

TEAM 10



PROBLEMA COMUNE

Scarso coinvolgimento dei giovani riguardo alla realtà montana. La montagna non attira.

OPPORTUNITÀ

Approfondire il legame tra ragazzi e montagna e favorire il turismo in questa realtà.

A CHI È RIVOLTO?

- Ragazzi di scuole superiori (quarto e quinto anno)
- Turisti che vogliono riscoprire la realtà montana
- Albergatori e strutture ricettive che vogliono incrementare gli affari
- Associazioni locali che promuovono il territorio

A CHI CHIEDIAMO UNA MANO?



Vorremmo che il progetto fosse firmato WAYOUTH


SPONSOR

- Associazioni che promuovono l'ambiente della montagna (CAI, CIME, PROLOCO, etc.)
- Albergatori e strutture ricettive
- Istituzioni come il MIUR

CHI SIAMO?

Un' associazione NO-PROFIT focalizzata sulla creazione di una rete di giovani, per favorire la riscoperta della montagna a 360°


COSA PROPONIAMO?

- Gara tra due squadre di giovani (ERASMUS TRA LE MONTAGNE), riguardante l'ambiente di montagna a 360°
- Le sfide riguarderanno aspetti culinari, artistici, musicali, storici, sportivi e folcloristici
- Possibilità di seguire le competizioni tramite un' app, che sarà arricchita tramite le esperienze dei ragazzi e che diventerà un "PATRIMONIO CULTURALE" rivolto a tutti  PROMOZIONE DEL TERRITORIO

ASPETTI ORGANIZZATIVI

- Tre zone, una a gara: Nord, Sud, Centro
- Bando nel periodo invernale per scegliere location
- Sei squadre di studenti, due per zona (ERASMUS)
- Bando nel periodo primaverile per la scelta degli studenti partecipanti
- Durata delle gare nel periodo estivo: tre settimane, una a zona
- Premi: esperienze nelle montagne ospitanti la gara

VALORI AGGIUNTI

- Riavvicinamento tra giovani e montagna (ERASMUS CULTURALE)
 - Arricchimento culturale dei ragazzi
 - Arricchimento del territorio ospitante
 - Promozione del territorio: incremento turismo
 - Creazione di un patrimonio culturale (l'app stessa)
- 
- SCAMBIO

Alla fine di tutto...



...non è il premio che conta ma l'esperienza vissuta.

