
<b>Numero fruitori 30</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 Numero di partecipanti giovani e loro coinvolgimento

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) alimenti, cancelleria	€ 600,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1000	€ 1000,00
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	€ 300,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 100,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€ 0,00
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: €2000,00**



<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	€ 100,00
4. Incassi di vendita	€

**Totale B:** € 100,00

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 1900,00</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 e Comunità di Valle	€ 900,00
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	€ 200,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale:** € 1100,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1900,00	€ 900,00	€ 200,00	€ 800,00
percentuale sul disavanzo	47.3684 %	10.5263 %	42.1053 %