

PGZ Valle del Chiese 2022

TITOLO DEL PROGETTO

LEGGENDO LEGGENDE

RIFERIMENTI DEL RESPONSABILE DEL PROGETTO

DENOMINAZIONE ASSOCIAZIONE GRUPPO GIOVANI IN VITA

SEDE VIA DEI FORTI 3 VALDAONE

C.F. O P.IVA 95015920226

RECAPITI (Tel. e-mail) gruppogiovaniinvita@gmail.com

NOME E COGNOME DEL LEGALE RAPPRESENTANTE **Norman Corradi**

RECAPITI (Tel. e-mail) DEL LEGALE RAPPRESENTANTE

tel. **3485588634**

mail. gruppogiovaniinvita@gmail.com

RIFERIMENTI DEL REFERENTE DEL PROGETTO

NOME **Norman**

COGNOME **Corradi**

RECAPITI (Tel. e-mail)

tel. **3485588634**

mail. gruppogiovaniinvita@gmail.com

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

PERCHÉ? In quale **CONTESTO** si andrà ad inserire il progetto: quali bisogni/questioni intendi affrontare? Perché?

Il progetto è nato dall'esigenza di creare un'attività che coinvolgesse in prima persona i giovani e che permettesse allo stesso tempo di migliorare le proprie conoscenze relative al territorio di appartenenza. Si tratta quindi di un progetto innovativo, mai esperito prima, attraverso cui i giovani avranno la possibilità di riscoprire la propria Valle e arricchire la propria conoscenza relativa al patrimonio culturale. Mediante la ricerca di documentazione, l'incontro con le generazioni passate, la narrazione di leggende locali, i ragazzi hanno la possibilità di approfondire culture e tradizioni, con lo scopo di realizzare qualcosa di concreto.

In quale/i obiettivo/i del bando rientra il progetto? (segnare con una crocetta)

a) I GIOVANI: Attivare la coscienza dei giovani riguardo l'adozione di sani stili di vita, continuando il processo di sensibilizzazione riguardo al tema dell'uso delle nuove tecnologie; dare valore all'educazione civica; mantenere vivo l'interesse verso la cittadinanza e formare allo stesso tempo un ideale di cittadinanza attiva; invitare i giovani a mettersi in gioco per il bene della comunità. Incentivare l'imprenditorialità giovanile.

b) TERRITORIO E AMBIENTE: sviluppare nei giovani la conoscenza del territorio dal punto di vista storico culturale per promuovere la Valle del Chiese da un punto di vista turistico. Promuovere azioni che abbiano come focus la sostenibilità e tutela dell'ambiente. Stimolare la curiosità dei giovani, rendendoli consapevoli

delle tradizioni e della storia del territorio in cui vivono. Promuovere l'apprezzamento della ricchezza del patrimonio e della società.

c) DIALOGO: attivare un dialogo intergenerazionale con gli anziani ma anche nei confronti degli under 13 che appartengono al PGZ e sono destinatari delle attività; conoscere il diverso per superare la paura del prossimo; prevenzione all'odio attraverso la conoscenza e l'apertura verso chi non conosciamo; favorire una cultura dell'inclusione facendo conoscere la nostra cultura agli immigrati e facendo conoscere ai ragazzi della Valle del Chiese la cultura degli immigrati; stimolare il pensiero critico di animatori e ragazzi attraverso momenti di dialogo e confronto.

d) CULTURA: trasmettere ai giovani il messaggio che la cultura è un motore per il benessere dei cittadini; favorire l'apprezzamento nei confronti del patrimonio culturale che ci circonda; valorizzare la cultura del rispetto della donna; scoprire e valorizzare le capacità artistiche e riflessive dei ragazzi.

Ci sono altri **OBIETTIVI SPECIFICI**?

1. Proporre un progetto innovativo che permetta ai ragazzi di creare qualcosa di concreto da lasciare sul territorio (pannelli espositivi)
2. Permettere ai ragazzi di conoscere meglio il proprio territorio alla ricerca delle leggende che lo caratterizzano
3. Sviluppare e promuovere l'incontro e il dialogo inter-generazionale attraverso racconti di persone anziane
4. Promuovere lo sviluppo di competenze in ambito digitale (attività di ricerca e analisi, fotografia, realizzazione di un pannello espositivo)

Quali sono i **RISULTATI ATTESI**? Quali ricadute concrete il progetto si propone di portare sul territorio (in termini di opportunità offerte, consapevolezza/competenze diffuse sviluppate, capacità di attivazione di giovani e altri interlocutori significativi, ecc.?)

1. Arricchire la propria identità, migliorando la conoscenza in ambito culturale e del territorio
2. Offrire l'opportunità a tutti coloro che transitano sul territorio di conoscere le nostre leggende
3. Permettere ai giovani di approfondire diversi aspetti della realtà storico-culturale in cui vivono
4. Favorire il dialogo e l'incontro intergenerazionale

COSA, COME E QUANDO?

Descrizione dei contenuti e delle modalità di realizzazione delle **ATTIVITÀ** previste:

FASE	CONTENUTI	PERIODO DI REALIZZAZIONE (in quali mesi?)
1. Prima della realizzazione del progetto	<i>Descrivere le attività di progettazione, programmazione, organizzazione svolte dagli organizzatori</i>	Febbraio-aprile
	Tra febbraio e aprile 2021 dopo vari incontri tra animatori abbiamo definito questo piccolo percorso da realizzare con i ragazzi. L'obiettivo primario è stato quello di coinvolgerli facendo qualcosa di concreto che restasse e del quale potesse rimanere traccia anche in futuro. Si è quindi deciso di concentrarsi sul proprio	

	<p>territorio interrogandosi su cosa potrebbe essere interessate da scoprire.</p> <p>La partecipazione da parte dei ragazzi è stata positiva e l'idea di indagare le leggende presenti nei nostri comuni li ha trovati entusiasti di conoscere una parte della nostra storia che talvolta rimane sconosciuta.</p>	
<p>2. Durante il progetto</p>	<p><i>Descrizione del progetto e delle attività che verranno realizzate per raggiungere gli obiettivi previsti (da inserire in fasi 1, 2, 3,)</i></p> <p>FASE 1: CONOSCENZA</p> <p>Attraverso ricerche individuali sia su manuali che attraverso testimonianze si individuano le leggende che saranno alla base del nostro percorso. Le leggende riguardano luoghi del comune di Valdaone e/o di Pieve di Bono-Prezzo. Dopo la condivisione delle ricerche svolte, vengono scelte alcune di queste e approfondite attraverso ulteriori ricerche presso la biblioteca o gli archivi comunali. Se possibile inoltre i ragazzi intervisteranno anziani del paese che avranno l'opportunità di raccontare la leggenda in questione.</p> <p>FASE 2: PROGETTAZIONE</p> <p>Nella prima parte di questa fase si lavora in plenaria: i ragazzi raccolgono il materiale necessario e scelgono le leggende da trattare. Con l'intero gruppo ci si reca poi sul luogo interessato dalla leggenda, con l'obiettivo di documentare come oggi noi possiamo trovare quel posto. I ragazzi si occuperanno inoltre della cura del territorio: verranno avviate delle operazioni di pulizia e sistemazione, in modo da rendere il luogo accessibile e sicuro. Qui verranno fatte delle foto che saranno poi inserite nel pannello espositivo che verrà realizzato. A questo proposito verrà anche proposto ai ragazzi un piccolo corso di fotografia per migliorare questa competenza.</p> <p>A questo punto ci si divide in piccoli gruppi, ognuno dei quali si occuperà di una o più leggende. Ogni gruppo lavorerà quindi sulla revisione dei materiali e sulla stesura dei rispettivi testi. Questi, accompagnati dalle foto del luogo, saranno oggetto dei pannelli espositivi che verranno esposti nella mostra conclusiva e che successivamente installeremo sul luogo interessato.</p> <p>Nell'intero percorso i ragazzi saranno costantemente seguiti dagli animatori, che fungeranno da guida e supporto nelle varie fasi.</p>	<p>Maggio-giugno</p>

	<p>FASE 3: ALLESTIMENTO</p> <p>In questa ultima fase conclusiva i ragazzi saranno impegnati nell'allestimento di un evento espositivo, che possa permettere di far visionare l'esito e i risultati del lavoro al pubblico. Il gruppo avrà quindi il compito di organizzare una vera e propria mostra in cui esporre i pannelli realizzati nella fase precedente e proiettare le interviste condotte.</p>	
<p>3. Dopo la conclusione del progetto</p>	<p><i>Descrivere l'attività di presentazione/restituzione al territorio degli esiti oppure del prodotto finale che verrà realizzato</i></p> <p>I prodotti finali realizzati dal gruppo saranno alcuni pannelli espositivi. Su ognuno di essi verrà trascritta la leggenda correlata da immagini scattate dai ragazzi sul luogo.</p> <p>Per rendere visibile il lavoro del gruppo anche ai cittadini dei Comuni coinvolti, si è pensato inizialmente di organizzare una mostra espositiva (ideata e pensata nella fase di allestimento precedente). I pannelli realizzati verranno quindi esposti e ci sarà la possibilità di visita su più giorni/serate. In occasione di questo evento, verranno inoltre mostrati i video delle interviste condotte nella prima fase. Al termine della lettura dei pannelli ogni visitatore potrà quindi concludere la mostra ascoltando l'esperienza diretta di chi ha contribuito a lasciarci una testimonianza.</p> <p>Successivamente questi pannelli verranno installati nel luogo dedicato alla leggenda in questione e diventeranno una ricchezza per chiunque li vedrà (cittadini, escursionisti, turisti...). Ogni persona infatti che transiterà sul luogo interessato avrà l'opportunità di conoscere la leggenda e di ampliare il proprio bagaglio culturale.</p>	<p>Giugno-luglio</p>

CON CHI?

<p>ORGANIZZATORI¹</p>	<p>Fascia di età (inclusi adulti) indicare quale....</p> <p>11-14</p> <p>14-19</p>	<p>Numero stimato 9</p>
---	--	-------------------------

¹ 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.

	20-29 30-35 over 35	
PARTECIPANTI ATTIVI² Tale indicazione è importante per avere il numero minimo per l'avvio del progetto.	Fascia di età (inclusi adulti) indicare quale..... 11-14 14-19 20-29 30-35 over 35	Numero stimato 20
FRUITORI (di eventi, manifestazioni o materiali, anche via web)	CHI SARANNO? Il progetto sarà destinato a tutta la comunità (gruppo organizzatore e partecipante; cittadini dei Comuni coinvolti) e a tutti coloro che transitano sul territorio della Valle del Chiese (turisti, escursionisti, sportivi...).	Numero stimato non definibile

Con quali altri soggetti del territorio si intende attivare delle **COLLABORAZIONI**?

TIPOLOGIA	DENOMINAZIONE
Enti Pubblici	Comuni locali (Valdaone, Pieve di Bono-Prezzo), Biblioteca di Pieve di Bono, Biblioteca comunale di Trento, archivio comunale
Associazioni	Cai sat Daone
Gruppi informali/comitati locali	Persone coinvolte nelle interviste
Terzo settore/Imprese sociali	
Oratorio/Parrocchia	
Istituti scolastici	
Organizzazioni per la promozione del territorio	APT Madonna di Campiglio (per condivisione materiale e promozione del progetto)
Aziende	Matrix - Immagine & Comunicazione

² Tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto.



	Antolini tipografia
Istituti di credito	
Altro (specificare)	

DOVE?

LUOGO di svolgimento delle diverse attività previste: in quali Comuni? Quali **STRUTTURE** si prevede di utilizzare?

Le attività previste per le diverse fasi di realizzazione del progetto saranno in primo luogo la sede dell'associazione Gruppo Giovani In-vita (Praso), dove ci sarà il momento iniziale di ideazione e di preparazione, seguiti poi da esplorazioni vere e proprie nei territori interessati. Si faranno quindi delle escursioni nei luoghi montani narrati nelle leggende selezionate e infine il progetto si concluderà con una mostra in una delle ampie sale del nuovo Centro di Aggregazione Giovanile di Pieve di Bono.

VALUTAZIONE

Quali azioni saranno realizzate per la **VALUTAZIONE** degli esiti del progetto? Chi saranno i soggetti responsabili? Quali soggetti (organizzatori, partecipanti attivi, altri soggetti) saranno coinvolti nella valutazione?

La valutazione del progetto vedrà coinvolte diverse figure e permetterà di ricreare momenti di confronto per far riflettere gli organizzatori sui pro e i contro di quanto svolto. Inizialmente i ragazzi, principali fruitori e realizzatori del progetto, attraverso la motivazione, la partecipazione e le loro idee potranno fornire feedback in itinere e questo diventerà un'occasione di dialogo e di confronto per risolvere le criticità in modo creativo. Inoltre, la mostra conclusiva si mostrerà come ulteriore occasione di apertura e valutazione: coloro che la visiteranno, potranno dichiarare le loro aspettative, fornendo spunti, pareri e considerazioni a riguardo. In conclusione si può inoltre pensare di realizzare un questionario finale, da far compilare a tutti coloro che hanno aderito al progetto. In questo modo è possibile avere una valutazione sistematica e completa da parte di tutti.

COMUNICAZIONE

Descrivere le strategie di comunicazione che verranno messe in atto per raggiungere e coinvolgere il target scelto e per dare visibilità ai risultati. Menzionare i canali di comunicazione che verranno utilizzati. Illustrare i materiali informativi e documentali che si intende produrre prima, durante e dopo la realizzazione delle attività previste

Dal momento che oggi la comunicazione sui social risulta essere particolarmente efficace per raggiungere in breve tempo i giovani, target di riferimento del nostro progetto, come animatori abbiamo sponsorizzato online (profilo Instagram e Facebook) i nostri incontri iniziali presso la sede dell'associazione Gruppo Giovani In-vita. Per questo motivo la piattaforma online verrà sfruttata per documentare le attività del gruppo nelle varie fasi di realizzazione del progetto (post, stories, quiz online) e in conclusione anche per la diffusione della mostra finale. In questa occasione verranno stampati anche dei volantini, che verranno

appesi nelle bacheche dei comuni interessati e dintorni, affinché il messaggio possa arrivare anche a coloro che non sono tanto abili con le nuove tecnologie.

Tutte le attività e le informazioni relative al progetto saranno comunque pubblicizzate mediante il sito ufficiale del Piano Giovani della Valle del Chiese www.pgzvalledelchiese.it e dai rispettivi profili social (Instagram e Facebook).

PIANO ECONOMICO

Spese previste		Importo
1	Affitto sale, spazi, locali Richiesta di affitto della sala polifunzionale del Centro di Aggregazione Giovanile di Pieve di Bono.	200,00 euro
2	Noleggio materiali e attrezzature (specificare.....) Attrezzatura necessaria all'operazione di pulizia del bosco, per quanto riguarda i luoghi interessati dalle leggende in questione (soffiatore, decespugliatore, carburante e consumabili).	250,00 euro
3	Acquisto materiali specifici usurabili (specificare.....) Acquisto di materiale di cancelleria per le varie fasi di progettazione e documentazione (quaderni e blocchi appunti, evidenziatori, penne, matite, gomme, fogli formato A4 - A3, cartelloni, cartucce stampanti; materiale edile per il posizionamento e fissaggio dei cartelli ad uso interno alla mostra ed esterno sui rispettivi luoghi)	500,00 euro
4	Acquisto di beni durevoli (specificare.....) (limite massimo di spesa totale per progetto euro 300) Acquisto chiavette USB per lasciare a tutti i ragazzi e animatori la documentazione in formato digitale dei pannelli + interviste fatte montate e proiettate durante la mostra.	300,00 euro
5	Compensi e rimborsi spese per formatori esterni e relatori esterni (specificare.....) Corso di fotografia	850,00 euro

6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti al progetto (specificare...)	200,00 euro
	Sopralluogo nei luoghi delle leggende con relativo pranzo al sacco. Posizionamento cartellonistica in Val di Fumo e pranzo al rifugio	550,00 euro
7	Pubblicità e promozione	345,00 euro
	Operazione di stampa dei volantini finali per sponsorizzare i risultati del progetto	
8	Tasse / SIAE / Assicurazione	100,00 euro
9	Altro (da specificare)	5.551,00 euro
	- Realizzazione dei pannelli espositivi con relativo supporto (Matrix) da esporre in occasione della mostra organizzata nella fase finale e successivamente nei luoghi interessati; - Ritrovo finale con rinfresco rivolto a tutto il gruppo e ai collaboratori per condivisione finale del progetto	300,00 euro
10	Valorizzazione attività di volontariato (nella misura massima del 10% della spesa ammessa per il progetto e per un importo massimo pari ad euro 500,00).	500,00 euro
11	Spese di gestione e organizzazione (organizzazione e coordinamento del progetto + spese sostenute dal soggetto responsabile del progetto per il personale dipendente fino al 30% della spesa ammessa per il progetto)	300,00 euro
Totale A		9.946,00 euro

Entrate		Importo
1	Incassi da iscrizione	360,00 euro
Totale B		360,00 euro

DISAVANZO (totale A – totale B)	€ 9.586 euro
--	---------------------

Il richiedente dichiara altresì di aver preso visione dell'informativa sul trattamento dei dati personali

al seguente indirizzo:

<https://www.comune.pievedibono-prezzo.tn.it/Comune/Comunicazione/Privacy-e-note-legali/Privacy>

CODICE CUP: F89J22003250001 COMUNE DI PIEVE DI BONO - PREZZO

Luogo e data VALDAONE 31/03/2022

Firma Corrado Morroni