



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_4_2018

2. Titolo del progetto

Play and JoYn

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Catia
Cognome	Borgogno
Recapito telefonico	346 6194511
Recapito e-mail	catjaborgogno@hotmail.it
Funzione	Presidente associazione

4. Soggetto proponente

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

Comune

 Associazione (specificare tipologia) Culturale

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) Culturale

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

Associazione culturale Fantasy Fest

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pergine Valsugana

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 10/09/2017	Data di fine 31/10/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2018	Data di fine 20/01/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/02/2018	Data di fine 20/10/2018
Valutazione	Data di inizio 01/11/2018	Data di fine 30/11/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pergine Valsugana



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

<p>10. Area tematica 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?</p>
<p>Cittadinanza attiva e volontariato</p>
<p>X Arte, cultura e creatività</p>
<p>Musica e danza</p>
<p>Teatro, cinema e fotografia</p>
<p>Tecnologia e innovazione</p>
<p>Educazione e comunità</p>
<p>Sport, salute e benessere</p>
<p>Economia, ambiente e sostenibilità</p>
<p>Conoscere e confrontarsi con il mondo</p>
<p>Altro (specificare)</p>



11. Obiettivi generali:
11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?
<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
X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
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
X Altro (specificare) Favorire lo scambio sociale attraverso un momento ludico e riflessivo

<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.)
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 Favorire la responsabilizzazione dei giovani nel gestire lo spazio, il tempo e nel coordinare strategicamente altre persone all'interno di un lavoro in team
2 Favorire la socializzazione tra individui e culture diverse attraverso il gioco come strumento di legame e comunanza
3 Garantire a ogni incontro nuovi stimoli ed argomenti per creare un ambiente rinnovato, curioso e stimolante
4 Creare uno spazio di condivisione e di messa in rete tra i giovani interessati alla "cultura nerd"
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

X 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

X 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**

Esiste una comunità di giovani che vive la socialità nella condivisione della passione per i giochi da tavolo o di ruolo. Il gioco è inteso come valvola di sfogo dalla realtà quotidiana ma anche come modo per socializzare, creare legami di amicizia e stimolare la fantasia dei partecipanti che si immergono in mondi distopici, alternativi e specchio delle loro passioni più intime e genuine. Ecco che il gioco diventa un modo per indagare se stessi ed esternare la propria essenza, in un luogo protetto e in una comunità scelta di persone affidabili e rispettose.

Questa comunità solitamente ha come luogo di ritrovo le case dei vari partecipanti: questo però può diventare un ostacolo che impedisce una frequenza lineare e continuativa e limita la partecipazione in base agli spazi a disposizione. Esistono vari tipi di gioco ma tendenzialmente questo tipo di attività si rivela piuttosto costosa, cosa che per degli studenti costituisce un limite, costringendoli a rinunciare, organizzarsi in altro modo o in casi più estremi (da non sostenere) a ricorrere a metodi illegali (download illegale, violazione di diritti d'autore e mercato di contrabbando).

L'obiettivo del progetto è quello di fornire uno spazio di confronto e condivisione per costruire un polo d'attrazione per la cultura nerd, dove ai ragazzi sarà chiesto di entrare in contatto con i coetanei in modo diretto e non attraverso i giochi on line e sui supporti tecnologici.

L'associazione Fantasy Fest nasce nel territorio dell'Alta Valsugana, da un gruppo di giovani tra i 20 e i 28 anni, con lo scopo di dare vita a manifestazioni a tema storico-fantastico, riscoprendo e valorizzando al contempo la storia del territorio sul quale opera.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il gioco di ruolo è un'esperienza di gruppo in cui un narratore racconta una storia e gli altri assumono il ruolo dei vari personaggi. Il narratore ha quindi il compito di rendere verosimile un mondo immaginario, descrivendo l'ambiente e interpretando creature e personaggi fittizi. Sono possibili diverse ambientazioni: fantasy, horror, fantascienza. I giocatori interpretano ognuno un personaggio che ha caratteristiche differenti, indicate su di un'apposita scheda. Concretamente, per realizzare una partita a un gioco di ruolo sono necessari: un manuale con le regole e i riferimenti di un'ambientazione, le schede dei personaggi e i dadi con diverse facce (che simulano la componente dovuta al caso).

Gli ingredienti principali dei giochi di ruolo sono l'immaginazione, l'interpretazione e la cooperazione.

L'immaginazione è un aspetto centrale, si parla di qualcosa che non c'è in una sorta di sogno cosciente ad occhi aperti condiviso.

L'interpretazione di un personaggio permette l'espressione di Sé in modi anche diversi da quelli abituali. La cooperazione del gruppo di giocatori, che frequentemente è l'unico modo per superare una determinata situazione proposta dal narratore, fa sperimentare una modalità di gioco in cui si vince o si perde tutti assieme, cosa poco frequente nei giochi, in cui spesso si vince quando l'altro perde. Cooperare permette di confrontarsi con gli altri in modo costruttivo e affina le capacità di realizzare un'attività di squadra.

Il progetto intende organizzare un percorso di 40 incontri con cadenza settimanale, della durata di 3 ore per 10 mesi, mettendo a disposizione uno spazio, dei giochi di ruolo (presenti al Centro Giovani #Kairos) e soprattutto l'esperienza di un gruppo di giocatori. Gli organizzatori proporranno ad ogni incontro un nuovo gioco che verrà presentato, spiegato e contestualizzato ai partecipanti, i quali in un secondo momento si cimenteranno nell'esecuzione vera e propria dell'attività. Al termine della sessione di gioco i ragazzi si confronteranno con riflessioni e dibattiti scaturiti dal tema del gioco.

E' intenzione dell'associazione responsabilizzare i ragazzi nel seguire le sessioni anche in modo attivo, per passare loro il testimone e la conduzione degli incontri, stimolandoli nel creare a loro volta un ambiente personale e sempre aggiornato.

Il coordinatore avrà il ruolo di: la scelta dei giochi, la presentazione dei giochi e del contesto in cui si svolgono, la spiegazione delle regole, la gestione delle relazioni all'interno del gruppo, la veicolazione dell'utilità del gioco da tavolo e del gioco di ruolo per la socializzazione, l'utilizzo del linguaggio, la teatralità, la consapevolezza corporea e lo sviluppo della fantasia/immaginazione.

I ragazzi verranno coinvolti attraverso dei volantini, il profilo Facebook dell'Associazione e, soprattutto, attraverso la rete dei giovani che partecipano al Fantasy Fest.

NOTE PUNTO 18.1:

Compensi: la voce è destinata a Catia Borgogno per il coordinamento e la gestione del gruppo di ragazzi.

L'attività di organizzazione e coordinamento verrà sostenuta dai membri dell'associazione proponente a titolo gratuito.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto intende raggiungere i seguenti risultati:

- Creazione di spazi e momenti di aggregazione sana.
- Promozione della cultura giovanile legata ai giochi di ruolo e da tavolo.
- Promozione tra i partecipanti di competenze legate all'immaginazione, all'interpretazione e alla cooperazione.
- Creazione di una rete di supporto (genitori, istituzioni, comunità) attenta alle necessità di svago e divertimento dei giovani.

14.4 Abstract

Un progetto rivolto agli appassionati di giochi da tavolo, carte, giochi di ruolo, film, fumetti e cultura ludica, un appuntamento imperdibile per condividere questa passione con altri coetanei e avventurarsi ogni settimana in una sfida diversa.



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 10

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

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 partecipanti attivi 30



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

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

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 Affluenza agli incontri
2 Gradimento dei partecipanti
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)	€
4. Compensi n.ore previsto 120 tariffa oraria 15 forfait	€ 1800,00
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	€ 200,00
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: € 2000,00



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)	€ 0,00
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)	€2000,00
--	-----------------

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) Comune di Pergine	€ 1000,00
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: €1000,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2000,00	€ 1000,00	€ 0,00	€ 1000,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %