



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

FAS_1_2018

2. Titolo del progetto

TEAnTER

3. Riferimenti del compilatore

Nome	SUSANNA
Cognome	GANDINI
Recapito telefonico	347 6668006
Recapito e-mail	pianogiovani.larisola.fassa@gmail.com
Funzione	RTO

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

Nome associazione INOUT Legale rappresentante THOMAS ZULIAN nato a CAVALESE il 15/02/1983 C.F. ZLNTMS83B15C372K residente a VIGO DI FASSA

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Sede legale a POZZA DI FASSA str. COL DE ZECOL n. 10 A c.f. 02484560228 p.iva 02484560228

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) sociale, culturale

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 14/10/2017	Data di fine 12/12/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 13/12/2017	Data di fine 12/03/2018
Realizzazione	Data di inizio 12/03/2018	Data di fine 30/11/2018
Valutazione	Data di inizio 01/12/2018	Data di fine 31/12/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comuni della Val di Fassa, Riva del Garda, Trento



<p>9 Ambiti di attività 9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?</p>
<p>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</p>
<p>X 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</p>
<p>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</p>
<p>L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche</p>
<p>X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo</p>
<p>X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione</p>
<p>Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali</p>
<p>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</p>

<p>10. Area tematica 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?</p>
<p>Cittadinanza attiva e volontariato</p>
<p>X Arte, cultura e creatività</p>
<p>Musica e danza</p>
<p>Teatro, cinema e fotografia</p>
<p>Tecnologia e innovazione</p>
<p>Educazione e comunità</p>
<p>Sport, salute e benessere</p>
<p>Economia, ambiente e sostenibilità</p>
<p>Conoscere e confrontarsi con il mondo</p>
<p>Altro (specificare)</p>



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
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
X 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 Seguire un percorso di formazione su tematiche di interesse sociale legate al mondo dei giovani, per favorire atteggiamenti critici nei confronti della modernità
2 Favorire lo sviluppo di competenze nell'ambito della comunicazione efficace e della presenza scenica
3 Creare un gruppo coeso e motivato, basato sul rapporto di fiducia tra i partecipanti
4 Creare relazioni e rete tra le associazioni di carattere sociale presenti sul territorio e sensibilizzare la comunità su temi significativi
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...)

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**

Come riportano numerose indagini svolte a livello nazionale, oltre la metà dei teenager italiani ammette di aver ancora giocato d'azzardo: le scommesse sportive, i giochi online di abilità e strategia, i celebri "Gratta e vinci" sono solo alcune delle pratiche più in voga tra adolescenti e giovani. Un fenomeno, quello dei "giochi a soldi" che non riguarda solamente il resto d'Italia, ma che purtroppo sempre più tocca anche le nostre valli trentine.

Sul territorio sono già presenti alcune associazioni e gruppi di persone impegnate sul fronte della lotta a queste nuove pratiche e nel sostegno a chi ne rimane pericolosamente invischiato. Ne sono un esempio l'associazione "Occhio al Gioco" e i club territoriali APCAT, particolarmente attenti alla sensibilizzazione delle nostre comunità alla cosiddetta "ludopatia", la dipendenza da gioco, che in alcuni casi assume le sembianze di una vera e propria patologia.

Nonostante l'apprezzabile lavoro di questi gruppi di confronto e di mutuo aiuto, spesso i più giovani non vengono purtroppo raggiunti dalle campagne di informazione ed, inconsapevoli, sottovalutano i rischi legati a questa problematica.

È da qui che nasce la nostra idea progettuale: creare occasioni di riflessione e di condivisione, per sensibilizzare anche e soprattutto le nuove generazioni sui pericoli connessi a pratiche a dir poco "azzardate". Ma non solo, vorremmo creare le condizioni perché possa nascere un gruppo di giovani che, proseguendo sulla strada intrapresa nell'ambito del gioco d'azzardo, possa affrontare di volta in volta tematiche di interesse sociale, particolarmente legate al mondo giovanile, e riesca a proporre ai propri pari e alla comunità tutta, momenti di riflessione di vario genere, efficaci dal punto di vista comunicativo.

