

**PGZ – DOMANDA DI LIQUIDAZIONE SALDO CONTRIBUTO  
PER IL PIANO STRATEGICO GIOVANI E  
PER LE SPESE REFERENTE TECNICO-ORGANIZZATIVO**

**RELAZIONE CONSUNTIVA E DI AUTOVALUTAZIONE  
DEL PIANO STRATEGICO GIOVANI**

**1. COERENZA**

(Limite 2.000 caratteri spazi inclusi)

Nel 2024 gli obiettivi inseriti nell'aggiornamento PSG erano volti al Tavolo, con un focus sul miglioramento interno. Di seguito si indicano le azioni promosse in relazione agli obiettivi:

**Asse1**

Ob1: Il PGZ, come cabina di regia, ha partecipato a tutte le fasi di Fuoricentro, evitando duplicazioni e migliorando l'efficacia dell'uso delle risorse.

Ob2: Creata una chat WhatsApp tra i membri del Tavolo per veicolare rapidamente informazioni su progetti e incontri.

Ob3: L'RTO ha organizzato incontri individuali con i progettisti per comprendere meglio potenzialità e criticità delle iniziative sostenute.

**Asse2**

Ob1: La RTO ha partecipato a oltre sei incontri con la cabina di regia di Fuoricentro per migliorare la sinergia tra attività finanziate e territoriali.

Ob2: Non è stato realizzato un incontro nelle scuole per il bando a causa di tempistiche organizzative dilatate.

Ob3: Il bando 2024 è stato pubblicato a gennaio, con tempi più lunghi per la stesura e promozione.

Ob4: La call di idee ha facilitato l'accesso di nuovi soggetti al PGZ, semplificando processi di collaborazione.

**Asse3**

Ob1: Supportata una progettualità non finanziata nel 2023, ora approvata grazie a maggiore sostenibilità economica e valorizzazione della parte formativa.

Ob2: La formazione sul gaming ha suscitato interesse tra progettisti e stakeholder, con prospettiva di azioni concrete nel 2025

**Asse 4**

Ob1: Nel 2024 sono state promosse progettazioni sovracomunali, mantenendo il requisito di sovracomunalità a 5 punti nella griglia valutativa.

Ob2: L'RTO ha favorito collaborazioni tra progettisti di territori diversi, veicolando buone prassi.

**Asse 5**

Ob1: Tutti i progetti hanno previsto una restituzione pubblica con comunicati stampa e materiale promozionale.

Ob2: Il sito non è stato implementato per diffondere le progettualità approvate; sarà necessario investire maggiori energie in questo ambito.



## 2. PROMOZIONE DEL-PIANO GIOVANI

(Limite 2.000 caratteri spazi inclusi)

Il PGZ 2024 ha realizzato n. 2 call progettuali. Alla prima call sono stati presentati 10 progetti, alla seconda call n. 6 progetti. Tutti i 18 amministratori del Tavolo hanno provveduto alla diffusione del bando. In totale sono stati finanziati 7 progetti ordinari più due progetti già in corso perché pluriennali. I partecipanti ai progetti sono stati un minimo di dieci per ogni progetto. Nessun progettista ha riportato di aver raggiunto un numero inferiore a quello minimo richiesto. E' purtroppo molto complesso sapere se più ragazzi/e hanno partecipato a diverse iniziative. La promozione del pgz è avvenuta attraverso modalità offline: azione di partecipazione dell'RTO agli incontri di equipe con gli educatori della Comunità (6 incontri realizzati durante l'anno) e la messa in raccordo con altre progettazioni attive sul contesto territoriale (2 progettazioni giovanili esterne al PGZ attivate Fuoricentro e Generazioni), e online.

A livello social le attività sono veicolate, per volontà del soggetto capofila, sulla pagina fb del Distretto Famiglia e della Comunità Valsugana e Tesino e sulla pagina fb della Comunità Valsugana e Tesino. Non ci sono pagine specifiche dedicate al PGZ. Sulla pagina del Distretto (seguita da 924 follower e 802 mi piace) sono stati realizzati 15 post dedicati al PGZ. La mancanza di pagine social specifiche rende complesso stimare i follower in target raggiunti. Il PGZ è stato veicolato inoltre attraverso il sito della Comunità, in una sezione apposita. Al fine di veicolare il bando sono stati realizzati n. 2 comunicati stampa (veicolati su l'Adige e Il T).



## 2. DISSEMINAZIONE E VALORIZZAZIONE DEI RISULTATI

(Limite 2.000 caratteri spazi inclusi)

Nel 2024, in continuità con l'anno precedente, è stato richiesto ai progettisti di raccontare gli output di progetto. Tra i prodotti realizzati:

Progetto "Spazio mamme"

Prodotto: Spazio aggregativo

Azione: Apertura settimanale e calendario eventi diffuso sui social. Lo spazio ha favorito nuove reti tra giovani genitori e soggetti attivi sul territorio.

Target: Frequentato prevalentemente da neomamme e, in minor parte, papà in cerca di confronto.

Strategia: Promozione efficace sui social e collaborazione con realtà locali.

Progetto "Oltre i confini. Destinazione Roma"

Prodotto: Opuscolo informativo

Azione: Creazione di un diario di bordo del progetto, dando rilievo a esperienze e incontri.

Target e strategia: Presentato in un evento pubblico e distribuito ai partecipanti. Ogni giovane coinvolto ha contribuito alla stesura del testo.

Progetto "Qui supereroi a voi Bassa"

Prodotto: Cortometraggio sui supereroi

Azione: Proiezione pubblica al cine teatro di Borgo Valsugana con 80 partecipanti. Il corto è nato da un corso cinematografico con Slow Cinema e ha incluso la partecipazione al Lucca Comics and Games.

Target: Coinvolti ragazzi delle medie e primi anni delle superiori.

Strategia: Il corto sarà promosso nelle scuole del territorio.

Progetto "Telve: così io ti vedo"

Prodotto: Documentario socio-antropologico

Azione: I giovani hanno appreso il linguaggio documentaristico e analizzato il proprio territorio, raccontandone le sfaccettature tra montagna e città

Target: Coinvolti studenti delle superiori e universitari. L'output è stato presentato al teatro di Telve con oltre 100 partecipanti.

Strategia: Prevista diffusione su piattaforme online (in fase di definizione).



### 3. NETWORKING

(Limite 2.000 caratteri spazi inclusi)

Nel 2024 si è puntato a rafforzare il networking per valorizzare le politiche giovanili come strumenti di crescita del capitale socio-relazionale. Alcuni progetti hanno dedicato particolare attenzione a questa dimensione. Un esempio è Cinema Party, promosso da Slow Cinema, che ha costruito una rete con associazioni giovanili come Agorà, Officina delle Nuvole, Oltre e la cooperativa Kaleidoscopio. Ogni realtà ha contribuito alla realizzazione di una maratona cinematografica pubblica, selezionando un film rappresentativo del mondo giovanile. Inoltre, Oltre e Kaleidoscopio hanno supportato Slow Cinema nell'organizzazione di una giornata dedicata al gioco presso il cine teatro di Borgo Valsugana, con laboratori di giochi da tavolo e teatro-scienza per bambini. Un altro progetto di rilievo è Coltiviamo Valore, attivato da Ecomuseo del Lagorai. Rivolto a giovani microimprenditori locali, ha creato un gruppo coeso orientato alla valorizzazione del territorio attraverso cultura, marketing e storytelling. I partecipanti hanno pianificato quattro eventi in rete per il 2025, focalizzati sulla sostenibilità e distribuiti tra primavera, estate e autunno. Ogni evento avrà un responsabile specifico e coinvolgerà gli altri membri della rete. Infine, per San Valentino 2025 (a progetto terminato) è stata organizzata un'escursione enogastronomica al chiaro di luna con una guida alpina e un accompagnatore di media montagna, realizzata grazie alla collaborazione di quattro aziende agricole partecipanti al progetto.



#### **4. EFFICACIA (RAGGIUNGIMENTO RISULTATI PREVISTI)**

(Limite 4.000 caratteri spazi inclusi)

I risultati attesi inseriti nel PSG 2024 sono ascrivibili per lo più ad un miglioramento del modus operandi proprio del Tavolo e del soggetto capofila, quindi alla Comunità Valsugana e Tesino, in un'ottica di crescita, acquisizione di maggiore consapevolezza e assunzione di responsabilità.

- Risultato atteso: Dilatazione dei tempi utili alla progettazione

In linea con i bisogni manifestati dalle realtà del territorio, il bando è stato pubblicato nel mese di gennaio, anticipando l'uscita rispetto all'anno precedente con uno sforzo da parte sia del Tavolo che del soggetto capofila. Questo ha permesso di dilatare di almeno quattro settimane le tempistiche utili alla stesura definitiva dei progetti e pertanto di affinare la strutturazione dell'idea, di presentare preventivi orientati ad una maggiore sostenibilità economica e riuscire a tessere maggiori relazioni con realtà esterne. Al contempo è stato possibile da parte dell'RTO riuscire ad avere delle consulenze mirate con ogni proponente in modo da calibrare le azioni e limitare possibili sovrapposizioni tematiche. A causa di errori amministrativi nella consegna delle progettazioni da parte di alcuni dei proponenti il Tavolo ha convenuto sulla necessità di realizzare una seconda call con l'uscita del nuovo bando. Il lavoro svolto nei mesi precedenti ha tuttavia garantito la presentazione di progettazioni qualitativamente pronte al finanziamento.

- Risultato atteso: Facilitazione delle collaborazioni attivate tra realtà associative diverse in un'ottica di contaminazione;

Tra gli altri sono riusciti ad attivare ottime collaborazioni "Cinema Party", (si veda la sezione dedicata al networking e all'innovazione), "Qui supereroi a voi Bassa", che ha visto dialogare due territori, quali Roncegno Terme e Novaledo, portando alla socializzazione di un gruppo giovanile di circa 15 ragazzi/e provenienti da realtà sovracomunali.

"Walk and Think", ha stretto diverse collaborazioni. Quella con Slow Cinema ha permesso di lavorare sugli aspetti di divulgazione del progetto (social e sito), quella la Sat di Borgo Valsugana, ha immesso il percorso naturalistico all'interno di un circuito di sentieri conosciuti, quella con il Comune di Borgo e Ronchi Valsugana ha consentito il mantenimento del sentiero, quella con il centro diurno Sosta Vietata, A.N.F.F.A.S. Trentino Onlus, ha permesso ai progettisti di riflettere sul tema dell'inclusività e quella con l'APT, consentendo a questo progetto di farsi conoscere come risorsa turistica territoriale.

- Risultato atteso: Incremento della collaborazione con le realtà comunali per la diffusione del bando del PGZ.

Quest'anno per facilitare la comunicazione con il Tavolo, composto esclusivamente da tutti gli assessori dei 18 comuni della Valsugana e Tesino, è stato realizzato un gruppo whatsapp, strumento operativo che ha consentito una più sistematica veicolazione di tutte le iniziative attivate dal PGZ e, quindi anche delle due call attivate nel corso del 2024. Lo strumento ha permesso inoltre uno scambio più rapido e diretto in particolare di tutti gli sviluppi legati al bando. Non ci aspettavamo che improvvisamente i progettisti giungessero da tutti i punti del territorio, ma n. 4 delle idee progettuali pervenute hanno visto gli assessori assumere un ruolo attivo di mediatore tra il piano giovani e il progettista. Questo dato ci fa supporre che, rispetto all'anno precedente, il Tavolo si sia sentito maggiormente coinvolto e sia stato più responsabilizzato.



