



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

DAD_7_2016

2. Titolo del progetto

Pomarolo sport & fun

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Matteo
Cognome	Giovanella
Recapito telefonico	3294637444
Recapito e-mail	matteo.giovanella@hotmail.it
Funzione	Socio Attivo

4. Soggetto proponente

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

Comune

 Associazione (specificare tipologia) Gruppo giovani

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) Gruppo giovani

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

CCGP (Circolo Culturale Giovanile Pomarolo)

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pomarolo

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) Noi Oratorio Pomarolo

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 10/11/2015	Data di fine 25/11/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/02/2016	Data di fine 30/04/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/06/2016	Data di fine 11/09/2016
Valutazione	Data di inizio 16/11/2016	Data di fine 30/11/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pomarolo



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

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

Teatro, cinema e fotografia

Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

X 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
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
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 Aumentare il senso di appartenenza alla comunità e la coesione sociale
2 Incentivare i giovani a praticare sport
3
4
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

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

X Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

X Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

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

In progetto nasce dalla sinergia di due associazioni giovanili di Pomarolo: il Circolo Culturale Giovanile Pomarolo e l'Associazione Noi Oratorio Pomarolo.

L'obiettivo comune è quello di coinvolgere e rendere maggiormente attivo il paese, collaborando insieme per la prima volta ad un unico progetto. In questo contesto si creeranno occasioni di lavoro comune e scambio di idee tra le due realtà. Il progetto ha l'obiettivo di sensibilizzare la popolazione locale (in particolare i più giovani) alla partecipazione attiva alla vita della comunità creando momenti di svago e divertimento comuni, stimolando la coesione sociale.

Vista la recente costruzione del campo sportivo adiacente alla parrocchia si è pensato di collocare parte dell'evento in questa nuova struttura per incentivarne l'utilizzo da parte della comunità. Abbiamo scelto come tematica lo sport per promuovere la conoscenza e la pratica dell'attività sportiva da parte dei giovani vista l'importanza che essa possiede nella salute di ogni individuo. Lo sport permette inoltre di valorizzare le proprie abilità oltre a creare unione tra i vari protagonisti.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Le attività verranno svolte interamente dai giovani delle due associazioni in collaborazione.

I luoghi destinati all'evento saranno due: il campo sportivo per i giovani (15-29 anni) ed il parco giochi Arcobaleno per i giovanissimi (11-14 anni) ; con eventualmente il relativo parcheggio.

Campo sportivo: Attività per i giovani (15-29 anni)

Torneo tra contrade del paese (calcio e pallavolo): vista la voglia di reinstaurare lo spirito di identità del paese affievolito negli ultimi anni, viene riproposto lo storico torneo del paese. Ogni squadra avrà una maglietta con gli storici colori delle contrade. Si sfideranno 6 squadre (come le storiche contrade) in due gironi.

Parco giochi: Attività per i giovanissimi (11-14 anni)

varie attività per bambini che potranno provare diversi sport: mini basket, arrampicata (su parete), percorsi di abilità in bicicletta e vari giochi di abilità. Sarà presente un istruttore di arrampicata e ginnastica.

Per la cena del sabato è prevista la Pizza in Piazza, con grande tavolata per riunire le famiglie in un momento di socialità.

Si esibiranno Dj e un gruppo musicale.

L'evento sarà pubblicizzato tramite locandine nelle bacheche comunali, social network e sito internet comunale.

Saranno protagonisti e svolgeranno un ruolo attivo tutti coloro che prenderanno parte ai tornei sopra citati e alle altre attività proposte, oltre ovviamente ai tanti giovani che saranno responsabili dell'iniziativa, ciascuno per una piccola parte.

Infatti, quale migliore opportunità di partecipare a tornei per sentirsi protagonisti di una giornata di festa? Quest'evento darà l'occasione a chiunque voglia partecipare attivamente, dai più grandi ai più piccoli, di sentirsi parte della festa assumendo un ruolo attivo nel vero significato della parola e avendo la possibilità di stringere nuovi rapporti interpersonali che, si auspica, proseguiranno anche al termine della nostra iniziativa.

Tale progetto vede la coesione di più realtà giovanili, derivanti dalla collaborazione di due associazioni differenti, le quali si vedono protagoniste attraverso i loro giovani, sia nella fase di ideazione, che comprende la riflessione iniziale sui temi centrali di questo progetto e sui fini che esso vuole raggiungere, che nella fase di gestione, in cui le due associazioni giovanili dovranno approcciarsi con la parte burocratica legata all'organizzazione e anche con la gestione di più spazi e di più attività contemporaneamente definendo assieme le attività e il programma da realizzare. Da sottolineare è anche la fase di realizzazione, dove i giovani componenti delle associazioni dovranno lavorare assieme nel montaggio/smontaggio delle attrezzature, nell'organizzazione delle varie attività proposte e nella gestione ottimale di tutti i punti della manifestazione.

Per la maggior parte dei giovani organizzatori questo evento sarà la prima e più importante occasione per mettersi alla prova con la realizzazione di un progetto di tali dimensioni e quindi dedicheranno tutto il loro impegno e la loro voglia in modo tale che tutto vada per il meglio. Tale progetto vede perciò le realtà giovanili del paese protagoniste, con lo scopo di sviluppare la rete sinergica giovanile all'interno del paese, rendendola più responsabile e socialmente attiva.

Inizialmente si era ipotizzato di creare delle casacche personalizzate e successivamente di optare per delle magliette personalizzate, in quanto crediamo che la maglietta, al contrario della casacca, non porta con sé soltanto il ricordo di una giornata sportiva, ma avendo la possibilità di essere indossata quotidianamente genera anche un ricordo dell'evento nella sua totalità, e quindi non solo una giornata sportiva ma anche una buona occasione per stringere nuovi rapporti interpersonali e per divertirsi all'insegna dello stare assieme, oltre a diffondere lo strumento del Tavolo Giovani.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

La manifestazione si propone di coinvolgere gran parte della popolazione locale e limitrofa, con particolare attenzione ai più giovani e rispettive famiglie. Come detto precedentemente l'obiettivo principale è quello di creare sinergia tra le due realtà e quindi il progetto si pone proprio questo come risultato principale.

Coinvolgere e rendere maggiormente attivo il paese, auspicando una grande affluenza e un momento conviviale comune.

Sensibilizzare la popolazione locale (in particolare i più giovani) alla partecipazione attiva alla vita della comunità creando momenti di svago e divertimento comuni, stimolando la coesione sociale.



14.4 Abstract

Giornata all'insegna dello sport e della coesione sociale, alla riscoperta del paese di Pomarolo.

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 20

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 50



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 400

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 iscritti ai tornei
2 Partecipazione o meno di fruitori di tutte le età
3 soddisfazione dei membri delle associazioni, misurate con incontri in itinere e finale
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) parete di arrampicata, canestri, service musica, gazebo, materiali per percorso di abilità	€ 2000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) palloni, magliette personalizzate per i partecipanti ai tornei	€ 400,00
4. Compensi n.ore previsto DJ tariffa oraria forfait 200	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto Istruttore sportivo arrampicata e ginnastica tariffa oraria forfait 100	€ 100,00
4. Compensi n.ore previsto gruppo musicale tariffa oraria forfait 100	€ 100,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 150,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 300,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 500,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 3750,00



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	€ 300,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 300,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 3450,00
--

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 Tavolo	€ 1275,00
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	€ 250,00
5. Altro (specificare) sponsor	€ 200,00
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1725,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 3450,00	€ 1275,00	€ 450,00	€ 1725,00
percentuale sul disavanzo	36.9565 %	13.0435 %	50 %