



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

### 1. Codice Progetto

TN\_3\_2015

### 2. Titolo del progetto

Prendiamoci in gioco! | Sportello

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Riccardo
Cognome	Santoni
Recapito telefonico	0461884841
Recapito e-mail	riccardo_santoni@comune.trento.it
Funzione	RTO

### 4. Soggetto proponente

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

Comune

 Associazione (specificare tipologia) assistenza sociale e socio-sanitaria

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) assistenza sociale e socio-sanitaria

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 Provinciale per i Minori - Onlus

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

Comune di Trento

## 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) 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 25/08/2014	Data di fine 25/10/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 12/01/2015	Data di fine 11/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 12/03/2015	Data di fine 31/12/2015
Valutazione	Data di inizio 11/05/2015	Data di fine 31/12/2015

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Comune di Trento



## 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

### X Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)



<b>11. Obiettivi generali:</b> <b>11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?</b> <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
<b>X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva</b>
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
<b>X Sostenere la formazione e/o l'educazione</b>
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
Altro (specificare)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
<b>X Favorire il dialogo inter-generazionale</b>
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)

<b>12. Obiettivi specifici</b> <b>12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?</b>
1 Sostenere i ragazzi nel loro proporsi come "animatori" nei confronti di altri gruppi
2 coinvolgimento dei ragazzi nell'organizzazione, preparazione e gestione degli incontri di gioco
3 Acquisizione di competenze prettamente legate al gioco
4 acquisizione di competenze "comunicative"; avvicinamento ad alcuni aspetti socio-pedagogici, legati al gioco e alle attività di gruppo
5 Offrire occasioni di incontro in cui la condivisione di momenti divertenti, favoriti dal gioco, possa fungere da stimolo relazionale

**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...)

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**

Al gioco viene riconosciuto un alto valore educativo, sociale e culturale. Si tratta di un valido strumento di incontro, che facilita l'entrare in relazione con gli altri. Rappresenta uno spazio di crescita nell'interazione con le altre persone, un terreno di sperimentazione in cui ci si mette alla prova, superando ostacoli fisici o di relazione in modo graduale e personale.

Il gioco da tavolo presso il nostro centro è diventato in questi ultimi anni un piacevole passatempo e per molti una vera e propria passione, ma anche uno strumento di aggregazione e di apprendimento. Da qui è nata l'idea tra i ragazzi di portare il gioco da tavolo fuori dal centro di aggregazione, sviluppando un progetto per il tempo libero ad ampio respiro in grado di contribuire alla diffusione del gioco come strumento di socializzazione e di incontro tra ragazzi e con le altre generazioni.

Vogliamo proporre la riscoperta del piacere dello stare insieme giocando quale possibile risposta all'esigenza di relazione, comune a tutti i ragazzi seppur nelle diverse modalità. Allo stesso tempo, per essi, tramite questo progetto il gioco funge da elemento di confronto con la città, li mette in relazione con le diverse età e li invita a mettersi alla prova nel ruolo di animatori di contesti di gioco.

"Prendiamoci in gioco!" offre inoltre ai ragazzi la possibilità di entrare in contatto con altri gruppi e realtà che si occupano di gioco da tavolo principalmente sul territorio di Trento, incrementando il possibile sviluppo di reti informali.

Esiste una cultura del gioco "sano", il cosiddetto gioco "intelligente" che attiva capacità mentali e relazionali (che prende le distanze dal gioco d'azzardo): ogni anno escono centinaia di nuovi giochi, ma solo alcuni ottengono una larga diffusione. Con questo progetto vogliamo quindi contribuire ad avvicinare i ragazzi di Trento, ma più in generale tutta la popolazione, all'approfondimento delle potenzialità espresse dal gioco da tavolo. In tal senso, indirettamente, la disponibilità di giochi e di ragazzi preparati a spiegarli ad altri possono divenire una sorta di consulenza per le famiglie, una possibilità per orientare le proprie scelte di gioco con maggiore consapevolezza.



