

PGZ Valle del Chiese 2022

TITOLO DEL PROGETTO

NONCECAMPO! – ESTATE 2022

RIFERIMENTI DEL RESPONSABILE DEL PROGETTO

DENOMINAZIONE: ASSOCIAZIONE BELLE ÉPOQUE

SEDE: BONDONE VIA G.VERDI,17

C.F. O P.IVA: 95016930224 - 02122110220

RECAPITI (Tel. e-mail): 340-4563265 - associazionebellepoque@gmail.com

NOME E COGNOME DEL LEGALE RAPPRESENTANTE: GENESELLI ALAN

RECAPITI (Tel. e-mail) DEL LEGALE RAPPRESENTANTE: 333.5395259 - a.geneselli@libero.it

RIFERIMENTI DEL REFERENTE DEL PROGETTO

NOME: MATILDE

COGNOME: ARMANI

RECAPITI (Tel. e-mail): 331-3614725 – maty202.armani@gmail.com

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

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

Il progetto intende andare a coprire il forte bisogno di iniziative dedicate in modo specifico alla fascia d'età pre-adolescenziale (11-15 anni), con un format che va a toccare l'attualissimo tema della "dipendenza digitale". L'accelerazione digitale degli ultimi due anni, dovuta alla pandemia, ma comunque parte di un percorso che ha velocizzato a dismisura un fenomeno già in crescita che nell'ultima decade ha rivelato i suoi punti oscuri, ha enormi conseguenze su fasce fragili come gli adolescenti ed i giovani adulti, che per quanto nativi digitali, spesso non hanno i mezzi per affrontare la vastità di meccanismi, trappole, labirinti, che questo nuovo terreno porta con sé.

Questi ragazzi sono come moderni pionieri, al pari dei coloni che esploravano nuovi territori pieni di pericoli ed ignoti, dove sono molteplici le possibilità di perdersi e farsi del male. Adhd, dipendenze, bullismo, sexting, ed un sempre maggior stato di malessere che arriva da un contesto troppo sfidante, performante, illusorio. Moltissimi studi evidenziano fenomeni in crescita costante che possono avere ripercussioni anche molto gravi, o conseguenze silenziose ma comunque invalidanti in anni cruciali per lo sviluppo emotivo e psicologico degli adulti di domani.

Esistono però soluzioni per sostenere, aiutare, e disinnescare questi fenomeni. L'ambizioso obiettivo del nostro progetto è proprio questo! Il contesto naturale individuato per l'iniziativa aiuterà i ragazzi a vivere una quotidianità diversa, senza campo perché lassù il segnale è molto debole e comunque si imposteranno le giornate lontane dai cellulari, tablet e pc... e faremo capire ai ragazzi che si può sopravvivere anche SENZA!

In quale/i obiettivo/i del bando rientra il progetto?

✕ I GIOVANI: Attivare la coscienza dei giovani riguardo l'adozione di sani stili di vita, continuare il processo di sensibilizzazione riguardo al tema dell'uso delle nuove tecnologie; dare valore all'educazione civica, mantenere vivo l'interesse verso la cittadinanza, 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;

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 che si può superare con 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;

d) CULTURA: trasmettere ai giovani il messaggio che la cultura è un motore per il benessere dei cittadini; valorizzare la cultura del rispetto della donna; scoprire e valorizzare le capacità artistiche dei ragazzi.

Ci sono altri **OBIETTIVI SPECIFICI**?

1. La ricerca di un equilibrio emotivo, attraverso attività sportive, teatrali, performative sia in gruppo che individuali.
2. L'obiettivo più alto del percorso è l'accogliere e prendersi cura delle proprie fragilità, iniziare a esplorare e conoscere i lati della propria personalità senza giudizio, affrontare percorsi di crescita senza perdersi d'animo.
3. Far capire ai ragazzi che si può sopravvivere e ci si può/deve divertire anche senza cellulare!
4. _____

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. Fornire una maggior consapevolezza dei rischi nascosti dietro l'utilizzo incontrollato degli strumenti informatici dal pc al cellulare;
2. Nel momento della restituzione al territorio, coinvolgendo la comunità ed i genitori dei ragazzi che hanno partecipato al progetto, dare anche alle famiglie un ritorno in termini di consapevolezza delle regole da adottare per l'utilizzo dei mezzi sempre più tecnologici in mano ai nostri ragazzi da un'età sempre più precoce.

COSA, COME E QUANDO?

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

FASE	CONTENUTI	PERIODO DI REALIZZAZIONE (in quali mesi?)
<p>1. Prima della realizzazione del progetto</p>	<p><i>Descrivere le attività di progettazione, programmazione, organizzazione svolte dagli organizzatori</i></p> <p>Abbiamo coinvolto fin dalla nascita di questo progetto Giancarlo Sabatti Fausti, arte terapeuta, educatore, performer con quasi vent'anni di lavoro al servizio di progetti e percorsi rivolti a bambini ed adolescenti che vivono un momento di difficoltà, di cui dieci anni come operatore sul campo per la fondazione Dynamo Camp in strutture su tutto il territorio italiano, ne ha strutturate diverse. Tutte al di fuori del rettangolo nero e lucido dello schermo. Così è nato il progetto NONCECAMPO, una serie di esperienze outdoor unite ad un percorso di terapia ricreativa e di crescita personale, attuata attraverso diversi linguaggi creativi, volta al sollievo, all'aiuto e ad un sempre più cosciente rapporto con il mondo digitale e virtuale, che aiuti i ragazzi a poter affrontare situazioni complesse con un numero sempre maggiore di strumenti per analizzarsi, proteggersi, gestire al meglio la propria reattività.</p> <p>Abbiamo coinvolto anche una fotografa professionista, molto brava a rapportarsi con i ragazzi affinché possa dare spunti stimolanti e aiutarci nell'evento di restituzione che vorremmo rendere più fotografico possibile.</p> <p>Nella prima fase di progettazione tra l'associazione Belle époque e gli attori che verranno poi coinvolti nel progetto si stabiliscono le condizioni organizzative e le modalità operative per lo svolgersi del progetto stesso. Dove, come, quando, chi, queste le domande a cui si risponde per stendere un progetto completo e arricchente, partendo da un forte bisogno rilevato dal tavolo sociale della Comunità di Valle delle Giudicarie che vede nella fascia individuata una di quelle più critiche, soprattutto al termine della pandemia che negli ultimi due anni ha costretto questi ragazzi a rinchiudersi tra le mura della propria camera in compagnia solo di strumenti digitali.</p>	<p>marzo/maggio 2022</p>
<p>2. Durante il progetto</p>	<p><i>Descrizione del progetto e delle attività che verranno realizzate per raggiungere gli obiettivi previsti</i></p> <p><i>Fase 1: Promozione dell'attività</i></p> <p>Si lavorerà ad un flyer informativo che illustrerà ai possibili destinatari del progetto l'iniziativa in programma per la terza settimana di giugno, appena terminate le scuole. Il flyer verrà promosso tramite canali social della nostra associazione, utilizzando i gruppi whatsapp delle classi del target di riferimento e con delle copie cartacee da consegnare in luoghi idonei.</p> <p>L'iniziativa è aperta e rivolta a tutti i ragazzi della Valle del Chiese frequentanti la scuola secondaria di primo grado (11/14 anni).</p>	<p>giugno 2022</p>

	<p><i>Fase 2: Realizzazione dell'attività</i></p> <p>Verrà programmata una settimana intera d'attività (nel periodo dall'11 al 19 giugno) presso una baita/malga suddividendo in due turni di partecipazione – dal sabato al mercoledì il primo gruppo; dal mercoledì alla domenica successiva il secondo gruppo. Questo per favorire una partecipazione di almeno 10/12 ragazzi per turno. L'esperienza volta ad un equilibrio con il contesto digitale viene attuata allontanando i ragazzi da strumenti tecnologici quali pc tablet e cellulari, che sono a disposizione solamente per un tempo limitato e prestabilito.</p> <p>Le attività proposte sono percorsi di gruppo di scoperta, sfida, gioco. La creazione di un ambiente di confronto sereno e la riscoperta delle proprie qualità e potenzialità.</p> <p>Un momento di vita operosa e di comunità in un contesto outdoor e di campeggio, immerso nella natura ed a contatto con essa, che ripristina uno stato di essenzialità e serenità.</p> <p>Durante le giornate verranno fatte attività ludico-laboratoriali con lo scopo di approfondire ricerca interiore rivolta a maturare fiducia in se stessi, scoperta delle proprie capacità e capacità di lavorare in un gruppo per il raggiungimento di obiettivi comuni. Le attività saranno create utilizzando diversi linguaggi creativi, dal teatro al circo, dall'illustrazione allo storytelling. Molta parte delle stesse attività di gestione del campo, preparazione del bivacco, creazione degli spazi per cucina/wc/momenti di attività, saranno parte integrante dell'attività e avranno sempre un fine pedagogico, nella loro messa in atto. Verranno proposti momenti di riflessione introspettiva attraverso giochi di ruolo, per comprendere quando la nostra modalità di esser connessi alla vita tecnologica è sana e quando non lo è. Ognuno potrà portar riflessioni e spunti di vita vissuta su cui riflettere insieme. Il percorso di riscoperta di cosa fare quando non si è dotati di tecnologia sarà il vettore per riportare il lato umano al centro del proprio vissuto, reintegrare il proprio percorso emotivo, fragile ed al tempo stesso importante colonna portante della nostra esistenza. Dare importanza cruciale alla propria individualità come valore fondamentale della vita, al di là di mode ed attitudini collettive.</p> <p>Serata speciale con una famiglia attiva nell'associazione Mato Grosso vissuta per anni in Perù che racconterà ai ragazzi episodi, situazioni significative per avvicinarli ad un mondo completamente diverso dal loro.</p>	
<p>3. Dopo la conclusion e 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>A fine estate s'intende coinvolgere nuovamente i ragazzi, le rispettive famiglie e la comunità in una tavola rotonda restituendo loro le immagini dell'esperienza con un momento di riflessione e testimonianza di quanto vissuto accompagnati da figure professioniste adulte. Il momento di restituzione sarà aperto al pubblico e organizzato in un'area pubblica con un momento di intrattenimento anche per i ragazzi per incentivare la loro presenza...</p>	<p>Agosto o inizio settembre 2022 _</p>

CON CHI?

ORGANIZZATORI¹	Fascia di età 11-14 <u>14-19 (x3)</u> 20-29 30-35 <u>Over 35 (x8)</u>	Numero stimato <u> 11 </u>
PARTECIPANTI ATTIVI² Tale indicazione è importante per avere il numero minimo per l'avvio del progetto.	Fascia di età (inclusi adulti) indicare quale..... <u>11-14</u> 14-19 20-29 30-35 over 35	Numero stimato <u> 20 </u>
FRUITORI (di eventi, manifestazioni o materiali, anche via web)	CHI SARANNO? Genitori, persone della comunità che parteciperanno all'evento di restituzione	Numero stimato <u> 20/25 </u>

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

TIPOLOGIA	DENOMINAZIONE
Enti Pubblici	Bim del Chiese, Comune Valdaone o Castel Condino
Associazioni	Mato Grosso per un intervento serale con il racconto di un'esperienza di una famiglia vissuta per anni in Perù
Gruppi informali/comitati locali	
Terzo settore/Imprese sociali	
Oratorio/Parrocchia	

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.

² Tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto.

Istituti scolastici	
Organizzazioni per la promozione del territorio	
Aziende	
Istituti di credito	Cassa Rurale a supporto del progetto con contributo ordinario se concesso
Altro (specificare)	Fotografa professionista

DOVE?

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

Boniprati – colonia di proprietà comunale – in caso la stessa non fosse agibile abbiamo una struttura di riserva nei pressi di Malga Rola nel comune di Valdaone.

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?

Ai partecipanti attivi verrà somministrato un mini sondaggio al termine dei giorni d'attività per valutarne risultati, emozioni, sensazioni a caldo al termine dell'attività. I risultati verranno poi condivisi nel momento di restituzione dell'iniziativa.

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.

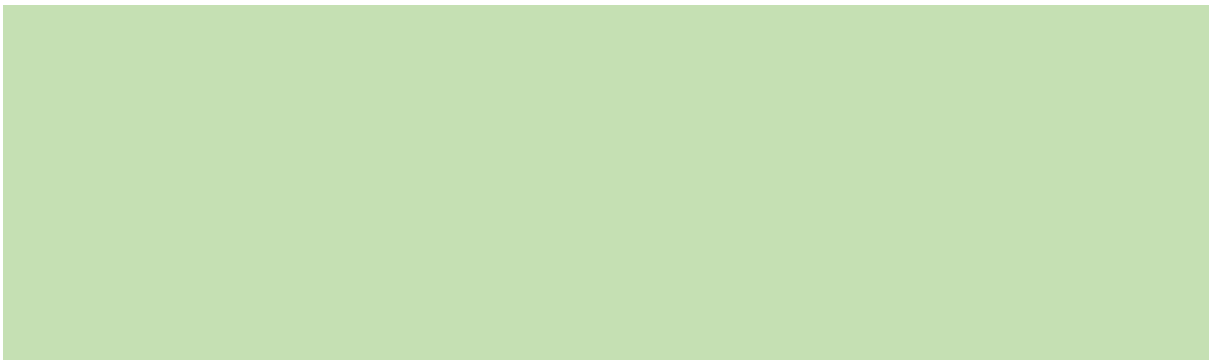
Illustrare i materiali informativi e documentali che si intende produrre prima, durante e dopo la realizzazione delle attività previste

Prima dell'attività si intende realizzare un volantino informativo che arrivi ai destinatari del progetto, che illustri l'iniziativa; lo stesso verrà promosso tramite canali social vicini ai giovani;

durante l'iniziativa verrà coinvolta una fotografa locale professionista per avere delle foto particolari che verranno poi condivise con i ragazzi per fermare nella memoria questa bella esperienza.

Al termine dell'attività verrà preparato un documento fotografico che possa illustrare il progetto alle famiglie, dando così un ritorno con immagini dell'esperienza vissuta dai ragazzi.

Tutte le attività saranno comunque pubblicizzate anche mediante il sito ufficiale del Piano Giovani della Valle del Chiese www.pgzvalledelchiese.it e social (facebook e instagram).



PIANO ECONOMICO

Spese previste		Importo
1	Affitto sale, spazi, locali	500,00
2	Noleggio materiali e attrezzature – (Impianto audio)	150,00
3	Acquisto materiali specifici usurabili	///
4	Acquisto di beni durevoli	///
5	Compensi e rimborsi spese per formatori esterni e relatori esterni Compenso per realizzazione progetto non c'è campo: progettazione e presenza in loco per 10 giornate, restituzione	5.000,00€
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti al progetto Spese di trasporto per ragazzi dal paese di provenienza alla malga Spese vitto per 10 giorni per 12/15 ragazzi a turno	600,00€ 2.000,00€
7	Pubblicità e promozione Ideazione grafica volantino informativo	200,00 €
8	Tasse / SIAE / Assicurazione	600,00 €
9	Altro (da specificare)	
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). Volontari dell'associazione coinvolti per la gestione logistica della baita	500,00€
11	Spese di gestione e organizzazione (organizzazione e coordinamento del progetto + spese sostenute dal soggetto responsabile del progetto)	2000,00€

	per il personale dipendente fino al 30% della spesa ammessa per il progetto)	
Totale A		11.550,00€

Entrate		Importo
1	Contributo Bim per spese di trasporto	550€
2	Incassi da iscrizione – con il numero massimo di iscritti 20 x 100€	2.000€
Totale B		2.550€

DISAVANZO (totale A – totale B)	€ 9.000,00
--	-------------------

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 BONDONE, 30-03-2022

Firma 