

ayuntamiento**alanís**

NOMBRE DEL PROYECTO: "REFUGIO JOVEN"

JUSTIFICACIÓN: ¿Qué? ¿Para qué? ¿Por qué? Objetivos de desarrollo sostenible.



Las personas participantes de Parlamento Joven, alumnos y alumnas de segundo de eso, tenemos como objetivo principal crear un espacio , un lugar en el municipio, en el que además de entretenernos y pasarlo bien con nuestros iguales, aprenderemos a crear normas, regular horarios, los usos, la limpieza..., como una especie de simulacro de vida adulta.

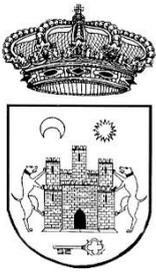
Este espacio persigue alcanzar en todo momento varios objetivos de desarrollo sostenible, como: Salud y bienestar, por ser un lugar que supone una alternativa de ocio y tiempo libre saludable, donde se impartirán charlas, talleres y se pondrá a su alcance información para la promoción de la salud(drogodependencia, sexualidad, alimentación, afectividad..).

Igualdad de Género: ésta siempre estará presente como un eje transversal del Proyecto , promocionándola en todas las actividades y funcionamiento.

Acción por el Clima: se fomenta los valores de cuidados y respeto por el medio ambiente, desde el reciclado e instalación de zonas verdes y vegetación.

Tras la realización de distintas actividades de detección de necesidades (como la elaboración de una diana de prioridades, y la ficha "pienso, me intereso e investigo", ruta por espacios frecuentado por los y las jóvenes) con los y las participantes, se priorizó la necesidad de adecuar y crear de identidad un espacio propio, que se concretó finalmente en la antigua Casa de la Juventud.

ACTIVIDADES A REALIZAR:



ayuntamiento **alanís**

- Ambientación de las instalaciones para crear un ambiente juvenil y motivador.
- Instalación de espacios verdes y punto limpio.
- Elaboración de ordenanzas de funcionamiento del espacio.
- Jornadas de puertas abiertas e inauguración

DESTINATARIOS: jóvenes de entre 12 y 17 años.

RECURSOS CON LO QUE CONTAMOS:

Instalaciones municipales (casa de la juventud)

Material necesario para las jornadas de puertas abiertas (avituallamiento, cartelería, decoración)

Material divulgativo para promocionar el espacio.

Material de bricolaje(ambientación e instalación zonas verdes y punto limpio: pinturas, contenedores)

Monitoras de dinamización del espacio

Técnica de Juventud

Educadora

Concejal de Juventud

COLABORADORES: C.E.I.P. Cecilio Fuentes de la Fuente, Asociación Juvenil “el Torreón”, Ayuntamiento de Alanís.

CALENDARIO DE ACCIONES:

MARZO: Creación de los elementos a instalar.

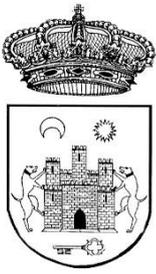
ABRIL: primera quincena: ejecución sobre el espacio de acciones.

MAYO: día 7 encuentro, segunda quincena jornadas de puertas abiertas.

DIVULGACIÓN : Se divulgará a través de las redes sociales , radio local y cartelería.

PRESUPUESTO:

- PINTURAS, BROCHAS , GUANTES Y FERRETERÍA: 120€
- PLANTAS: 50€
- TABLÓN DE ANUNCIOS (NORMAS E INFORMACIÓN): 60€
- MATERIAL DIVULGATIVO, CARTELERIA Y DECORACIÓN 70€
- PARLAMENTO JOVEN: 300€
- APORTACIÓN MUNICIPAL (AVITUALLAMIENTO PUERTAS ABIERTAS): 60€



ayuntamiento**alanis**

TOTAL PROGRAMA : 360€

VALORACIÓN GLOBAL:

La ambientalización y adecuación de la Casa de la Juventud realizada por las propias personas participantes de este Programa, creará un impacto positivo en el municipio tal así que se promocionará y se incrementará la asistencia de jóvenes al espacio, todo esto contribuirá a la autogestión del lugar , cuidado y respeto por el mismo por parte de los usuarios y usuarias.

La acción conllevará un impacto en la comunidad a largo plazo ya que las generaciones posteriores también harán uso de él, habiendo trabajado de éste modo el aprendizaje-servicio.

El proyecto está vinculado al menos 4 competencias claves, como son:

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS: participación en actividades de la comunidad, contibución a mayor bienestar social, promocionando actividades de ocio saludable, elaboración de normas de uso de los espacios ,

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA: se ha fomentado a lo largo de las sesiones del programa expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA: una de las acciones del proyecto esta directamente relacionada con esta competencia , realizándose íntegramente en la asignatura de tecnología, concretamente la realización de un jardín vertical sobre palet de madera.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES: se desarrollará la imaginación, la iniciativa y creatividad.