## 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

### FASI DEL PROGETTO:

Incontri di formazione tenuti da una pedagoga con tesi di ricerca sul gioco da tavolo: sono programmati 5 incontri di 3 ore, presso una sede de L'Area; si svolgeranno in modalità interattiva con esercizi pratici e verteranno sui seguenti temi:

- Classificazione dei giochi da tavolo (simulazioni, astratti, cooperativi, fortuna, riflessi, intuito, statistica, asta, diplomazia, deduzione, party games, posizionamento, carte...)
- Microculture in gioco; aspetti che accomunano o separano differenti microculture (sottolineati e sperimentati tramite il gioco)
- "Come" spiegare un gioco, dalla lettura del regolamento al coinvolgimento degli altri, la scelta del gioco adatto e modalità di presentazione in base al tipo di gruppo (età, numerosità, tempo a disposizione, ...)
- Osservazione di aspetti pedagogici e sociali: il gioco come strumento per osservare caratteri e comportamenti, dinamiche di gruppo
- Non solo gioco da tavolo: altre forme di gioco

Il percorso è pensato per gruppi di max 15 partecipanti, delle scuole superiori. La quota di compartecipazione (20,00 €) è stata pensata per mantenere il percorso accessibile a tutti. La selezione dei ragazzi avverrà per ordine cronologico. Si intende proporre il percorso (sempre con la medesima pedagoga il cui compenso sarà:  $3 \times (15 \times 35,00 \text{ euro}) = 1575,00 \text{ euro}$ ) una prima volta ad inizio progetto e successivamente altre 2 volte nel corso dell'anno a progetto avviato, rivolto ai nuovi interessati, una in maggio e una in settembre. A tal proposito, faremo degli incontri di sensibilizzazione e promozione in alcuni istituti scolastici secondari, con cui sono in fase di definizione tempi e modalità.

Uscite formative, per conoscere altre realtà di gioco in zone limitrofe al Trentino:

- fiera del gioco "Play" - Modena (11 aprile 2015);
- festival "Comics and Games" - Lucca (fine ottobre 2015 )
- 2 giornate di formazione residenziale sui nuovi giochi, proposte dall'associazione Spieleverein Dinx a Bressanone (ottobre 2015)
- "Giornate dei giochi" di Bolzano (ottobre)

Le spese necessarie per le uscite sono a carico dei partecipanti (trasporto, ingressi)

Momenti di gioco, per conoscere e sperimentare numerosi giochi e prendere dimestichezza con i regolamenti:

- presso L'Area, appuntamento serale a cadenza settimanale avvalendosi della collaborazione di un gruppo di volontari adulti appassionati di giochi da tavolo; il loro

contributo darà continuità al progetto, offrendo nel corso dell'anno la possibilità di approfondire la conoscenza di giochi;

- altri 4 incontri organizzati in collaborazione con Universi Ludici e Volkan - Tana dei Goblin.

Organizzazione e gestione di incontri di gioco e sul gioco, con protagonisti i ragazzi in qualità di animatori:

- nei centri anziani: 8 incontri a cadenza mensile da aprile a novembre, itinerante presso i diversi centri (in fase di definizione con poli sociali);
- con le famiglie, la popolazione, in altri centri (2 incontri presso ass Inkodice; precontatti con Barycentro, Magman, Fantasia, Oasi Cadine, Games Academy; si intendono

contattare gli oratori): 8 incontri a cadenza mensile da aprile a novembre;

- Presenza a 2 feste di quartiere (precontatti con Il Fiume che non c'è / San Martino)

Gli incontri saranno preparati dai ragazzi e seguiti da momenti di valutazione di gruppo. La presenza degli educatori de L'Area sarà in funzione del grado di autonomia raggiunto dai gruppi.

