



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_2_2015

2. Titolo del progetto

SULLA BOCCA DI TUTTI

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) promozione sociale

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) promozione sociale

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 Altrevie

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

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 01/09/2014	Data di fine 10/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 02/02/2015	Data di fine 02/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2015	Data di fine 30/06/2015
Valutazione	Data di inizio 01/10/2015	Data di fine 10/10/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto

**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

X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

X 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

X Arte, cultura e creatività

Musica e danza

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

X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

X 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) promuovere una cultura del benessere e delle scelte consapevoli

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.)

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 arricchimento delle competenze personali dei ragazzi promotori rispetto alla conoscenza dell'educazione alimentare e i problemi ad essa collegati.

2 promozione e sviluppo delle abilità della scrittura, della lettura, interpretazione, ascolto, sintesi, valutazione estetica e del disegno

3 sviluppo della creatività che si può incanalare nell'impegno operativo del disegno, della narrazione, del collegamento tra immagine e racconto

4 promozione di un iniziativa di ricerca-azione centrata sulla diffusione spontanea dei valori tramite i lettori

5 elaborazione dei propri conflitti interni e possibilità di esprimere più facilmente pensieri e emozioni



13. Tipo di attività
13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?
<input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA
<input checked="" type="checkbox"/> 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
<input checked="" type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista
<input checked="" type="checkbox"/> Diffusione / promozione informazioni sui giovani
Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto
14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati
<p>L'ALIMENTAZIONE MANIFESTAZIONE DELLA VITA UMANA Per aiutare i figli a crescere bene, i genitori devono guardare lontano. A volte lontanissimo. È nella seconda parte della vita, infatti, che la salute può presentare il conto. I bambini hanno bisogno di imparare buone abitudini, che proteggano il loro sviluppo ma anche la loro vita adulta. L'alimentazione è la più elementare e al tempo stesso la più complessa manifestazione della vita umana, permeata di significati nutrizionali, comportamentali, culturali, religiosi, sociali, economici; è oltremodo variegata di tradizioni, credenze, simbolismi, condizionata dai mutamenti secolari della storia dell'umanità ed essa stessa spesso artefice di tali mutamenti. Studi compiuti su varie popolazioni hanno mostrato che nell'ultimo secolo si è assistito, nei paesi sviluppati, a un rapido e progressivo aumento della statura media della popolazione; di seguito si è osservato un incremento esponenziale della prevalenza dei soggetti sovrappeso e obesi e un trend di anticipazione dell'età della pubertà. Ora, purtroppo, si rileva una riduzione dell'età media, sempre grazie a un "mal apporto" alimentare.</p> <p>IL PERCHE' DI UN FUMETTO Non a caso da qualche anno psicologi e psicoterapeuti hanno adottato i fumetti come strumento terapeutico, con ottimi risultati. Tutto si basa sul meccanismo dell'identificazione, secondo cui i personaggi diventano l'esempio comportamentale da seguire, permettendo all'individuo di elaborare i propri conflitti interni ed esprimere più facilmente pensieri e emozioni. Ricordiamo Dragon Ball, fumetto giapponese ritenuto particolarmente efficace per la sua capacità di stimolare lo spirito competitivo negli adolescenti; i Peanuts, le famose strisce di Schulz più adatte agli adulti, che con ironia e tenerezza rappresenta le nevrosi del genere umano, spingendo le persone alla consapevolezza di sé e all'accettazione dei propri limiti. Anche Dylan Dog, indagatore dell'incubo, è un fumetto denso di significato. Pagato per scoprire e sconfiggere il "lato oscuro", in realtà egli sembra più amarlo che volerlo eliminare definitivamente. In ogni sua avventura, Dylan Dog cerca non tanto un colpevole, quanto un significato, per dare un senso alla follia del male con cui quotidianamente entra in contatto. Per lui e in questo caso per noi i mostri non sono da temere, ma da guardare in faccia e, a volte, anche da abbracciare: forse sono solo parti di noi che non abbiamo mai ascoltato.</p> <p>UN ARTE CHE SI IMPARA.. L'alimentarsi correttamente, variare la propria chiamiamola "dieta", inventare nuove ricette e alternative per cucinare nei modi più svariati i cibi, evitare di mangiare troppe cose confezionate, è un'arte e, come tale, può essere insegnata e appresa. Allora perché non iniziare proprio da quelle fasce di età che stanno sviluppando il loro pensiero e che possono imparare sin da subito ad accettarsi in primis e, quindi, a mangiare bene e a stare in salute. Corpo e mente sono strettamente collegate, lavorano assieme e sono inscindibili e dunque questo progetto lavora su entrambi gli aspetti. In fondo, le mode cambiano e anche gli stereotipi di bellezza.</p>



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

L'associazione Altrevie, lavora da circa una decina di anni con gli adolescenti promuovendo progetti legati al benessere e alla cura del proprio corpo tramite attività sportive ed educative.

Il progetto prevede il coinvolgimento diretto di 15 di ragazzi/e nella fase di progettazione ed ideazione di una pubblicazione grafica periodica di un fumetto che affronterà il tema dell'educazione alimentare e i vari problemi ad essa collegati.

L'elaborato sarà veicolo di un messaggio educativo, di una cultura che promuovi lo stare bene e la consapevolezza della possibilità di farsi aiutare al momento di affrontare periodi personali difficili.

Il progetto verrà fatto presso lo SmartLab ed è aperto ai ragazzi/e del territorio.

E' previsto un incontro nel quale verrà illustrato il progetto e distribuito il modulo di adesione che dovrà essere riconsegnato verso la fine di marzo.

La promozione dell'incontro avverrà, attraverso il passaparola tra i ragazzi promotori e l'uso dei social Network.

Se le richieste di partecipazione superassero il numero massimo di partecipanti (15) si terrà conto della data di arrivo del modulo, della residenza e della partecipazione obbligatoria alla formazione con lo psicologo Vinicio Carletti.

Il progetto prevede:

Fase 1 Formazione specifica – quattro incontri di due ore ciascuno.

Grazie ad una specifica formazione i partecipanti si confronteranno con una persona competente in materia. Negli incontri il gruppo si confronterà in primis sui problemi legati alla scorretta alimentazione per poi soffermarsi sui vissuti personali. Si ragionerà sull'efficacia di promuovere un fumetto che sia veicolo del messaggio educativo scelto.

Questa fase sarà seguita da, Vinicio Carletti Psicologo -psicoterapeuta. Consulente per i progetti di orientamento all'istituto comprensivo di Vezzano, di Cles e di Gardolo. Psicologo per il progetto salute a Predazzo, alla Rosa Bianca di Cavalese e all'Istituto Tambosi-Battisti di Trento e consulente per l'Azienda Sanitaria ai progetti di educazione affettiva nelle scuole.

Fase 2 Progettazione ed ideazione della storia

In questa fase i ragazzi si confronteranno e insieme daranno vita ad un personaggio, (maschi o femmina questo verrà deciso dal gruppo) ,che racconterà di se. La storia sarà condivisa ed ogni partecipante potrà il proprio contributo, la propria creatività esprimendo le proprie capacità e potenzialità all'interno del gruppo.

Ci immaginiamo un personaggio pieno di incertezze, pieno di domande, in lotta con i grandi, romantico e sognatore come gli adolescenti sanno essere.

Fase 3 Progettazione grafica – elaborato

Riteniamo importante valorizzare la qualità del progetto e dell'elaborato, nel gruppo sono ad oggi presenti due studenti dell'istituto Artigianelli di Trento e dell'istituto grafico Depero di Rovereto che saranno affiancati da ad un grafico professionista per l'elaborazione grafica del personaggio e della storia.

Gli elaborati saranno pubblicati via web, verranno noleggiati due specifici computer (Mac) con caratteristiche grafiche specifiche e una tavoletta grafica, questo permetterà di usare degli specifici programmi e di rendere l'elaborato accattivante.

Fase 4 Divulgazione fumetto – Webside e Facebook

Niente carta stampata, ma solo mezzi di comunicazione usati maggiormente dalla fascia d'età fruitrice del progetto. I ragazzi useranno tutti i mezzi possibili di comunicazione via web. Verranno create pagine facebook e webside. La pubblicazione non si limiterà ad una sola uscita. Se ogni ragazzo del gruppo spedisce ai propri amici su facebook un episodio, si calcola che in media la pubblicazione possa arrivare a circa 1500 ragazzi contemporaneamente.

Il coinvolgimento delle scuole (in questo caso si stanno prendendo contatti con i vari istituti della città) consiste nel farsi promotrici sulle proprie bacheche web, ogni episodio potrebbe raggiungere circa 5000 ragazzi contemporaneamente.

Spese finanziarie

- voce 2 noleggio n. 2 PC + Tavoletta 2980,00 ; l'associazione non ha trovato strutture dotate di computer con le caratteristiche richieste per elaborare il fumetto , quindi l'attrezzatura necessaria per la realizzazione del fumetto deve essere noleggiata. Per quanto riguarda il computer acquistato per un progetto presentato nell'anno 2009, non corrisponde alle caratteristiche necessarie per la creazione del fumetto.

- voce 4 compenso Psicologo Vinicio Carletti

- voce 3 materiale vario di cancelleria per realizzazione fumetto

- voce 11 coordinamento dell'associazione promotrice del progetto.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Risultati attesi

- Realizzazione da parte dei partecipanti del fumetto.
- Acquisizione di nuove competenze in materia di educazione alimentare.
- Capacità di lavorare in gruppo esprimendo e sviluppando la propria creatività.
- Creare un gruppo promotore per le edizioni future.
- Promozione del fumetto all'interno degli istituti scolastici.

Se il progetto raggiungerà i risultati attesi si prevede un possibile sviluppo. I ragazzi cercheranno, tramite i contatti che sono riusciti ad avere nelle fasi precedenti, esportare il progetto. Siamo in contatto con una casa editrice di Rovereto e una di Trento che valuteranno i risultati ottenuti, con loro la possibilità di pubblicare il fumetto.

Sviluppi possibili del progetto

- Un fumetto dei ragazzi per i ragazzi. Il gruppo promuove momenti di incontro con altri ragazzi nelle scuole dove il fumetto è stato divulgato.
- Nascita di un nuovo gruppo promotore per l'edizioni future
- Presentazione a Lucca Comix 2015 degli episodi e del gruppo promotore.
- Presentazione a Expo 2015 , sezione libri fumetti per ragazzi
- Pubblicazione del fumetto tramite una casa editrice locale.

14.4 Abstract

Il progetto prevede la realizzazione di un fumetto da parte di un gruppo di circa 15 ragazzi/e che attraverso la loro creatività e fantasia, affronteranno il tema dell'educazione alimentare e i problemi collegati ad essa. Una raccolta ad episodi che racconta la storia di un adolescente immerso nelle sue domande, nelle sue contraddizioni e paure, un adolescente dei nostri giorni.
Un fumetto fatto dai ragazzi per i ragazzi.

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 4



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
X 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 15

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
X Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
X 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 2000/3000



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 finale scritta della prima fase del progetto redatta dai partecipanti al gruppo promotore

2 Verifica via web con un questionario sul grado di gradimento del fumetto

3 Verifica finale scritta sulle quattro fasi del progetto redatta dai partecipanti al gruppo promotore e le persone adulte coinvolte nel progetto

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) pc, tavoletta grafica	€ 2980,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale vario di cartoleria per realizzazione del progetto	€ 350,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 450	€ 450,00
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	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) coordinamento del progetto	€ 300,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 4080,00



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	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4080,00
--	------------------

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 Rovereto	€ 900,00
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	€ 1150,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2050,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4080,00	€ 900,00	€ 1150,00	€ 2030,00
percentuale sul disavanzo	22.0588 %	28.1863 %	49.7549 %