



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



SCHEMA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
TN_20_2011	
2	Titolo del progetto
"Anomalamente SPORTELLO"	
3	Riferimento del compilatore 2
Nome	Federica
Cognome	Graffer
Recapito telefonico	0461884836
Recapito e-mail	federica_graffer@comune.trento.it
Funzione	RTO
4	Soggetto proponente 3
4.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?
<input type="radio"/> Comune <input checked="" type="radio"/> Associazione (specifica tipologia)culturale <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Gruppo informale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
5	Soggetto responsabile 4
5.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?
<input type="radio"/> Comune <input checked="" type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) culturale <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
5.2	Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile
Associazione Anomalie	
5.3	Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile
Trento	

6	Collaborazioni		
6.1	Il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?		
	<input checked="" type="radio"/>	SI	
	<input type="radio"/>	NO	
6.2	Se sì, con quale tipologia di soggetti		
	<input type="checkbox"/>	Comune	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia)	<input type="text" value="culturali"/>
	<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input type="checkbox"/>	Gruppo informale	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Cooperativa	
	<input type="checkbox"/>	Oratorio/Parrocchia	
	<input type="checkbox"/>	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni	
	<input type="checkbox"/>	Istituto scolastico	
	<input type="checkbox"/>	Pro Loco	
	<input type="checkbox"/>	Altro (specificare)	<input type="text"/>
7	Durata del progetto		
7.1	Quale è la durata del progetto?		
	<input checked="" type="radio"/>	Annuale	
	<input type="radio"/>	pluriennale	
7.2	Quando tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportare di seguito: (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni)		
		Data di inizio	Data di fine
1	progettazione	01/11/2010	31/12/2011
2	organizzazione delle attività	01/02/2011	14/04/2011
3	realizzazione	15/04/2011	31/12/2011
4	valutazione	01/05/2011	31/12/2011
8	Luogo di svolgimento		
8.1	Dove si svolge il progetto?		
	Trento		
9	Ambiti di attività		
9.1	In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8		
	<input type="checkbox"/>	la formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività	
	<input type="checkbox"/>	la sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus	
	<input type="checkbox"/>	attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità	
	<input checked="" type="checkbox"/>	l'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche	
	<input checked="" type="checkbox"/>	laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo	
	<input checked="" type="checkbox"/>	progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione	
	<input type="checkbox"/>	percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali	

10	Area tematica
10.1	In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto? 9
	<input type="radio"/> Cittadinanza attiva e volontariato <input checked="" type="radio"/> Arte, cultura e creatività <input type="radio"/> Musica e danza <input type="radio"/> Teatro, cinema e fotografia <input type="radio"/> Tecnologia e innovazione <input type="radio"/> Educazione e comunità <input type="radio"/> Sport, salute e benessere <input type="radio"/> Economia, ambiente e sostenibilità <input type="radio"/> Conoscere e confrontarsi con il mondo <input type="radio"/> Altro specificare <input type="text"/>
11	Obiettivi generali
11.1	Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10
	Obiettivi legati ai giovani
	<input type="checkbox"/> Ascolto e raccolta di bisogni <input type="checkbox"/> Conoscenza/valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input checked="" type="checkbox"/> Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva <input checked="" type="checkbox"/> Trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività <input checked="" type="checkbox"/> Formazione/Educazione <input type="checkbox"/> Interculturalità/Multiculturalità <input type="checkbox"/> Orientamento scolastico o professionale <input type="checkbox"/> Sostegno alla transizione all'età adulta <input type="checkbox"/> Altro specificare
	Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale
	<input type="checkbox"/> Dialogo inter-generazionale <input type="checkbox"/> Responsabilizzazione e sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani <input type="checkbox"/> Supporto alla genitorialità <input checked="" type="checkbox"/> Sinergia tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) <input checked="" type="checkbox"/> Sinergia tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.) <input type="checkbox"/> altro specificare <input type="text"/>
12	Obiettivi specifici
12.1	Quale sono gli obiettivi secondari (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere? 11
	1 Trasmettere competenze specifiche nell'ambito hobbistico. 2 Rinforzare la rete tra soggetti attivi nel settore dell'hobbistica e renderli partecipi di un attività comune, condividendo conoscenze e forze sul campo. 3 Avvicinare realtà giovanili vicine tra loro per la realizzazione di un opera unica che sia pensata e sviluppata dai giovani con l'aiuto degli esperti dell'associazione durante i laboratori tematici. 4 5
13	Tipo di attività
13.1	Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12
	<input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - TEORIA <input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - PRATICA <input type="checkbox"/> Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su politica, attualità, cultura?) <input checked="" type="checkbox"/> Eventi <input type="checkbox"/> Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus <input checked="" type="checkbox"/> Animazione <input checked="" type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista <input type="checkbox"/> Diffusione, promozione <input type="checkbox"/> Altro - specificare: <input type="text"/>

14	Descrizione del progetto
14.1	Descrivere brevemente il contesto e le problematiche affrontate.

Anomalie si occupa ormai da anni di sostenere le iniziative artistiche e culturali legate al mondo del fumetto e del gioco intelligente. Negli anni passati abbiamo sviluppato molti laboratori collegati tra loro da un informale rete di reciproco interesse.

