



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

4VI_3_2016

2. Titolo del progetto

skate yourself

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Martina
Cognome	Tonelli
Recapito telefonico	3289382269
Recapito e-mail	associazionegrandidomani@gmail.com
Funzione	progettista

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

Associazione Grandi Domani

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) asd, per i minori

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 31/08/2015	Data di fine 30/11/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 11/01/2016	Data di fine 01/05/2016
Realizzazione	Data di inizio 15/05/2016	Data di fine 31/08/2016
Valutazione	Data di inizio 01/09/2016	Data di fine 30/10/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Mori

**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

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

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

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 creare un gruppo di giovani che vivono gli spazi comunali, nel nostro caso la rampa da skateboard, nel modo giusto, tenendola pulita, occupandosi della sua sicurezza, organizzandovi eventi e incontri che favoriscano la convivialità.
2 avvicinare i ragazzi all'ideazione di un progetto, dalla progettazione fino alla sua realizzazione finale; attraversando varie fasi di lavoro, da quelle puramente intellettive a quelle più manuali, stimolando la condivisione e il lavoro di gruppo.
3 togliere i ragazzi che fanno skateboard dalla piazza, responsabilizzandoli sull'adeguatezza degli spazi, responsabilizzandoli nei confronti della cittadinanza e del Comune.
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...)

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 dal fatto che spesso, nella zona della piazza centrale di Mori, ci sono dei ragazzi che fanno skate in un contesto inadatto e talvolta pericoloso (bambini, passanti, spigoli vivi).

Il Comune ha in fase di realizzazione una rampa da skateboard, quindi abbiamo pensato di riunire un gruppo di ragazzi che, attraverso la costruzione e personalizzazione di una tavola da skate, inizi a conoscersi, collaborare, interagire, al fine di tenere attiva, pulita e ordinata la rampa quando questa sarà pronta. Creare il gruppo può favorire l'uso dello spazio, facendo capire ai ragazzi coinvolti che l'investimento che il Comune fa per creare spazi e infrastrutture richiede cura e rispetto di tali opere. I ragazzi partecipano alla "nascita" dello spazio rampa, se ne sentono parte attiva, acquisiscono competenze di comunità e si responsabilizzano verso la cosa pubblica.

La sede legale dell'associazione, che è nata dalla volontà di arricchire sul territorio le proposte rivolte a ragazzi e bambini, si è ora spostata a Rovereto solo per motivi economici (costi troppo elevati per mantenere la sede di Mori) ma il territorio d'azione, per continuità e volontà dell'associazione stessa, rimane comunque quello di Mori, dove in questi anni si è costruita una rete di collaborazioni sia istituzionali sia non istituzionali che si desidera arricchire e valorizzare.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto prevede la realizzazione di una tavola da skateboard, partendo dal legno grezzo fino ad arrivare ad una tavola unica, personalizzata e brandizzata.

Il numero massimo di partecipanti (11-24 anni) è fissato a 20: ogni partecipante verserà una quota di 20,00 euro. Se le adesioni saranno superiori a venti, si darà la priorità ai primi che si iscrivono.

Le ore complessive sono 18 a cui vanno aggiunte, eventualmente, quelle legate al progetto Style from the street, con cui è prevista una collaborazione; il primo incontro di presentazione e creazione del gruppo, a seguire 5 incontri laboratoriali da 3h l'uno, a cadenza settimanale.

Lo staff organizzativo del progetto è composto da 3 persone, 2 dell'associazione Grandi Domani affiancate da Andrea Righi, insegnante di skate e presidente di un'associazione che interessa il mondo giovanile, il quale gestirà direttamente il gruppo seguendo i partecipanti passo passo (a Righi saranno corrisposti 500,00 euro).

L'esperto falegname di costruzione e shopping della tavola sarà Fabio Ferretti, professionista del settore e atleta (a cui verranno corrisposti 360,00 euro).

L'esperto di grafica e design sarà Lele Lutteri, che ha all'attivo importanti collaborazioni con aziende di abbigliamento e branding (a cui verranno corrisposti 360,00 euro).

Il gruppo utilizza sia supporti informatici, sempre più utili a livello scolastico e lavorativo, ma anche strumenti manuali "antichi", si stimola il passaggio veloce dagli uni agli altri, i tempi delle macchine non possono coincidere coi tempi del lavoro manuale, ma i risultati possono essere sorprendenti e talvolta migliori.

I ragazzi si confrontano con esperti che lavorano in un contesto di continuo scambio tra telematico e artigianale.

Promozione e pubblicità del progetto verranno fatte tramite flyer e social networks.

Di seguito come si svolgeranno gli incontri:

- primo incontro di conoscenza per formare il gruppo: panoramica sulle attività che si andranno a fare, distribuzione e visione del materiale, che però rimarrà nel laboratorio, i ragazzi vedono e toccano con mano attrezzature che utilizzeranno durante il corso.

- secondo e terzo incontro: i ragazzi inizieranno a dare vita alla tavola partendo dal legno grezzo, scegliendone la forma e la lunghezza. Utilizzeranno piccoli strumenti come la carta vetrata e la levigatrice insieme al professionista falegname. L'approccio alle piccole attività manuali stimola e aiuta la pazienza, anche i più piccoli miglioramenti richiedono tempo e fatica, i ragazzi si riavvicinano a ritmi di lavoro "umano" e non di macchinari che lavorano per loro.

- quarto e quinto incontro: realizzazione di un progetto grafico. Partendo dall'idea, arrivando alla realizzazione su carta, poi su PC o supporti, fino a riportare il progetto grafico sulla propria tavola, a renderlo "tangibile" dipingendolo o creando sticker/stencil, per arrivare ad un prodotto finito, totalmente personalizzato e unico. I ragazzi lavorano singolarmente, ma anche in gruppo, ognuno è portavoce della sua idea e ha bisogno del sostegno e delle competenze del gruppo per la realizzazione.

- sesto incontro: ultime finiture della tavola, laccatura, rifinitura della grafica, adattamento all'eventuale montaggio delle rotelle e dei supporti di rinforzo. Esposizione per genitori/amici e interessati: i ragazzi espongono ad un piccolo gruppo di uditori quello che hanno imparato durante questi incontri, utilizzano terminologie appropriate, espongono gli step eseguiti.

Con le tavole realizzate, in quello che ipotizziamo possa essere un settimo incontro, e per cui abbiamo aggiunto a budget 2 ore, si collaborerà con i ragazzi dell'associazione Natural Style, che all'interno del loro evento estivo "Style from the street" prevederanno uno spazio espositivo, da noi allestito, in cui i ragazzi possano mettere in mostra le loro opere, usarle, dare dimostrazione e spiegazione a chi sarà interessato.

Durante gli incontri si prevedono anche delle merende per i ragazzi.

Il laboratorio si svolgerà negli spazi del centro diurno "Casa Dal Ri" di Mori dell'APPM con il quale si collaborerà anche per la promozione del progetto.

L'importo di 400,00 € di valorizzazione del volontariato è relativo al monte ore necessario alla gestione del progetto in loco, sistemazione dello spazio di lavoro, prima e dopo l'utilizzo, contatti coi ragazzi; coinvolgeremo 2 ragazzi scelti insieme ad Andrea Righi per associazione GoFast tra i suoi tesserati o tramite il Centro Diurno.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I ragazzi costruiscono da zero una tavola da skate, imparano tecniche di piccola lavorazione del legno e tecniche artistiche e decorative. Imparano il valore di realizzare le cose da sé invece che comprarle pronte, sottolineando l'originalità del manufatto rispetto al prodotto commerciale.

Intraprendono un percorso individuale, in cui il lavoro di gruppo, l'aiuto reciproco e lo studio del progetto vanno di pari passo.

Si crea un gruppo di ragazzi del territorio che acquisiscono competenze di cittadinanza attiva, si prendono cura dello spazio della rampa, accolgono nuovi ragazzi che vogliono utilizzarla, la tengono pulita e in ordine, organizzano eventi e corsi.

Attraverso la collaborazione con altre associazioni si favorisce la conoscenza del movimento associativo giovanile, si sponsorizza l'attività del piano giovani di zona, si avvicinano i ragazzi alla possibilità di realizzare le proprie idee.

14.4 Abstract

Skate yourself mira a costituire un gruppo di ragazzi interessati a costruire un proprio skateboard, sviluppando competenze manuali e senso artistico, anche grazie ad esperti del settore (shaping e pittura grafica).

I ragazzi potranno proseguire, creando un gruppo informale, a condividere la passione per lo skate, utilizzando la nuova rampa che sarà realizzata dal Comune di Mori.

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 5



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
<input checked="" type="checkbox"/> 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
Tutta la cittadinanza
<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
<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni
<input checked="" type="checkbox"/> 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 bilancio dell'esperienza insieme ai ragazzi

2 supervisione di esperto in politiche e dinamiche giovanili (Martina Tonelli, partecipante al corso della PAT per l'anno 2013)

3

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 0,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) seghetto alternativo, avvitatori, svasatore per legno	€ 500,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) colori, pennelli, carta vetrata, pennarelli, bombolette, tavole in legno, viti	€ 2300,00
4. Compensi n.ore previsto 6 tariffa oraria forfait 360	€ 360,00
4. Compensi n.ore previsto 6 tariffa oraria forfait 360	€ 360,00
4. Compensi n.ore previsto 20 tariffa oraria 25 forfait	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 900,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 300,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 400,00

Totale A: €5620,00



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) the shop, 100one, shaka	€ 200,00
3. Incassi da iscrizione	€ 400,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 600,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 5020,00
--

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) cinque comuni	€ 1280,10
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) cassa rurale di mori, route 66 streetwear shop, vendite di beneficenza.	€ 1229,90
4. Autofinanziamento	€ 0,00
5. Altro (specificare)	€ 0,00
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2510,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5020,00	€ 1280,10	€ 1229,90	€ 2510,00
percentuale sul disavanzo	25.5 %	24.5 %	50 %