



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_1_2017

2. Titolo del progetto

SkeggiaLab

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Nicoletta
Cognome	Tomasi
Recapito telefonico	3487786130
Recapito e-mail	diurnopergine@apm.it
Funzione	coordinatrice

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) onlus

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) onlus

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

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pergine Valsugana (TN)

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 04/07/2016	Data di fine 27/08/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2017	Data di fine 31/01/2017
Realizzazione	Data di inizio 06/02/2017	Data di fine 24/06/2017
Valutazione	Data di inizio 02/10/2017	Data di fine 15/12/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pergine Valsugana presso la sede del Centro Giovani "Kairos"



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
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? <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
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
Altro (specificare)

<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
X 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 Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva (legati ai giovani) • Coinvolgere un gruppo di ragazzi (massimo 16) che si appassionino al lavoro con il legno ed imparino ad usare i macchinari anche in autonomia; • Permettere ai ragazzi più esperti di diventare "accompagnatori" nel percorso dei meno esperti ed abilitarli nel compito di peer education
2 Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività (legati ai giovani) • Permettere ai ragazzi di ideare e costruire il proprio mezzo partendo da un proprio progetto e modello; • Costruire dei prototipi di macchine esclusivamente di legno che possano partecipare ad un rally su una pista stabilita; • Coinvolgere i ragazzi nell'organizzazione dell'evento finale.
3 Altro: offrire ai ragazzi strumenti, conoscenze e capacità da spendere nel loro agire quotidiano. (legati ai giovani) • attraverso l'accompagnamento all'uso dei macchinari messi a disposizione, i ragazzi acquistano nuove capacità e conoscenze; • apprendere a lavorare insieme, rispettando tempi e necessità del gruppo dei pari.
4 Favorire il dialogo inter-generazionale (legato ad adulti e comunità) • l'accompagnamento degli adulti (educatori e volontari) permetterà ai ragazzi di costruire relazioni di vicinanza e di fiducia con il mondo adulto;
5 Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) (legato ad adulti e comunità) • le collaborazioni attivate permettono di costruire percorsi comuni per i ragazzi coinvolti nel percorso dove ogni realtà presenta una faccia delle molteplici opportunità del territorio; • l'evento finale permetterà alle realtà adulte coinvolte di lavorare insieme a favore dei ragazzi della comunità di Pergine e dintorni.



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

Da alcuni anni il Centro Diurno di Pergine (APPM) ha proposto ai ragazzi che lo frequentano un laboratorio di lavorazione legno finalizzato a:

- Acquisire abilità manuali.
- Acquisire capacità astrattive: misurazioni, calcoli, disegno.
- Imparare a lavorare insieme
- Permettere un contesto dove si possa sperimentare un “imparare facendo” (sembra questa la migliore strategia per imparare, ove l’imparare non sia solo il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere), con il valore aggiunto del “fare insieme”.
- Offrire ai ragazzi più grandi e più motivati la possibilità di contesti di peer education.

Il laboratorio legno promosso al Centro Diurno rientra nella gamma di laboratori proposti ai ragazzi in carico al Centro Diurno APPM ed era finalizzato all’acquisizione di competenze tecniche, relazionali (lavoro in gruppo) e di progettazione base. L’attività si teneva al Centro Diurno APPM di Pergine ed era rivolto esclusivamente ai Minori in carico su mandato del Servizio Sociale.

Dalla valutazione effettuata è emerso come il laboratorio abbia trasmesso competenze, non solo sul “saper fare”, ma ancora di più del “saper fare insieme”. Il grado di soddisfazione e l’impegno profuso dai partecipanti ha indotti l’equipe di educatori ha pensare a come valorizzare il breve percorso effettuato e renderlo fruibile ad altri ragazzi di territorio.

Il progetto SkeggiaLab nasce dalla volontà di promuovere un laboratorio strutturato e continuativo nel tempo, aperto ai ragazzi di Pergine (non solo quelli in carico al Centro) e si configura come proposta diversa negli obiettivi (non solo il prodotto finito, ma anche l’organizzazione e la realizzazione dell’evento finale).

Aspirazione di questa esperienza è aprire la possibilità che, implementata e sperimentata nel tempo, possa diventare un laboratorio per i pre requisiti lavorativi. Le ampie adesioni dei partner vanno a confermare la bontà e l’unicità di questo laboratorio che andiamo a proporre a tutti i ragazzi interessati del territorio.

L’espressione finale del laboratorio, la produzione delle slit cars, è l’opportunità di concretizzare quanto acquisito e destinare l’impegno profuso durante il laboratorio in un qualche cosa che restituisca soddisfazione e divertimento. Anche per quanto riguarda la fase finale del progetto, la gara automobilistica con i mezzi costruiti in proprio, deve diventare un momento in grado di far sperimentare ai ragazzi costruttori/artigiani che ci si diverte e si può provare soddisfazione anche con cose semplici purché frutto del proprio impegno.

Le nuove generazioni hanno infinite possibilità di sperimentarsi in contesti virtuali e di abilità tecnologiche, a scapito di situazioni dove è importante la manualità e la realizzazione di prodotti reali. Il progetto “Skeggialab” permette di sperimentarsi in un contesto “artigianale reale” che permette ad ognuno di creare un “suo” prodotto con fantasia e genialità. L’educazione dei ragazzi deve necessariamente passare dalla riconquista di abilità materiali/fisiche che permettano di produrre “cose concrete” di cui essere orgogliosi. Sperimentarsi in queste attività potrebbe interessare adolescenti e giovani perché permette di “manipolare”, ma anche di passare dal pensiero all’azione, dalla progettazione alla realizzazione con la tensione di “fare impresa”.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il Progetto prevede l'allestimento di un laboratorio di lavori con il legno, per la realizzazione di manufatti vari (verranno contattate realtà locali, anche quelle che sono partners del progetto, per produrre cose utili per eventi rivolti alla popolazione di Pergine e dintorni), propedeutico alla costruzione di mezzi di trasporto (macchine di varia fattura) con cui realizzare un "rally" al termine del percorso. I ragazzi più grandi del Centro Diurno APPM, avendo partecipato al laboratorio legno interno al Centro, saranno sia co costruttori del progetto che peer leader all'interno dello stesso nei confronti degli altri ragazzi che parteciperanno al laboratorio.

I mezzi di trasporto (slid cars) verranno realizzati da gennaio 2017 a maggio 2017. Al termine del laboratorio è prevista un evento / gara pubblica attraverso alcune strade di Pergine.

Il laboratorio sarà aperto a ragazzi dai 12 ai 17 anni. Si lavorerà al fine di costruire dei gruppi di pari che insieme realizzino i prodotti finali. Il preventivo di spesa allegato permette di coinvolgere 16 ragazzi.

Verrà coinvolto un volontario APPM esperto nel settore rimborsato con una cifra forfettaria.

Sono stati coinvolti nella progettualità e nell'attuazione della stessa, anche i due Istituti Scolastici di Pergine con le loro Scuole medie e varie associazioni del territorio.

Il laboratorio verrà realizzato attraverso una collaborazione con il Centro Giovani "Kairos" che mette a disposizione gli spazi dello stesso.

SPECIFICHE SUI COSTI:

L'organizzazione della gara rientra nella collaborazione con i soggetti specificati nel paragrafo dedicato. Potrà prevedere una manifestazione a sè oppure essere inserito in un evento già previsto nel calendario della Pro Loco locale. Le modalità di realizzazione ed i materiali necessari e le relative spese potranno essere declinate in un secondo momento. Indicativamente si fa riferimento a legname per la costruzione di ostacoli, supporti e segnaletica per il percorso, materiale per mettere in sicurezza il percorso (gommapiuma, balle di fieno rettangolari), spago, corde, nastro da cantiere. Durante l'evento saranno esposte alcune fotografie con l'obiettivo di rappresentare visivamente il percorso realizzato con i partecipanti per la costruzione delle slid cars e per l'organizzazione della gara.

La voce TASSE E SIAE fa riferimento alle spese da sostenere per l'occupazione suolo pubblico, l'allacciamento alla corrente elettrica e la diffusione di musica durante l'evento finale.

La voce promozione è da intendersi per le locandine e volantini per il laboratorio e per l'evento finale.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Per i ragazzi/giovani

- Creare contesti, che durino nel tempo, dove i ragazzi / giovani possano sperimentarsi in attività manuali – pratiche che forniscano abilità spendibili sia nel contesto di vita che in quello del lavoro.
- Permettere ai minori, ospiti del Centro Diurno APPM di mettere a disposizione dei coetanei la loro esperienza nella gestione dei macchinari e nel taglio e assemblaggio del legno.
- Creare delle situazioni di gruppo dei pari positive e propositive che alimentino gli interessi dando modo di continuare nel tempo il laboratorio.
- Permettere alle Scuole medie di Pergine di avere dei punti di riferimento territoriale qualificati, dove indirizzare gli alunni nel loro tempo libero post scuola.
- Ampliare l'offerta animativo/formativa per le famiglie ed i genitori della comunità di Pergine Valsugana.
- Attraverso il "fare insieme", si permettere ai ragazzi di valorizzare le proprie capacità personali cancellando divisioni legate alla razza, alla religione o all'appartenenza sociale
- Attraverso la presenza di volontari "puri" e dei giovani volontari del Servizio Civile APPM, far crescere nei ragazzi la consapevolezza che esistono possibilità concrete per mettere a disposizione degli altri e della comunità le proprie capacità e i propri talenti.

Per gli adulti e per la comunità

- Creare situazioni di collaborazione dove possano convergere le potenzialità e le peculiarità di ogni realtà coinvolta con il fine di alimentare la presenza giovanile nella comunità attiva.
- Dare spazio alle iniziative giovanili, sostenendole ed accompagnandole nella fase di svolgimento e di realizzazione.

Il Progetto prevede l'allestimento di un laboratorio di lavori con il legno, per la realizzazione di manufatti vari propedeutico alla costruzione di mezzi di trasporto totalmente in legno (macchine di varia fattura) con cui realizzare un "rally" al termine del percorso. I ragazzi più grandi del Centro Diurno APPM, avendo partecipato al laboratorio legno interno al Centro, saranno sia co costruttori del progetto che peer leader all'interno dello stesso nei confronti degli altri ragazzi che parte

14.4 Abstract

Il Progetto prevede l'allestimento, presso il centro kairos, di un laboratorio di lavori con il legno per la realizzazione di manufatti vari e propedeutico alla costruzione di mezzi di trasporto totalmente in legno (macchine di varia fattura) con cui realizzare un "rally" al termine del percorso. I ragazzi più grandi del Centro Diurno APPM saranno sia co costruttori del progetto che peer leader all'interno dello stesso nei confronti degli altri ragazzi che parteciperanno.



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) volontari esperti - educatori professionali

Numero organizzatori 8

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 16



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 300

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) collaborazioni con i partners

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Scheda valutazione percorso per ogni ragazzo
2 Gradimento da parte dei partners
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) Legno - Vernici - colle - chiodi - viti - DPI manifestazione (caschi – protezioni) - DPI laboratorio (camici, mascherine, guanti...) - materiale per evento finale	€ 2505,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria 72 forfait 980	€ 980,00
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	€ 600,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 500,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) stampa foto laboratorio	€ 250,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare) buffet manifestazione	€ 250,00
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 5085,00



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	€ 240,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 240,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4845,00
--	------------------

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	€ 2422,50
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: € 2422,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4845,00	€ 2422,50	€ 0,00	€ 2422,50
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %