



Mod. A2 PGA

Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TAUT_6_ 2017

2. Titolo del progetto

Youth Contests

3. Riferimenti del compilatore			
Nome	Matteo		
Cognome	Graziani		
Recapito telefonico	+39 3400811346		
Recapito e-mail	matteo.graziani@aiesec.net		
Funzione	vice presidente Marketing & Public Relations AIESEC TRENTO		

4. Soggetto proponente

4.1 Qual e il soggetto proponente il progetto?

Associazione universitaria AIESEC TRENTO

5. Soggetto responsabile

5.1 Qual e il soggetto responsabile del progetto?

Associazione universitaria AIESEC TRENTO

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione universitaria AIESEC TRENTO

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Comune di Trento

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

X SI

NO

6.2 Se si, con quale tipologia di soggetti?

Associazioni universitarie ed organizzazioni territoriali (Impact Hub Trentino, Fondazione Trentina per il Volontariato Sociale)





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 in seguito? (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni) Progettazione Data di inizio 03/10/2016 Data di fine 31/12/2016 Data di fine 12/03/2017 Data di fine 31/12/2017 Valutazione Data di inizio 13/03/2017 Data di fine 31/12/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comune di Trento

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





4	Λ	Λ	rea	40	_	~4i	^-
1	"	Δ	rea	TO	m	аті	ca

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

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

X Altro specificare Economia, sostenibilità, cultura, creatività, conoscere e confrontarsi con il mondo

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

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.)

Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)

X Altro specificare Promuovere sinergie tra mondo studentesco, attori istituzionali e non del territorio





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 Simulando un'assemblea dell'ONU, offrire ai partecipanti l'opportunità di entrare in contatto con l'idea dei "Sustainable Development Goals" e capire, nonchè proporre, concretamente azioni per lo sviluppo di questi nella propria realtà di vita.
- 2 Sviluppare nei partecipanti, grazie al Business Game, competenze tecniche e trasversali utili a creare start-up sociali, che col tempo possono valorizzare le potenzialità di un dato territorio.
- 3 Promuovere nei partecipanti, attraverso il concorso di scrittura giornalistica, riflessioni e spirito critico su temi attuali (es. integrazione, educazione, uguaglianza fra i generi).
- 4 Interagire, attraverso diverse attività, con altre realtà sociali legate all'impresa e all'educazione/formazione.

5

13. Tipo di attività

13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

- X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline TEORIA
- X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline PRATICA
- X Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confonti - 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 nostro contesto di riferimento è il mondo che ruota attorno all'Università degli Studi di Trento: ciò che viene avvertito come un bisogno forte da parte degli studenti dell'Università degli Studi di Trento è la possibilità di sperimentarsi con una serie di attività pratiche capaci di coniugare il percorso personale di studi con una visione più ampia della realtà sociale e lavorativa. In altre parole avvicinare il mondo accademico con quello professionale, affinché gli studenti stessi possano lavorare e collaborare a progetti concreti (es. articolo di giornale - start up - assemblea ONU) e riconoscersi in essi, avendo sempre un occhio proattivo/critico sulla realtà locale, nazionale ed internazionale.





14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Le azioni proposte sono progettate e organizzate dai membri di AIESEC TRENTO, che propongono la realizzazione di 3 contest.

Il BUSINESS GAME, rivolto a 30 studenti dell'Università degli Studi di Trento, sarà gratuito per i partecipanti e si svolgerà a metà marzo presso la sede di Impact Hub Trentino a Trento. L'obiettivo di questa attività è sviluppare nei partecipanti competenze tecniche e trasversali indispensabili per creare una start-up di stampo sociale.

L'evento si svolgerà nell'arco di una giornata e sarà così strutturato: parte introduttiva legata al mondo sociale, formazione sulla costruzione di start-up e sulla qualità del messaggio da proporre, attività concreta di progettazione di un'azienda in gruppi da ca. 6 persone, conclusioni finali di quanto appreso ed elaborato con la premiazione di due squadre vincitrici per le migliori progettazioni aziendali.

L'intera giornata sarà guidata da un professionista, Francesco Apuzzo, e la giuria che decreterà le due squadre vincitrici sarà così composta: Francesco Apuzzo, 2 membri di Impact Hub Trentino, 2 membri della Fondazione Trentina per il Volontariato Sociale.

La SIMULAZIONE DELL'ASSEMBLEA DELLE NAZIONI UNITE è rivolta a 100 persone provenienti dall'Università degli Studi di Trento o da classi della scuola secondaria trentina di II grado; ad ogni partecipante sarà richiesta una quota di iscrizione di 10 €. L'attività, indicativamente, si svolgerà ad aprile in uno spazio universitario dell'Università degli Studi di Trento.

I partecipanti saranno suddivisi in commissioni, ognuna delle quali sarà chiamata a collaborare su uno specifico tema di stampo sociale (es. qualità dell'educazione, riduzione delle disuguaglianze, crescita e valorizzazione del territorio, migrazioni) e a presentare, con spirito riflessivo e critico, un progetto di azione concreto per far fronte alla situazione delineata in partenza.

Una giuria qualificata, composta da 2 membri di AIESEC ITALIA e da eventuali 2 professori universitari, decreterà due vincitori sulla base di criteri che osservano le competenze tecniche e trasversali dei partecipanti.

3) Il CONCORSO GIORNALISTICO, a titolo gratuito per i partecipanti, è rivolto a 60 persone, provenienti dall'Università degli Studi di Trento o da classi della scuola secondaria trentina di Il grado e indicativamente si svolgerà presso uno spazio dell'Università degli Studi di Trento, tra maggio e dicembre 2017 (data in via di definizione).

L'obiettivo è incentivare i giovani partecipanti a redigere un articolo di stampo giornalistico focalizzato su temi di attualità, quali per esempio l'eguaglianza fra i generi e la giustizia internazionale legata al terrorismo. Gli studenti avranno a disposizione una giornata per elaborare quanto esplicitato sopra. Una giuria, composta indicativamente da membri dell'Università degli Studi di Trento ed eventuali relatori esterni, decreterà 2 vincitori

I vincitori della Simulazione ONU e del concorso giornalistico riceveranno a testa un buono di 300 € spendibile come borsa di studio per partecipare ad un progetto di volontariato internazionale offerto da AIESEC TRENTO.

Si riportano di seguito le spese per il progetto proposto:

- € 400 per affitto spazi per attività proposte;
- € 400 per materiali usurabili indispensabili nei 3 contest (es. fogli, penne, cartelloni);
- € 100 per compenso forfait da destinare al professionista, Francesco Apuzzo, che segue i giovani durante tutta la fase del business game;
- € 800 per materiale promozionale (volantini, poster, banner, post sponsorizzati online) relativo ai 3 eventi;
- € 500 per rimborso spese dei membri presenti nelle relative giurie;
- € 1100 per rinfresco analcolico, destinato ai partecipanti attivi, agli organizzatori e alle giurie, per i 3 eventi che durano ognuno un'intera giornata;
- € 500 da destinare ai servizi offerti da Impact Hub Trentino che emetterà fattura (offerta di spazi di lavoro, supporto legale, logistico per lo sviluppo della start-up non compensi a persone fisiche);
- € 450 per usufruire dei materiali (es. video, application...) offerti dal team ufficiale di MUN Simulation per organizzare al meglio una simulazione di assemblea ONU nel proprio territorio;
- € 1200 per buoni spendibili come borse di studio per partecipare a progetti di volontariato internazionale offerti da AIESEC TRENTO, destinati ai 2 vincitori della Simulazione ONU e ai 2 vincitori del concorso giornalistico





14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Ciò che AIESEC si prefigge di raggiungere tramite queste attività è:

- coinvolgere attivamente in totale 210 giovani;
- accrescere la capacità critica dei partecipanti, stimolandone l'intraprendenza e permettendo loro di calare quanto appreso nel territorio trentino;
- offrire la possibilità ai partecipanti di vivere un'esperienza collegata al loro percorso di studi, che li immerga in un ambiente lavorativo stimolante e dinamico;
- favorire collaborazione e cooperazione fra studenti, associazioni studentesche ed organizzazioni territoriali.

14.4 Abstract

Per dare la possibilità a studenti ed universitari di coniugare il percorso personale di studi con una visione più ampia della realtà sociale e lavorativa, AIESEC TRENTO promuove la realizzazione di 3 contest: un business game, una simulazione di un'assemblea ONU e un concorso giornalistico su temi rilevanti della nostra contemporaneità.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto? Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verrano 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.

Adolescenti 15-19 anni

X Giovani 20-24 anni

X Giovani 25-29 anni

Giovani 30-34 anni

Giovani 34-39 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro specificare

Numero organizzatori 20



X Giovani 25-29 anni

X Giovani 30-34 anni

X Altri adulti significativi

Giovani 34-39 anni

Altri specificare



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 Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
X Giovani 30-34 anni
Giovani 34-39 anni
Altri adulti significativi
Altro specificare
Numero partecipanti attivi 210
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
Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni

Numero fruitori Senza considerare i partecipanti attivi, ma solo la giuria ed altre persone eventualmente presenti 30





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
X Bacheche pubbliche
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc)
Lettere cartacee
Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog)
Telefonate / SMS
Altro specificare

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

X SI

NO

17.2 Se sì, quali?
1 Commissioni di partner ed esperti del settore per gli elaborati di ciascun evento.
2
3
4
5





18. Piano finanziario del progetto 18.1 Spese previste	
Voce di entrata	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 400,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) es. Fogli, penne, cartelloni per i 3 eventi	€ 400,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 100 per Apuzzo F.	€ 100,00
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	€ 0,00
5. Pubblicità/promozione	€ 800,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) per i membri della giuria	€ 500,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) Rinfresco analcolico, destinato ai partecipanti attivi, agli organizzatori e alle giurie, per i 3 eventi	€ 1100,00
12. Altro 2 (specificare) Servizi offerti da Impact Hub Trentino che emetterà fattura (offerta di spazi di lavoro, supporto legale, logistico per lo sviluppo della start-up - non compensi a persone fisiche)	€ 500,00
13. Altro 3 (specificare) Materiali offerti da team ufficiale MUN Simulation	€ 450,00
14. Altro 4 (specificare) Buoni spendibili come borse di studio per partecipare a progetti di volontariato internazionale offerti da AIESEC TRENTO destinati ai 2 vincitori della Simulazione ONU e ai 2 vincitori del concorso giornalistico	€ 1200,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: €5950,00





18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio provinciale previste			
Voce di entrata	importo		
Finanziamenti di enti pubblici esterni al territorio provinciale (specificare quali)	€		
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio provinciale (specificare quali)	€		
3. Incassi da iscrizione	€ 1000,00		
4. Incassi di vendita	€		

Totale B: € 1000,00

DISAVANZO	Totale A – Totale B	€ 4950,00
------------------	---------------------	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGA	
Voce di entrata	importo
Finanziamenti di soggetti membri del Tavolo (specificare quali)	€
Finanziamenti di enti pubblici del territorio provinciale (specificare quali)	€
Finanziamenti di soggetti privati del territorio provinciale (specificare quali) Fondazione Trentina per il Volontariato Sociale	€ 1050,00
Autofinanziamento	€
Altro (specificare)	€
Altro (specificare)	€

Totale: € 1050,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4950,00	€ 0,00	€ 1050,00	€ 3900,00
percentuale sul disavanzo	0 %	21.2121 %	78.7879 %