



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

CLD_5_2016

2. Titolo del progetto

StoricaMente

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Lorenzo
Cognome	Paoli
Recapito telefonico	3466487848
Recapito e-mail	lor.paoli@gmail.com
Funzione	RTO - Referente Tecnico Organizzativo

4. Soggetto proponente

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

 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)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

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

Comune di Cles

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Cles

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) Culturale, Promozione sociale

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 04/01/2016	Data di fine 20/01/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 08/03/2016	Data di fine 15/03/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/06/2016	Data di fine 23/06/2016
Valutazione	Data di inizio 12/09/2016	Data di fine 12/10/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comune di Cles



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)



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

X 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 Attivare le associazioni affinché coinvolgano nuovi ragazzi nelle attività

2 Attivare giovani non attivi ad essere partecipi nella comunità

3 Attivare relazioni fra le associazioni

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

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**

Il progetto nasce da un bisogno che in questi ultimi anni è stato percepito dal Tavolo di lavoro, quello di aiutare le associazioni giovanili del territorio a fare rete e a coinvolgere nuovi giovani nelle proprie attività. Il Tavolo di lavoro ha quindi pensato di organizzare una giornata di attività per dare modo alle associazioni di mettersi in gioco e mostrare le proprie attività. In questo modo si pensa di risolvere i seguenti bisogni:

- dare alle associazioni la possibilità di coinvolgere nuovi volontari nella realizzazione delle attività
- coinvolgere nuovi giovani nelle attività del Piano di zona
- attivare i giovani alla partecipazione nelle associazioni



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Le attività del progetto si concentrano in un'unica giornata. Le associazioni coinvolte organizzeranno infatti un evento, dove i destinatari sono giovani fra gli 11 ed i 29 anni del territorio del Piano di zona che non sono attivi all'interno di realtà di volontariato (anche se la partecipazione sarà permessa anche a giovani già membri di qualche associazione). L'intento è quello di creare una vetrina per le associazioni, dando modo a queste di farsi conoscere di fronte ai giovani del piano di zona.

I giovani del piano verranno coinvolti in due differenti modi. Uno sarà quello di far contattare i ragazzi solitamente non attivi dalle associazioni affinché partecipino all'organizzazione, mentre il secondo modo sarà quello di coinvolgere nelle fasi di gioco altri giovani. Questa fase vedrà la promozione dell'evento tramite i social network, attraverso il contatto con le scuole della zona e cercando di informare i genitori dei giovani per segnalare l'opportunità.

Il progetto prevede che tutte le associazioni collaborino nell'organizzazione per questo ognuna di esse sarà attiva nel preparare delle attività di ragazzi.

Ogni associazione si posizionerà in una parte diversa del paese di Cles, dove svolgerà le proprie attività.

I giovani partecipanti inizieranno il proprio percorso dal centro del paese e proseguiranno sino ad arrivare ai punti di gioco. Qui dopo l'attività verrà assegnato un punteggio e (se sarà raggiunto il minimo stabilito) verrà consegnato caposquadra un indumento, che dovrà portare sino al traguardo. In questo modo tutti i gruppi partecipanti avranno una persona al proprio interno vestita in maniera particolare, da medievale. Una volta giunti al traguardo verrà creata una classifica in base ai punteggi ottenuti, e le due squadre con il maggior punteggio si sfideranno durante la serata in giochi organizzati presso il centro del paese, simulando una giostra medievale.

La serata sarà animata da un professionista [al quale fa riferimento la spesa prevista di 1500€ che seguirà anche l'organizzazione della serata finale, poiché le associazioni saranno impegnate ad organizzare le proprie attività] che gestirà i giochi che i protagonisti dovranno affrontare. Il pubblico sarà prevalentemente formato dai partecipanti che non fanno parte delle squadre vincenti e assisteranno al gran finale. [In questa fase verrà organizzata una cena per gli spettatori, poiché alla fine del gioco pomeridiano è previsto di continuare con le attività senza pause prolungate ed a questo aspetto fanno riferimento le spese di vitto e alloggio 1500€]

Le associazioni partecipanti al progetto (Occhi Futuri Giovani di Cles - Oratorio - Centro aperto Gandalf - Gruppo bandistico clesiano - Gruppo speranza giovane - Scout - Oratorio e Pro Loco Cles) saranno quindi protagoniste nell'organizzazione mentre un buon numero di ragazzi sarà coinvolto nelle attività ludiche.

Il progetto prevede anche due tipologie di premi: una per la squadra di giovani che vincerà ed uno per l'associazione che verrà valutata dagli stessi partecipanti come la più preparata e idonea. Il premio per l'associazione consiste in un buono spesa per la realizzazione delle proprie attività giovanili, mentre il premio per la squadra vincitrice sarà un'attività ricreativa da compiere in gruppo come ad esempio il rafting o un'uscita simile.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Risultati attesi sono legati a due fattori. Il primo è quello di far lavorare le associazioni giovanili in sinergia, organizzando attività congiunte e coordinandosi nella preparazione. Questo permetterà da un lato di creare una rete fra queste realtà e dall'altro atto creerà ancora più sinergie di affinità fra i membri dell'associazione.

Il secondo obiettivo del progetto quello di coinvolgere dei giovani non attivi all'interno del piano di zona nelle attività delle associazioni. Questo avverrà grazie alla possibilità che avranno questi ragazzi di cimentarsi in una sola giornata nelle attività di tutte le associazioni. La serata finale servirà anche per creare entusiasmo nei confronti del piano di zona.

14.4 Abstract

Le associazioni giovanili si impegneranno nell'organizzazione di un evento della durata di un pomeriggio e di una sera dedicato a ragazzi dagli 11 ai 29 anni. In questa sede le associazioni mostreranno le proprie attività, dando la possibilità a questi ragazzi di provare varie attività. I giovani partecipanti saranno coinvolti in numerosi giochi e nella serata finale, che riprodurrà una giostra medioevale.



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

X 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

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

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 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)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Incontro fra le varie realtà alla fine del progetto
2 Valutazione delle presenze e della riuscita dell'evento fra gli organizzatori
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 500,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) Service audio/luci per serata finale	€ 2000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) Materiale per giochi associazioni (corde, cancelleria, tessuti)	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1500	€ 1500,00
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	€ 1000,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 1500,00
8. Tasse / SIAE	€ 500,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare) Premio per vincitori	€ 1000,00
12. Altro 2 (specificare) Premio per associazione gioco	€ 1000,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €9500,00



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	€ 0,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 9500,00
--	------------------

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 del Piano	€ 4750,00
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	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 4750,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 9500,00	€ 4750,00	€ 0,00	€ 4750,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %