



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



SCHEMA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
TN_24_2011	
2	Titolo del progetto
"HOP HOP HIP HOP Tavolo 1"	
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 type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/>
	<input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale
	<input type="radio"/> Gruppo informale
	<input checked="" 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 type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/>
	<input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale
	<input checked="" 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
Arianna società cooperativa sociale	
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, aps"/>
	<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Gruppo informale	
	<input 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	30/09/2010	31/12/2010
2	organizzazione delle attività	01/02/2011	14/04/2011
3	realizzazione	15/04/2011	31/12/2011
4	valutazione	01/06/2011	31/12/2011

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

Trento | Tavolo 1 Gardolo-Meano

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 checked="" 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 checked="" 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 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 checked="" 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
	<ol style="list-style-type: none"> 1 Progettare e Organizzare un evento hip hop 2 Approfondire le proprie conoscenze sulla cultura hip hop e perfezionare le proprie abilità nelle diverse discipline hip hop (in particolare break dance, DJing, Writing) e nel video making. 3 Imparare a parlare in pubblico e con diversi attori sociali. 4 Favorire l'ascolto e il confronto tra adulti e adolescenti attraverso il coinvolgimento di diversi attori della comunità nell'organizzazione di un evento e la riflessione con gli adulti su adolescenza e creatività. 5 Far conoscere la cultura hip hop nei suoi diversi aspetti e significati.
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 checked="" type="checkbox"/> Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus <input type="checkbox"/> Animazione <input 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.

La zona di Trento Nord, in particolare quella di Gardolo e Canova, si connota per essere densamente abitata da famiglie non italiane e per le faticose dinamiche di interazione e scambio tra italiani e stranieri, come pure tra stranieri di diversa provenienza. Questa fatica nell'abbattere muri, pregiudizi e ostacoli che impediscono una serena convivenza e socializzazione, si percepisce tanto all'interno del mondo adulto, quanto tra giovani e nel territorio continuano ad alimentarsi circuiti viziosi fatti di preconcetti, stigmatizzazioni, paure che spesso provengono da una non conoscenza, o da un'errata conoscenza dell'altro.

Attraverso il progetto si intende andare a incidere su queste zone d'ombra e di fatica, aggregando giovani di qualunque provenienza attorno a interessi comuni, facendoli partecipare a gruppi esperienziali basati su passioni condivise, che possano diventare veicolo di altro - avvicinamento, scambio di esperienze, mescolanza culturale -. L'organizzare insieme ai ragazzi e con alcuni attori sociali formali e non di un evento di portata comunitaria permette di unire generazioni diverse sul piano della collaborazione verso un fine comune, dando il giusto ascolto ai giovani, agli stranieri, parte attiva e competente di uno stesso progetto. Tale organizzazione offre inoltre la possibilità per confrontarsi con gli adulti circa l'universo giovanile e la creatività di cui questo è portatore. L'evento comunitario, oltre che essere un'occasione di incontro e socializzazione per tutta la popolazione, permette infine ai ragazzi di presentarsi alla comunità in modo nuovo, con le proprie bellezze e ricchezze, con la propria creatività e abilità, favorendo così il diffondersi di un'immagine non stigmatizzante e positiva degli adolescenti del territorio.

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

Nell'ambito del progetto si realizzeranno dei laboratori dedicati all'approfondimento delle diverse discipline della cultura hip hop, che alterneranno momenti teorici ad altri pratici, a tali laboratori se ne aggiungerà uno volto invece alla realizzazione di riprese e filmati. Ai ragazzi coinvolti nei laboratori si darà inoltre la possibilità di partecipare all'organizzazione di un evento pubblico, in cui potersi esibire e avere un ruolo di protagonisti riconosciuti e apprezzati nella comunità.

Si organizzeranno due viaggi-studio presso due eventi di interesse nazionale/internazionale (i cui costi sono interamente coperti dalle entrate) ritenuti d'interesse per la scena hip hop, come pure capaci di trasferire in maniera concreta ed esperienziale quanto i ragazzi apprendono nell'ambito dei laboratori. Si tratta in particolare di visite presso sale di registrazione o radio, di spettacoli di danza hip hop realizzati da professionisti, di incontri con testimoni importanti e riconosciuti nei diversi campi affrontati, di visite a "luoghi culto" del mondo hip hop italiano.

Il progetto comincerà con una serata in-formativa sulla cultura hip hop in senso lato: origini, storia, evoluzione, significato. Da qui partiranno i laboratori tematici:

- Break dance: cos'è, le origini del movimento; il laboratorio prevede esercizi di riscaldamento e l'insegnamento di alcune sequenze coreografiche, è rivolto a chi voglia sapere qualcosa di più sulla danza hip hop e abbia interesse a imparare a usare meglio il proprio corpo, muovendosi con maggiore abilità e libertà. Durante gli incontri viene insegnata la tecnica del movimento nell'hip hop nelle sue forme di popping, lockink e breaking e come ballare senza il rischio di farsi male. (8 incontri di 3 ore l'uno)

- DJ'ing: cos'è, come nasce; il laboratorio vuole essere un mezzo per l'apprendimento sotto il profilo teorico e pratico volto all'acquisizione di strumenti e programmi per fare il dj, oltre che offrire ai partecipanti al laboratorio mezzi e strumenti per allenarsi in proprio. (8 incontri di 3 ore l'uno)

- Writing: conoscenza di questa forma d'arte, della sua storia, della tecnica e dei suoi valori. Il laboratorio dà l'opportunità, a chi li frequenta, di potere imparare la tecnica dello spray, l'Aerosol Art, e di poter dipingere in tutta sicurezza senza dovere ricorrere ad attività di tipo illegale; chi conosce già queste tecniche potrà approfondirle e si potrà esprimere liberamente su una superficie. Conoscere il writing, che ha radici storiche legate alla "cultura di strada", potrà essere una opportunità per i ragazzi di cogliere i valori positivi da esso trasmessi, di avvicinarsi al mondo dell'arte e di aggregarsi attorno ad una passione comune. Nell'ambito del laboratorio ci si confronterà inoltre sulle esperienze di writing legale già realizzate sul panorama nazionale e ci si attiverà per realizzare l'esperienza a Canova. (8 incontri di 3 ore l'uno)

- Video making: il laboratorio intende trasferire alcune nozioni base sul come fare delle video riprese e come poi montarle per dare origine a un vero e proprio filmato. (8 incontri di 3 ore l'uno)

Nell'ambito del progetto sarà realizzato anche un percorso di co-progettazione e realizzazione, con un gruppo di adolescenti, di un evento hip hop all'interno della festa "Storie e racconti di ieri e di oggi", che tradizionalmente si svolge a Canova la prima settimana di settembre, in cui i partecipanti ai diversi laboratori avranno un ruolo da protagonisti e potranno esibirsi per amici e comunità; i ragazzi del laboratorio di video making cureranno la realizzazione di un breve filmato sull'evento. Parallelamente ai laboratori per i ragazzi saranno organizzati anche una serie di incontri con la comunità per parlare di giovani, del loro essere parte di una comunità, creatività giovanile, modi e forme di espressione, serate in-formative anche propedeutiche alla realizzazione dell'evento finale.

Gli educatori della Cooperativa Arianna seguiranno la realizzazione del progetto a titolo di volontariato.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

I ragazzi coinvolti dal progetto, oltre che acquisire specifiche competenze nel campo della cultura e della pratica dell'hip hop, potranno diventare attori privilegiati della propria comunità, potranno spendersi come protagonisti al suo interno ed animare momenti diversi con competenza e abilità.

Si auspica che questi ragazzi possano passare concretamente da semplici fruitori di momenti animativi, a ideatori e realizzatori degli stessi e quindi a veri protagonisti del loro quartiere.

Da questo progetto ci si attende inoltre un miglioramento delle dinamiche relazionali adulti - ragazzi e un aumento della capacità di accoglienza delle diverse esigenze tra giovani e adulti. Si auspica che adulti e giovani riescano a condividere percorsi progettuali, supportandosi reciprocamente e uno sviluppo del protagonismo giovanile nelle diverse fasi di ideazione, gestione e realizzazione di

micro-progettualità etero rivolte.

Il progetto dovrebbe anche attivare delle relazioni nuove e positive tra ragazzi, che sappiano conoscere l'altro oltrepassando barriere e idee precostruite. Si prevede inoltre di favorire una appropriazione partecipata, consapevole e attenta del territorio da parte tanto dei ragazzi quanto degli adulti accomunati, ognuno con proprie forme e modalità, ma entrambi parte attiva di uno stesso progetto, alla cura della propria comunità per rendere più bello lo stare e vivere a Canova.

A conclusione del progetto si prevede infine di organizzare un evento di comunità, che dia ai ragazzi possibilità di presentare a tutti i loro talenti e alla popolazione di godere di un momento di festa.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Laboratori di break dance, dj'ing, writing, video making e organizzazione insieme ai giovani partecipanti ai laboratori di un evento finale a Canova. Realizzazione di due uscite autofinanziate in visita a "luoghi" significativi per la cultura hip hop. Incontri con la comunità per parlare di giovani, creatività, modi e forme di espressione.

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 type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	10
	<input checked="" 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 type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	40
	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Tutta la cittadinanza	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	N
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	300
	<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 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 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	Incontro con gli attori rete coinvolti nel progetto.
2	Interviste ai conduttori dei 4 laboratori.
3	Diario di bordo del percorso e griglia presenze ragazzi.
4	Questionario rilevazione gradimento progetto rivolto ai ragazzi coinvolti.
5	Focus group con gli adulti coinvolti dal progetto.

18 Piano finanziario del progetto			
18.1 Spese previste			
Voce di spesa	Importo Euro		
1 Affitto Sale, spazi, locali	0		
2 Noleggio Attrezzatura stabile Amplificatori, attrezzatura da Dj	500		
3 Acquisto Materiali specifici usurabili Cartoleria, pannelli per writing	1330		
4 Compenso e/o rimborsi spese Numero ore 96 Tariffa oraria 30	2880		
5 Pubblicità/promozione	0		
6 Viaggi e spostamenti	3500		
7 Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0		
8 Tasse / SIAE	320		
9 Altro 1 - Specificare Assicurazione	520		
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	0		
Totale A	9.050,00		
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	600		
4 Incassi di vendita	0		
Totale B	600,00		
DISAVANZO A - B	8.450,00		
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	725		
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	3500		
5 Altro - Specificare	0		
6 Altro - Specificare	0		
Totale	4.225,00		
Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
8.450,00 Euro	725 Euro	3.500,00 Euro	4.225,00 Euro
Percentuale sul disavanzo	8,60 %	41,40 %	50,00 %