Quest'anno Anomalie, con il sostegno di associazioni locali come Alteraego, desidera mettere insieme tutte queste attività per realizzare qualcosa di unico, comune a tutti i laboratori. Di fronte al successo dei laboratori, caratterizzati dalla domanda crescente dei giovani appassionati, crediamo di poter fare un passo avanti insieme ai partecipanti delle precedenti edizioni e coloro che si uniranno loro nel corso del 2011 similmente a come Anomalie ha improntato la propria attività nel corso del 2010 di collaborazione con le altre associazioni ludiche, regionali e nazionali: unire le forze e costruire qualcosa di comune.

Anomalie ha negli anni passati dato via via più spazio ai giovani associati e non, per la realizzazione di progetti che nascessero dal loro interesse personale. Abbiamo quindi creato una solida base per poter fare un passo avanti. Il forte spirito di gruppo che ha caratterizzato il coordinamento delle attività all'interno dei progetti 2010 ed i progetti diversi da questi, come l'organizzazione di tornei e manifestazioni, ci spinge a dare fiducia ai giovani partecipanti e sostenerli in quello che, con questo progetto, di fatto è un passaggio ufficiale da fruitore a realizzatore.

Anomalie intende quindi mettere a disposizione nuovamente le proprie forze e conoscenze, rinforzata dalla stretta collaborazione avuta con altre associazioni e cooperative nel corso del progetto 2010 (cito a titolo esemplificativo Alteraego e la coop. Coccinella).

Possono i giovani mettere insieme interessi vicini ma differenti tra loro e realizzare qualcosa che porti la loro firma? Secondo Anomalie è possibile. La crescente specializzazione negli hobby, e con questo intendiamo il sempre più frequente interesse monodirezionale dei ragazzi hobbisti, rischia di indebolire l'hobby anziché rinforzarlo. Per quanto crescano le competenze in una materia il rischio è che questa non si espanda creando nuovi appassionati portando così ad una stagnazione delle persone ed un successivo abbandono come è capitato al gioco di ruolo dagli anni settanta ad oggi prima che venisse corretta la mentalità riguardo la distribuzione e la presentazione di questo tipo di giochi.

Mettere insieme le forze di appassionati mostrando loro come la reciproca collaborazione può portare ad un miglioramento generale del loro ambiente hobbistico, dunque reciproco sostegno, è la parola d'ordine di Anomalie per il 2011.

14	Descrizione del progetto
14.2	Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Anomalie intende realizzare il progetto in 3 fasi:

1. Durante la prima parte dell'anno, corrispondentemente alla realizzazione di Giocarento 2011 da parte di Alteraego insieme ad Anomalie ed altre realtà ludiche-culturali, l'attività del progetto sarà incentrata su un periodo di immersione dei laboratori sulla conoscenza dell'ambiente hobbistico delle singole realtà, con cinque incontri per ciascuno dei laboratori che saranno poi svolti nella seconda parte dell'anno. Conoscere le novità del mondo dei giochi da tavolo, le nuove dinamiche dei giochi di ruolo, gli stili e le tecniche del fumetto che stanno prendendo piede, il crescente fenomeno dei giochi di narrazione e molto altro invitando gli appassionati di uno alle attività dell'altro. Diffondere nel gruppo una conoscenza comune per poter avere una base di lavoro generale che non trasformi l'attività in una serie di isole indipendenti senza interazione l'una con l'altra.

2. Nella seconda parte dell'anno, la realizzazione di laboratori specifici che servano a coinvolgere i nuovi e vecchi hobbisti e definire cosa ciascun gruppo può apportare al lavoro comune. Questi laboratori saranno tenuti da un referente dell'Associazione, o esterno con cui si sia formato uno stretto legame di collaborazione negli anni passati, coadiuvato da un giovane partecipante delle edizioni precedenti con il compito non solo di partecipare al laboratorio ma di veicolare la partecipazione dei nuovi ragazzi come un "nuovo esperto" (tutor). Ciascun laboratorio sarà composto da dodici incontri formativi. Terremo laboratori di:

- Scrittura creativa
- Disegno
- Modellismo.
- Gioco da tavolo.
- Gioco di comitato e narrativo.
- Gioco di ruolo.
- Lavoro manuale.

Accanto ai laboratori proveremo a realizzare le prime edizioni di Anomalie come webzine. L'intenzione è di cambiare dalla copia stampata a quella digitale per adeguarci ad una realtà in trasformazione. La webzine sarà anche un riferimento per il work-in-progress del progetto; un blog di aggiornamento sul lavoro e le attività in corso e in fase di sviluppo.

3. Nella terza ed ultima parte dell'anno svilupperemo il lavoro finale. Metteremo insieme quanto ideato, e insieme ai responsabili dei singoli laboratori inizieremo a condividere con i partecipanti la realizzazione di una o più edizioni "beta" (un gioco in scatola?) a cui ciascuno possa contribuire con le proprie competenze specifiche. Il prodotto finale potrà essere utilizzato promozionalmente nel corso del 2012 nelle manifestazioni di Modena, Torino, Lucca, Roma e, ovviamente, Trento.

Durante il corso dell'intero progetto Anomalie definirà collaborazioni con associazioni culturali nazionali che hanno già intrapreso questo cammino di espansione sovregionale.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Ci aspettiamo di riuscire a realizzare non solo il prodotto finito in sé, ma di istituire una rete più grande che possa, nel 2012, traghettare i giovani partecipanti trentini nella realtà nazionale. Le associazioni ludiche trentine ed i loro giovani affiliati devono essere più presenti sul territorio nazionale ora che molte manifestazioni hanno aperto le porte alle attività di promozione di opere indipendenti e non strettamente commerciali.

Siamo convinti che i giovani trentini hanno la stoffa per stare al passo con le altre regioni italiane, come hanno già dato a dimostrare in

alcuni specifici settori come il modellismo.

Aumentare le competenze di chi è già nell'hobby e formare un gruppo di lavoro volontario e unito ed inserirsi in uno "stagno" più grande è un obiettivo raggiungibile come dimostrato dalle realtà di Bologna, Milano e Modena.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Laboratori paralleli di hobbistica (Scrittura creativa, Disegno, Modellismo, Gioco da tavolo, Gioco di comitato e narrativo, Gioco di ruolo, Lavoro manuale) che confluiscono nell'ideazione e realizzazione da parte di tutti i partecipanti di un prodotto finale capace di integrare le differenti competenze (probabilmente un gioco in scatola) da promuovere ed eventualmente proporre in occasione di eventi anche a valenza nazionale.

15	Target	
15.1	Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14 Con "organizzatori" si intendono 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.	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	15
	<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

15	Target	
15.2	Chi sono i "partecipanti attivi" del progetto? 15 Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che hanno acquisito competenze prendendo parte al progetto.	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	50
	<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

15	Target	
15.3	Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? 16 Con "fruitori" si intendono tutti coloro che hanno assistito ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico.	
	<input type="checkbox"/> Tutta la cittadinanza	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	N
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	50
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	
	<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

16	Promozione e comunicazione del progetto
16.1	Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto 17
<input type="checkbox"/>	Nessuna comunicazione prevista
<input checked="" type="checkbox"/>	Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
<input checked="" type="checkbox"/>	Bacheche pubbliche
<input checked="" type="checkbox"/>	Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
<input checked="" type="checkbox"/>	Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
<input type="checkbox"/>	Lettere cartacee
<input checked="" type="checkbox"/>	Passaparola
<input checked="" type="checkbox"/>	Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
<input checked="" type="checkbox"/>	Telefonate / SMS
<input type="checkbox"/>	Altro: specificare <input type="text"/>
17	Valutazione
17.1	Sono previsti strumenti di valutazione?
<input checked="" type="radio"/>	SI
<input type="radio"/>	NO
17.2	Se si, Quali? 5
1	Incontri bisettimanali per la valutazione comune delle attività in corso.
2	Web-zine ed un sito internet collegato con spazio, attraverso forum e sondaggi, per opinioni e valutazione.
3	
4	
5	

18 Piano finanziario del progetto			
18.1 Spese previste			
Voce di spesa	Importo Euro		
1 Affitto Sale, spazi, locali	0		
2 Noleggio Attrezzatura stabile	0		
3 Acquisto Materiali specifici usurabili Cancelleria, colori, materiale plastica/legno per piccolo bricolage	1000		
4 Compenso e/o rimborsi spese Numero ore 210 Tariffa oraria 35	7350		
5 Pubblicità/promozione	0		
6 Viaggi e spostamenti	0		
7 Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0		
8 Tasse / SIAE	0		
9 Altro 1 - Specificare Compensi tutor (30h x 15euro x 7 tutor)	3150		
10 Altro 2 - Specificare	0		
11 Altro 3 - Specificare	0		
12 Altro 4 - Specificare	0		
13 Altro 5 - Specificare	0		
14 Altro 6 - Specificare	0		
15 Valorizzazione attività di volontariato	500		
Totale A	12.000,00		
18.2 Entrate esterne al territorio e incassi			
Voce di entrata	ImportoEuro		
1 Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	0		
2 Finanziamenti di Enti e attori privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	0		
3 Incassi da iscrizione	500		
4 Incassi di vendita	0		
Totale B	500,00		
DISAVANZO A - B	11.500,00		
18 Piano finanziario del progetto			
18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ			
Voce di spesa	ImportoEuro		
1 Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali)Comune di Trento	5750		
2 Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	0		
3 Finanziamenti di Enti e attori privati del territorio (specificare quali)	0		
4 Autofinanziamento	0		
5 Altro - Specificare	0		
6 Altro - Specificare	0		
Totale	5.750,00		
Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
11.500,00 Euro	5750 Euro	0,00 Euro	5.750,00 Euro
Percentuale sul disavanzo	50,00 %	0,00 %	50,00 %