Si ipotizza, verso la fine dell'anno, l'organizzazione di un evento conclusivo di gioco aperto a tutta la cittadinanza, in collaborazione con le realtà incontrate.

Realizzazione Ludoteca: Si vuole sperimentare la realizzazione di una ludoteca "virtuale" con i giochi che associazioni e privati vorranno lasciare accessibili al prestito. Alla raccolta delle adesioni seguiranno un censimento dei giochi e la realizzazione di un database, consultabile online. La ludoteca virtuale non prevede un luogo dove conservare i giochi, che rimarranno invece nelle mani dei proprietari. Piuttosto avrà la funzione di strumento di condivisione dei giochi, strumento di creazione di rete.

Si prevede il rimborso carburante per il trasporto giochi per incontri organizzati sul territorio.



#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva:

- Sostenere i ragazzi nel loro proporsi come “animatori” nei confronti di altri gruppi

Ci si aspetta che i ragazzi si mettano in gioco, con entusiasmo ed intraprendenza; ricerchino e trovino soddisfazione nel trasmettere ad altri le proprie passioni o competenze

- Coinvolgimento dei ragazzi nell'organizzazione, preparazione e gestione degli incontri di gioco

Ci si aspetta che i ragazzi, dopo averlo concordato, concretizzino il calendario di appuntamenti di gioco sul territorio e mettano in atto strategie per garantire la preparazione e la loro presenza nella realizzazione degli incontri con continuità e responsabilità (ad esempio con una gestione di turni)

Sostenere la formazione e/o l'educazione:

- Acquisizione di competenze prettamente legate al gioco

I ragazzi sperimentano in prima persona molti giochi di tipologie diverse e, tra questi, ne identificano un insieme che approfondiscono con padronanza; riescono in breve tempo ad impararne di nuovi, affrontando regolamenti anche lunghi e complessi.

- Acquisizione di competenze “comunicative”

I ragazzi riescono ad adattare la scelta del gioco in base al gruppo al quale si trovano di fronte e ad esporre le modalità di gioco in modo preciso, ordinato e coinvolgente.

- Avvicinamento ad alcuni aspetti socio-pedagogici, legati al gioco e alle attività di gruppo

Mossi dalla sperimentazione in prima persona, i ragazzi intravedono/intuiscono/riconoscono le potenzialità del gioco quale strumento di “lavoro con il gruppo” e si sentano stimolati ad approfondirle

Favorire il dialogo inter-generazionale:

- Offrire occasioni di incontro in cui la condivisione di momenti divertenti, favoriti dal gioco, possa fungere da stimolo relazionale

Gli incontri sul territorio si svolgono in un clima piacevole; l'argomento comune “gioco” funge da spunto di conversazione e favorisce relazioni positive. Gli incontri risultano graditi e partecipati.

#### 14.4 Abstract

Il gioco da tavolo come strumento di incontro e socializzazione tra le persone: percorso formativo per ragazzi/e delle superiori, che andranno poi ad organizzare e gestire incontri di gioco aperti alla cittadinanza.





**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)

**X Adolescenti 15-19 anni**

**X 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**

**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)

**X 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 35**



**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) incontri nelle scuole**

**17. Valutazione**

**17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

**SI**

**NO**



17.2 Se sì, quali?
1 Verifica con i gruppi di ragazzi in formazione
2 Verifiche in itinere con i ragazzi promotori degli incontri di gioco, focus group periodico
3 Verifica finale con somministrazione di un questionario di gradimento (ragazzi partecipanti al progetto e soggetti collaboranti)
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) giochi da tavolo	€ 200,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto 45 tariffa oraria 35 forfait	€ 1575,00
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) carburante	€ 100,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 150,00

**Totale A: € 2025,00**



<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	€ 700,00
4. Incassi di vendita	€

**Totale B:** € 700,00

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 1325,00</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) Comune di Trento	€ 662,50
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:** € 662,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1325,00	€ 662,50	€ 0,00	€ 662,50
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %