



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

AVN_4_2018

2. Titolo del progetto

SOAK IN

3. Riferimenti del compilatore

Nome	elena
Cognome	mendini
Recapito telefonico	3490087768
Recapito e-mail	elena.mendini88@gmail.com
Funzione	referente tecnico - organizzativo

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 "LIBERAMENTE"

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

CALLIANO

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
X 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?

X 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 01/12/2017	Data di fine 20/12/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 20/12/2017	Data di fine 01/03/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/03/2018	Data di fine 31/12/2018
Valutazione	Data di inizio 01/03/2018	Data di fine 31/12/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

COMUNI DEL PIANO GIOVANI ALTA VAL DI NON



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

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

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 Conoscenza del territorio;

2 Condivisione di momenti formativi all'aperto, in montagna;

3 Solide basi formative sulla fotografia;

4 Creazione di un gruppo di lavoro unito ed eterogeneo.

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

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

X 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 giorno d'oggi la prossimità e l'attaccamento delle persone nei confronti della tecnologia, sempre più in crescita esponenziale, costante e quotidiana, sta affievolendo il contatto tra l'umano e il territorio, attenuando di conseguenza la percezione che abbiamo del nostro corpo nello spazio.

Ciò avviene soprattutto nei giovani, i quali sono affiancati dalla tecnologia fin dalla nascita.

Quest'ultima presenta anche grandi potenzialità: gli smartphones ad esempio sono strumenti polivalenti e possono fungere, tra le varie possibilità, da macchina fotografica, videocamera e registratore audio, e come tali è necessario conoscerli per poterli usare a scopo accrescitivo.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.



Al Tavolo del confronto l'associazione ha proposto il progetto SOAK IN.

Nel corso di un incontro con il gruppo informale (ben definito nel modulo A1) si era parlato dei vari progetti presentati dai progettisti per l'anno 2018.

Vista la somiglianza ad un progetto presentato negli anni precedenti, il Tavolo pensava a quel progetto in termini di appeal/appetibilità per i ragazzi del territorio.

I ragazzi incontrati hanno manifestato entusiasmo, fornendo spunti importanti su come suddividere le varie attività (proponendo il weekend e la notte in malga).

Inoltre le uscite sul territorio (date e luoghi) saranno vagliati post approvazione POG ascoltando i ragazzi e chiedendo loro disponibilità a partecipare alle uscite preparatorie agli incontri, proprio per coinvolgerli nell'ideazione e nella realizzazione delle singole attività ed uscite.

SOAK IN significa penetrare, immergersi all'interno di qualcosa.

Il progetto consiste in un workshop che prevede appunto una "immersione" nei boschi e nei luoghi naturali tipici della montagna. Ha l'obiettivo di riscoprire un contatto multisensoriale con il proprio luogo di vita, di riattivare l'istinto dei ragazzi partecipanti e di utilizzare le nuove tecnologie in modo tale che questi ultimi, ispirati dall'esperienza che stanno vivendo e con uno sguardo personale, raccontino il proprio ambiente.

I ragazzi partecipanti esploreranno gli spazi naturali adiacenti a casa con occhi curiosi e lo spirito del viaggiatore, producendo nuovi immaginari e punti di vista originali sui luoghi protagonisti. Da tutto questo si avrà la restituzione di materiale documentario che valorizzerà il territorio in questione.

Ai partecipanti verrà richiesto un contributo di 10€.

Il progetto verrà realizzato da Mirko Piffer, Lorenzo Zanghielli e Stefania Segatta.

PARTE PROPEDEUTICA

Escursione e perlustrazione del posto da parte degli artisti, i quali effettueranno riprese e fotografie che verranno utilizzate durante il workshop.

WORKSHOP

1° giornata / Durata 4 ore circa

Incontro con i ragazzi, spiegazione del progetto e caccia al tesoro.

Si terrà un'originale caccia al tesoro durante la quale i ragazzi andranno alla ricerca di alcuni particolari del territorio selezionati dagli artisti nella parte propedeutica. I partecipanti avranno sul proprio smartphone i video e le immagini dei luoghi da scovare e, in seguito, produrranno a loro volta altri "tesori visivi" che individueranno nell'ambiente.

In questo modo entreranno in contatto velocemente con il luogo, divertendosi.

2° giornata / Durata 2 ore

Visione del materiale prodotto durante la prima uscita e impressioni dei ragazzi.

Progettazione uscite successive e nozioni di fotografia, audio e video.

Una parte della giornata verrà dedicata alla realizzazione in aula di alcuni esercizi che inducano a riflettere e ad acquisire competenze sulla percezione del proprio corpo nello spazio, sull'interazione attiva e l'interazione passiva, in preparazione dell'uscita che si effettuerà nel terzo incontro.

3° giornata / Durata 4 ore circa

Il corpo nello spazio / fotografia

Si effettuerà un'uscita dove i ragazzi cercheranno il proprio posto all'interno dell'ambiente naturale con lo scopo di entrare in contatto e in sintonia con esso e si fotograferanno tramite gli smartphones (esercizio da effettuarsi a coppie). Le fotografie verranno poi condivise sul gruppo whatsapp e riviste assieme in aula.

4° giornata / Durata 4 ore circa

Il corpo nello spazio / video

Il percorso ricalca quello dedicato alla fotografia, ma in questa giornata i ragazzi si concentreranno sui dettagli del corpo: le mani, gli occhi, i movimenti degli arti, le diverse sensazioni che un movimento può trasmettere.

5° giornata / Durata 2 ore

Scelta materiale espositivo

Gli artisti esamineranno assieme ai ragazzi il materiale prodotto e sceglieranno con loro cosa esporre alla mostra.

6° giornata / Durata 4 ore circa

Allestimento della mostra a cui seguirà nel periodo scelto il vernissage dell'esposizione con la presentazione del progetto.

La terza e quarta giornata si vorrebbero realizzare in un weekend, con pernottamento in malga da parte del gruppo partecipante. In quest'uscita verranno accompagnati da operatori forestali locali oltre che dai progettisti. Nel piano finanziario si è pensato a un pernottamento di 20 ragazzi in struttura/rifugio sul monte Roen.

I ragazzi vengono da Besenello perciò si è previsto un rimborso chilometrico di 0,20€ a km (tratta Besenello - Fondo fatta 8 volte). Per i ragazzi partecipanti è prevista un'assicurazione.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I ragazzi avranno la possibilità di partecipare attivamente a tutte le fasi del progetto, dalla scelta del soggetto allo scatto della fotografia. Inoltre realizzeranno una mostra dei loro lavori.

Potranno, grazie a questo progetto, conoscere e riconoscere la montagna, l'ambiente naturale in cui loro vivono e sono immersi.

Avranno la possibilità di sperimentare diversi punti di vista e diverse angolazioni da cui vedere le cose.

14.4 Abstract

E' possibile unire tecnologia e natura? Grazie a questo progetto i partecipanti si faranno contaminare dalla natura dell'alta Val di Non, immergendovisi, e usare la tecnologia per immortalare attimi preziosi.

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)
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 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
X 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 200



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 Valutazione da parte del Tavolo del progetto;

2 Questionario da sottoporre ai ragazzi partecipanti al progetto al termine dell'esperienza.

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) stampe fotografiche	€ 150,00
4. Compensi n.ore previsto MIRKO PIFFER tariffa oraria forfait 1450,00	€ 1450,00
4. Compensi n.ore previsto LORENZO ZANGHIELLI tariffa oraria forfait 1250,00	€ 1250,00
4. Compensi n.ore previsto STEFANIA SEGATTA tariffa oraria forfait 450,00	€ 450,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 250,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 1000,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) vedi dettaglio nelle attività	€ 208,00
10. Assicurazione	€ 1000,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €5758,00



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	€ 200,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 200,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 5558,00
--	------------------

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 afferenti al Piano Giovani	€ 2779,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€ 0,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2779,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5558,00	€ 2779,00	€ 0,00	€ 2779,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %