



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



SCHEMA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
FAS_7_2011	
2	Titolo del progetto
"REDHOT WHEELS PARTY"	
3	Riferimento del compilatore 2
	Nome SIMONE
	Cognome BOLGIANI
	Recapito telefonico 3348215889
	Recapito e-mail bolgias@virgilio.it
	Funzione Referente Progetto
4	Soggetto proponente 3
4.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?
	<input type="radio"/> Comune
	<input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/>
	<input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale
	<input checked="" 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"/>
5	Soggetto responsabile 4
5.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?
	<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"/>
5.2	Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile
COMUNE POZZA DI FASSA	
5.3	Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile
POZZA DI FASSA	

6	Collaborazioni		
6.1	Il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?		
	<input checked="" type="radio"/>	SI	
	<input type="radio"/>	NO	
6.2	Se sì, con quale tipologia di soggetti		
	<input type="checkbox"/>	Comune	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia)	<input type="text" value="Associazione sportiva"/>
	<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	Pro Loco	
	<input type="checkbox"/>	Altro (specificare)	<input type="text"/>
7	Durata del progetto		
7.1	Quale è la durata del progetto?		
	<input checked="" type="radio"/>	Annuale	
	<input type="radio"/>	pluriennale	
7.2	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)		
		Data di inizio	Data di fine
1	progettazione	01/11/2010	22/11/2010
2	organizzazione delle attività	01/02/2011	15/05/2011
3	realizzazione	15/05/2011	22/05/2011
4	valutazione	15/05/2011	30/10/2011

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

POZZA DI FASSA

9	Ambiti di attività
9.1	In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8
	<input checked="" 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

10	Area tematica
10.1	In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto? 9
	<input type="radio"/> Cittadinanza attiva e volontariato <input type="radio"/> Arte, creatività e fotografia <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 checked="" 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"/>
11	Obiettivi generali
11.1	Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10
Obiettivi legati ai giovani	
	<input checked="" type="checkbox"/> Ascolto e raccolta di bisogni <input type="checkbox"/> Conoscenza/valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input type="checkbox"/> Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva <input checked="" type="checkbox"/> Trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività <input type="checkbox"/> Formazione/Educazione <input type="checkbox"/> Interculturalità/Multiculturalità <input type="checkbox"/> Orientamento scolastico o professionale <input type="checkbox"/> Sostegno alla transizione all'età adulta <input type="checkbox"/> Altro specificare <input type="text"/>
Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale	
	<input checked="" type="checkbox"/> Dialogo inter-generazionale <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilizzazione e sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani <input type="checkbox"/> Supporto alla genitorialità <input type="checkbox"/> Sinergia tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) <input checked="" type="checkbox"/> Sinergia tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.) <input type="checkbox"/> altro specificare <input type="text"/>
12	Obiettivi specifici
12.1	Quale sono gli obiettivi secondari (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere? 11
	1 Sensibilizzare la comunità verso lo spiccato interesse condiviso dai gruppi di ragazzi i quali non hanno le risorse idonee per poter esprimere e praticare la loro passione 2 Permettere ai giovani skater e ragazzi che praticano bmx e roller di esibirsi e di far conoscere le loro abilità 3 Permettere ai locali gruppi musicali composti da giovani di sentirsi protagonisti nella loro attitudine 4 Trasmettere competenze in merito all'organizzazione di un evento sportivo e musicale 5 Sensibilizzare la collaborazione tra più persone con interessi diversi migliorando il dialogo e l'organizzazione
13	Tipo di attività
13.1	Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12
	<input 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 type="checkbox"/> Eventi <input type="checkbox"/> Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus <input type="checkbox"/> Animazione <input type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista <input checked="" type="checkbox"/> Diffusione, promozione <input type="checkbox"/> Altro - specificare: <input type="text"/>

14	Descrizione del progetto
14.1	Descrivere brevemente il contesto e le problematiche affrontate.

L'idea progettuale è emersa dalla richiesta di un gruppo di ragazzi appassionati alla disciplina dello skate. Il contesto nel quale si cala il progetto risulta privo di qualsiasi struttura per poter praticare la stessa in maniera idonea e in sicurezza. I ragazzi si trovano così obbligati a dover spostarsi fuori valle (cosa spesso non possibile vista l'età dei ragazzi) per poter dedicarsi alla loro passione. Lo skateboard risulta un'attività alla quale sempre più vede giovani dedicarsi: non necessita del rispetto di orari ben precisi, quale un'altra attività fisica, non necessita di dispendio economico, entrambi fattori che come ben si possa immaginare riescono a coinvolgere molti giovani e ragazzini, permettendo appunto a un'ampia fascia d'età di poter svolgere tale disciplina non andando a incidere sulle possibilità economiche familiari, fattore che a volte funge da limite per molti.

Il contesto territoriale della valle, principalmente turistico e di montagna, non può usufruire della varietà di possibilità e risorse in ambito giovanile che un contesto di città può offrire e il Tavolo ritiene molto importante ascoltare la richiesta proveniente direttamente dai giovani, al fine di poter ampliare le opportunità presenti sul nostro territorio. Essi inoltre hanno dimostrato la volontà di voler costruire un evento dimostrativo occupandosi di tutti gli aspetti organizzativi, di allestimento e gestione che andrà a beneficio anche di molti altri ragazzi non ancora appassionati da questa disciplina ma che la potrebbero conoscere ed apprezzare ed anche per sensibilizzare gli amministratori della valle a prevedere nel futuro anche questo tipo di struttura.

14	Descrizione del progetto
14.2	Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto è incentrato sulla creazione di evento sportivo musicale da parte di un'associazione sportiva di discipline di freestyle della valle al fine di promuovere e sostenere questi sport ma soprattutto per sensibilizzare le istituzioni a realizzare una struttura per praticare questi sport. L'evento è quindi l'occasione per poter noleggiare questa struttura non solo per quel giorno ma per ben due settimane verrà messa a disposizione di tutti i ragazzi appassionati di questa disciplina che qui in valle non possono praticarla per la mancanza di spazi adeguati. Si chiarisce che per tutti il periodo in cui la struttura di skatepark sarà presente, i ragazzi promotori ed organizzatori del progetto, faranno i turni, in quanto loro stessi già impiegati professionalmente, mettendo a disposizione tutta la loro competenza per assistere e garantire la sicurezza tutti coloro che vorranno usufruire la struttura ed anche insegnando la stessa disciplina, il tutto a titolo di volontariato.

L'evento avrà inizio nel primo pomeriggio e vedrà le seguenti attività susseguirsi nell'intera giornata:

Apertura skatepark, dove tutti potranno usufruire delle strutture. Giovani valligiani esperti nel settore supervisioneranno questo momento mediante consigli, suggerimenti e brevi dimostrazioni affinché anche i ragazzi più giovani possano avvicinarsi a questa disciplina.

Piccolo "contest" di prova della disciplina aperto a tutti

Dimostrazione skateboard e bmx da parte di "pro" ovvero dimostratori, provenienti anche da fuori provincia ai quali sarà necessario offrire vitto e alloggio e un rimborso spese, in quanto professionisti di queste discipline.

Premiazione contest con premi per tutti i partecipanti

Esibizione dei gruppi musicali durante la serata.

Durante l'arco della giornata i ragazzi coinvolti nell'organizzazione dell'evento si presteranno a lavorare nel servizio bar e fast-food a disposizione di tutti i partecipanti e visitatori dell'evento. Il ricavo delle vendite contribuirà a finanziare il costo del progetto.

Verrà richiesta l'attenzione delle forze dell'ordine nel corso della giornata per garantire il corretto funzionamento dell'evento.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Sensibilizzare le amministrazioni comunali, il mondo dell'associazionismo giovanile, i genitori dell'intera Valle di Fassa all'interesse e alla voglia di esprimersi in questo ambito sportivo di un gruppo di giovani appartenenti all'intera comunità.

Acquisizione di competenze dei giovani, mettendo in comune esperienze e abilità complementari nelle fasi di progettazione, organizzazione e realizzazione di un evento.

Si punta sia nella giornata dell'evento, sia nella settimana successiva che nell'eventuale realizzazione di una struttura fissa a creare i presupposti per praticare una determinata attività fisica, a migliorare le relazioni tra i giovani valligiani e non, tramite un punto d'incontro.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Un evento sportivo e musicale per valorizzare, promuovere e sostenere gli sport freestyle: skate, bmx, roller. Verrà lasciata a disposizione anche per le due successive settimane una struttura fissa presso il padiglione Manifestazione di Pozza per provare in tutta sicurezza una di queste discipline, dimostrazione di skateboard e bmx da campioni nazionali e musica live per tutti con esibizioni anche di gruppi locali e dei ragazzi partecipanti al progetto del Piano Giovani 2010 "Fare musica insieme"

15	Target	
15.1	Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14 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)	
	<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 checked="" type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N 10
	<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	
15.2	Chi sono i "partecipanti attivi" del progetto? 15 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)	
	<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 checked="" type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N 50
	<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	Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? 16 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	
	<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	N 1000
	<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"/>	

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 17
<input type="checkbox"/>	Nessuna comunicazione prevista
<input checked="" type="checkbox"/>	Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
<input 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 checked="" type="checkbox"/>	Telefonate / SMS
<input type="checkbox"/>	Altro: specificare <input type="text"/>
17	Valutazione
17.1	Sono previsti strumenti di valutazione?
<input checked="" type="radio"/>	SI
<input type="radio"/>	NO
17.2	Se si, Quali? 5
1	Compilazione di un breve questionario da parte di adulti, giovani e genitori di gradimento ed eventuali proposte
2	Registrazione di affluenza durante l'evento
3	Registrazione di affluenza alla struttura skatepark durante la settimana successiva l'evento
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 Service per il concerto dal vivo e struttura per skatepark per 2 settimane	6500		
3 Acquisto Materiali specifici usurabili per il ristoro (cibo e bevande)	700		
4 Compenso e/o rimborsi spese Numero ore ----- Tariffa oraria ----	2000		
5 Pubblicità/promozione	0		
6 Viaggi e spostamenti	400		
7 Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0		
8 Tasse / SIAE	350		
9 Altro 1 - Specificare	0		
10 Altro 2 - Specificare	0		
11 Altro 3 - Specificare	0		
12 Altro 4 - Specificare	0		
13 Altro 5 - Specificare	0		
14 Altro 6 - Specificare	0		
15 Valorizzazione attività di volontariato	500		
Totale A	10.450,00		
18.2 Entrate esterne al territorio e incassi			
Voce di entrata	ImportoEuro		
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	1200		
Totale B	1.200,00		
DISAVANZO A - B	9.250,00		
18 Piano finanziario del progetto			
18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ			
Voce di spesa	ImportoEuro		
1 Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali)Comuni del PGZ più Comun general de Fascia	3278		
2 Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) BIM	700		
3 Finanziamenti di Enti e attori privati del territorio (specificare quali) Aziende di privati della Valle di Fassa	1097		
4 Autofinanziamento	0		
5 Altro - Specificare	0		
6 Altro - Specificare	0		
Totale	5.075,00		
Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
9.250,00 Euro	3278 Euro	1.797,00 Euro	4.175,00 Euro
Percentuale sul disavanzo	35,40 %	19,40 %	45,10 %