Nascerà un gruppo di adolescenti e giovani che attraverso il teatro o varie forme comunicative proverà a stimolare atteggiamenti critici e voglia di mettersi in gioco e che potrà far riscoprire alle persone il valore dello scommettere non nei concorsi a premi, ma su se stessi, ponendosi come riferimento all'interno di una comunità che cresce e che tende al bene comune. Ed ecco il nome per il progetto: "TEAnTER": il teatro per e tra le persone. Perché come in tutte le scelte della vita nulla è un successo assicurato, ma scegliere di scommettere su qualcuno o su qualcosa che ha davvero valore, qualsiasi sia il risultato, è una vittoria in partenza.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

L'idea che sta alla base di questo percorso è creare un gruppo di giovani che abbia gli strumenti e l'entusiasmo per approfondire tematiche di valore sociale e culturale e che abbia poi competenze comunicative, per divulgarne i contenuti.

Il primo tema trattato da cui partire e attraverso il quale il gruppo avrà modo di sperimentare un modus operandi applicabile in molte altre occasioni, sarà quello del gioco d'azzardo, viste le opportunità e le problematiche riscontrate sul territorio.

Il progetto si dividerà in diverse fasi, gestite e coordinate da giovani ragazzi appartenenti all'associazione INOUT (soggetto proponente). Inizialmente il gruppo svolgerà un percorso di sensibilizzazione sulla tematica del gioco d'azzardo, con la collaborazione di associazioni presenti in valle e di esperti. In particolare i partecipanti avranno la possibilità di visitare la mostra scientifica sul calcolo delle probabilità nel gioco d'azzardo, realizzata da un gruppo di studenti ed ex studenti dei licei di Fassa (buona parte dei ragazzi coinvolti nel progetto Risola 2016 "DiMostra il tuo talento"). Inoltre i corsisti potranno incontrare il prof. Federico Benuzzi di Bologna, fisico, giocoliere ed abile oratore, particolarmente sensibile alle problematiche giovanili e preparato sulla tematica della ludopatia, che, grazie ad una collaborazione con la Scuola Ladina, sarà in valle a fine marzo con la sua conferenza scientifica dal titolo "L'azzardo del giocoliere". Inviteremo anche due esperti di comunicazione, Paolo Canova e Diego Rizzuto, che da anni viaggiano per l'Italia con la loro mostra "Fate il Nostro gioco", per un confronto sui contenuti e le strategie adottate nella loro campagna preventiva anti gioco d'azzardo. Oltre a questo, in collaborazione con le amministrazioni locali e le associazioni del territorio, ed in particolare con "Occhio al gioco" e coi club APCAT, verranno organizzati momenti di confronto e dibattito, tavole rotonde aperte anche alla comunità e progetti concreti sul territorio, come quelli che si possono già rilevare in alcuni centri della val di Fiemme (Logo NO SLOT, eliminazione delle macchinette nei locali pubblici, ecc).

A seguire il gruppo dei partecipanti si metterà in gioco in un percorso di formazione sulle arti sceniche, con particolare riferimento al teatro ed allo sviluppo di competenze nell'ambito della comunicazione. Questo tipo di formazione consentirà ai soggetti coinvolti di trattare numerose questioni riguardanti la tematica di interesse e di affrontarle con la profondità e la spontaneità che talvolta solo l'arte può consentire. Il teatro e le arti sceniche in generale potranno essere sia strumento di indagine, sia occasione di incontro e di condivisione di messaggi importanti.

Il gruppo di partecipanti avrà la possibilità di partecipare ad un campus di un paio di giorni, nel quale i ragazzi potranno mettere in pratica quanto appreso nelle prime fasi teoriche del progetto e conoscere nuove figure, anche giovani, impegnate nel campo del teatro. Sarà l'occasione per organizzare e vedere i giovani impegnati nella "creazione" dello spettacolo finale.

A fine corso verrà infatti realizzata una restituzione di quanto elaborato dai corsisti, con uno spettacolo a tema (gioco d'azzardo), attraverso il quale i giovani attori si metteranno a servizio della comunità, col nobile scopo di denuncia di una problematica sociale e di riproposizione di alternative positive e concrete, permettendo così una valutazione generale di come si è sviluppato il progetto e di quali frutti ha prodotto durante tutto l'anno.

Figure professionali coinvolte:

4a Giacomo Anderle: formatore teatrale d'esperienza pluriennale, si occuperà di proporre ai partecipanti alcune tecniche di comunicazione efficace e di presenza scenica

4b Tommaso Brunelli: responsabile dell'Associazione Bolla di Sapone e della Scuola di Circo di Trento, proporrà ai corsisti attività di carattere espressivo, sulla mimica facciale e rivestirà il ruolo di regista e coordinatore per lo spettacolo di fine progetto sul tema del Gioco d'azzardo.

4c Gli Improvedibili: gruppo esperto in formazione teatrale e comunicazione, effettuerà attività legate all'improvvisazione teatrale, con particolare riferimento all'impostazione vocale ed alla gestione del corpo

4d Paolo Canova e Diego Rizzuto: curatori della mostra "Fate il nostro Gioco" e conferenzieri riconosciuti a livello nazionali, effettueranno per i ragazzi del corso e per altri interessati la loro conferenza sul Gioco d'azzardo, che ha girato tutta l'Italia.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

L'obiettivo del progetto "TEAnTER" è anzitutto quello di costituire un gruppo di ragazzi coeso e motivato, che abbia competenze di carattere comunicativo e di presenza scenica.

Il modus operandi che i ragazzi di TEAnTER sperimenteranno in relazione al Gioco d'azzardo, rappresenterà un bagaglio di conoscenze e di esperienze che il gruppo porterà con sé negli anni a venire, per affrontare nuove tematiche di interesse sociale.

Grazie ai corsi con esperti, i ragazzi avranno modo di mettersi in gioco e di esercitarsi nell'arte della dialettica e di riflettere sull'importanza del corpo e del viso, come efficaci strumenti di comunicazione non verbale. Non solo: anche il canto, la danza, il gioco e numerose altre arti sceniche verranno presi in esame come opportunità di diffondere messaggi importanti e di parlare di questioni talvolta scomode e difficili da affrontare in pubblico.

Vi saranno numerosi momenti in cui il gruppo verrà sollecitato a discussioni tra pari e con esperti, al fine di sviluppare un atteggiamento critico nei confronti della società moderna e di alcuni valori che i media, spesso in modo improprio, tendono a trasmettere come fondamentali.

La presenza in valle di un gruppo di giovani che si incontreranno per discutere di problematiche scottanti legate all'attualità con l'intento condividere le proprie idee con il resto della comunità, potrà portare stimoli e crescita in un contesto come la Val di Fassa, nel quale attualmente non si riscontra grande partecipazione sul piano delle idee e del coinvolgimento.

Infine un altro obiettivo è che il gruppo di TEAnTER sia aperto al dialogo con numerose altre realtà del territorio e si impegni a fare rete con le persone, le associazioni e le istituzioni del territorio.

14.4 Abstract

TEAnTER: il teatro della formazione, nella riflessione e per la condivisione. Il viaggio alla scoperta delle persone e delle loro emozioni, tra passioni e dipendenze. Tutti a bordo: leggiamo le esigenze dei giovani. Destinazione: tracciamo la rotta e riflettiamo su tematiche che riteniamo importanti. Allacciate le cinture: incontriamo artisti geniali ed esperti. Scaldate i motori: tutti in scena, per esprimere se stessi, conoscersi e conoscere. Si parte: decolliamo con il nostro bagaglio di idee

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 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
<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<input checked="" type="checkbox"/> 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 20

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
<input checked="" type="checkbox"/> 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 100



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 gradimento della comunità partecipante allo spettacolo finale (commenti su post-it)

2 momento di confronto e valutazione tra il gruppo coeso di giovani partecipanti

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) attrezzatura per spettacolo e per lab. artistici	€ 800,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cancelleria, gadget per ragazzi	€ 400,00
4. Compensi n.ore previsto 6 tariffa oraria 48,80 forfait	€ 292,80
4. Compensi n.ore previsto 6 tariffa oraria 48,80 forfait	€ 292,80
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 732,00	€ 732,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1952,00	€ 1952,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€ 800,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 400,00
8. Tasse / SIAE	€ 300,00
9. Rimborsi spese (specificare) spostamenti esperti	€ 960,00
10. Assicurazione	€ 500,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€ 0,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: € 7929,60



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	€ 600,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 600,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 7329,60
--	------------------

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) CGF	€ 3414,80
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)	€ 0,00
4. Autofinanziamento	€ 500,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€ 0,00

Totale: € 3914,80

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 7329,60	€ 3414,80	€ 500,00	€ 3414,80
percentuale sul disavanzo	46.5892 %	6.8217 %	46.5892 %