## 5. EFFICIENZA (UTILIZZO DELLE RISORSE)

(Limite 2.000 caratteri spazi inclusi)

Per attivare le risorse del territorio sono state elaborate azioni suddivise nelle macro aree indicate.

### Know-How

Il PGZ ha collaborato informalmente con il Piano giovani zona Laghi e il PGZ Piano B per intercettare buone pratiche di attivazione giovanile e Tavolo. Come nel 2023, la rassegna Generazioni ha favorito il networking tra enti su un obiettivo condiviso. La coprogettazione sul tema dello stereotipo di genere ha coinvolto un target giovanile per un approfondimento culturale in linea con i bisogni territoriali. Per l'evento con Giorgio Minisini e Giulia Blasi, sono state attivate collaborazioni con Comunità, Distretto Famiglia, Comune di Borgo, Slow Cinema, scuola, Blooms Dance Studio, cooperativa Kaleidoscopio e libreria Il Ponte. Il progetto ha creato contatti con volontari, operatori socio-culturali e istituzioni, diffondendo la mission del PGZ oltre il bando. Inoltre, ha valorizzato la piazza di Borgo Valsugana e l'auditorium della scuola media. La RTO ha fornito contatti associativi utili allo sviluppo dei progetti, svolgendo un ruolo di raccordo e matching.

### Spazi

Con la rassegna Generazioni sono state valorizzate la piazza di Borgo Valsugana e l'auditorium della scuola media. La Comunità Valsugana e Tesino e i comuni hanno messo a disposizione auditorium (Teatro di Telve, Cineteatro) e spazi per riunioni (sala Lenzi, biblioteca di Telve, Ecomuseo del Lagorai). Questo ha agevolato la veicolazione delle iniziative, ridotto i costi per le realtà territoriali e facilitato il confronto con un tessuto informato e collaborativo.

### Volontariato

I progetti di Slow Cinema, Officina delle Nuvole, Croce Rossa, Oltre e Spazio Mamme hanno coinvolto volontari con competenze organizzative, sanitarie, educative e sociali, impiegati in logistica, gestione eventi e sensibilizzazione giovanile. Il progetto di Testimony ha sensibilizzato i giovani sull'importanza del volontariato, creando consapevolezza sul ruolo attivo dei giovani anche a livello internazionale



## 6. INNOVAZIONE

(Limite 2.000 caratteri spazi inclusi)

Si segnala Supereroi nella Bassa, in cui si è lavorato con la fascia preadolescenziale dando risalto ai bisogni come punti di partenza. Nella progettazione sono stati dominanti due assi: quello della creatività e quello dell'emotività. I ragazzi\*, attraverso il fumetto, lo storytelling e la sceneggiatura, hanno riflettuto e ironizzato sulla propria dimensione emotiva. Il progetto ha saputo riprodurre nel cortometraggio la freschezza, l'inquietudine e il linguaggio tipico dei giovani facendo emergere il loro protagonismo nel corso della fase di scrittura e progettazione del corto. L'innovazione consiste nella capacità di aver messo davvero i ragazzi/e al centro di un percorso in cui il ruolo degli adulti è stato ancillare.

Altro progetto, questa volta pluriennale, che ha continuato a generare innovazione nel metodo adottato è "Spazio mamme", in cui le volontarie hanno coltivato uno spazio di comunità intorno al tema della genitorialità, solitamente estraneo al PGZ. Il progetto si è ibridato con altre politiche e ha avvicinato realtà del profit al no profit passando per il terzo settore. Pur avendo un luogo identitario frequenti sono le richieste di ospitare eventi fuori dalla sede.

Altro progetto innovativo è stato Cinema party, in quanto ha saputo creare inedite, seppur ancora spurie, forme di collaborazione con realtà giovanili locali. La realtà proponente è riuscita infatti ad avvicinare associazioni non sempre in dialogo superando le singole mission e vision a favore di uno sguardo giovanile interno alla valle, che non può che essere variegato ed eterogeneo.

Progetto strategico: il progetto 2024 è stato innovativo in quanto il Tavolo, composto solo da amministratori ha saputo prendersi il tempo per immaginare un percorso diverso per le politiche giovanili locali. Coadiuvato da un formatore Tavolo ha rimesso al centro i bisogni, le aspettative relative alle politiche giovanili territoriali, ha ascoltato buone pratiche formulando strategie da cui ripartire.



## 8. ELENCO TITOLI PROGETTI FINANZIATI DAL PIANO

Per ciascun progetto indicare: le SPESE SOSTENUTE, se il progetto è stato PORTATO A TERMINE o è stato interrotto, se è un progetto STRATEGICO, se è un progetto PLURIENNALE. L'informazione sulle spese sostenute per i progetti deve essere coerente con quanto inserito nella rendicontazione contabile dell'ente capofila.

- 1) Annuale: Telve: così io ti vedo- Portato a Termine  
Disavanzo dichiarato: 5.990,83 €
- 2) Annuale: Oltre i confini: destinazione Roma- Portato a Termine  
Disavanzo dichiarato: 5.756,29 €
- 3) Annuale: Cinema party -Portato a Termine  
Disavanzo dichiarato: 4.100,00 €
- 4) Annuale: Qui supereroi a voi Bassa-Portato a Termine  
Disavanzo dichiarato: 5.622,17 €
- 5) Pluriennale: Spazio mamme: laboratorio di empowerment e sviluppo comunitario- Portato a Termine  
Disavanzo dichiarato: 4.986,51 €
- 6) Annuale: Coltivare valore- Portato a Termine  
Disavanzo dichiarato: 8.060,00 €
- 7) Annuale: I giovani della Valsugana per Testimony, Testimoni per la Valsugana- Portato a Termine  
Disavanzo dichiarato: 1.944,60 €
- 8) Pluriennale: WT- Walk and Think – Portato a termine  
Disavanzo dichiarato: 5.832,00 €
- 9) Annuale: Mettici la testa: se hai bevuto soffia e non guidare- portato a Termine  
Disavanzo dichiarato: 662,96 €
- 10) Annuale: progetto strategico- Portato a termine  
Spesa dichiarata: 2.900,00 €



**9. Quanti dei progetti realizzati hanno coinvolto altri piani?**

Nessuno

**10. Quanti dei progetti realizzati hanno una durata pluriennale?**

Due progetti presentavano durata pluriennale e ora sono volti al termine



### **11. EVENTUALI APPROFONDIMENTI DEGLI ASPETTI DI CONTESTO (facoltativa)**

Fattori esterni che caratterizzano il territorio di riferimento e influenzano sensibilmente la qualità e la piena realizzazione del Piano, che è importante tenere in considerazione nella valutazione del Piano. (Limite 5.000 caratteri spazi inclusi)

Il Piano Giovani Valsugana e Tesino è costituito da 18 realtà comunali e dalla Comunità Valsugana e Tesino quale soggetto capofila. Il Tavolo è costituito dai 18 assessori alle politiche giovanili del territorio. E' presente una consulta giovanile "agonizzante". Dal progetto strategico 2024 è emerso come l'assenza di realtà esterne appartenenti al mondo dell'associazionismo e del terzo settore sembri limitare la capacità del Tavolo di intercettare il target. Da un punto di vista comunicativo, rispetto ad altri Piani distribuiti sul territorio provinciale, il Piano non dispone ancora di canali digitali specifici, quali canali Facebook, Instagram o Tik Tok. La richiesta specifica da parte del soggetto capofila è quella infatti di utilizzare il canale della Comunità Valsugana e Tesino e del Distretto Famiglia Valsugana e Tesino. Si segnala inoltre come i progettisti, soprattutto in fase di monitoraggio, avvertano la mancanza di spazi identitari giovanili in cui esprimersi, ideare delle attività e incontrarsi.

Luogo e data

Borgo Valsugana, 13 marzo 2025

Firma

Stefania Viola

