



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

APC_2_2017

2. Titolo del progetto

ALTIPIANI DIGITALI

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Davide
Cognome	Ondertoller
Recapito telefonico	3405554516
Recapito e-mail	davideondertoller@gmail.com
Funzione	progettista

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

X Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Magnifica Comunità degli Altipiani Cimbri

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Lavarone

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

X SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) **Wikimedia Italia, OpenStreetMap Italia, Portobeseno festival**

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) **Biblioteca di Folgaria**

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 02/01/2017	Data di fine 31/01/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/02/2017	Data di fine 26/04/2017
Realizzazione	Data di inizio 21/04/2017	Data di fine 26/05/2017
Valutazione	Data di inizio 27/05/2017	Data di fine 30/06/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Folgaria, Casa delle Cultura



9 Ambiti di attività

9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?

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

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

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

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo

Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

X Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica

10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

Teatro, cinema e fotografia

X Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)



11. Obiettivi generali:

11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?

Obiettivi legati ai giovani

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività

X Sostenere la formazione e/o l'educazione

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

Favorire il dialogo inter-generazionale

Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani

Supportare la genitorialità

Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)

Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)

Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici

12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?

1 conoscere gli strumenti offerti dai social network e da internet per comunicare il sè e il territorio

2 apprendere tecniche creative di narrazione

3 utilizzare nella pratica strumenti utili alle narrazioni web

4

5



13. Tipo di attività

13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto

14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

ALTIPIANI DIGITALI è il titolo di un ciclo di incontri dedicati all'uso creativo e consapevole delle tecnologie digitali e dei social network. In questi anni si assiste ad una crescita di utilizzo delle reti sociali digitali, dalla narrazione di sé alla promozione di un territorio o di un evento culturale.

Gli incontri vogliono approfondire le tecniche di comunicazione digitale e offrire degli spunti creativi attraverso delle sessioni pratiche.

ALTIPIANI DIGITALI si configura come una serie di incontri dedicati alle tecnologie digitali e dei social network per organizzare, raccontare e valorizzare la contemporaneità degli Altipiani.

Per ogni incontro, una prima fase teorica e delle uscite sul territorio per approfondire le tematiche con gli strumenti in dotazione (fotocamere, smartphone, registratori audio, gps).

Guidati dagli esperti scopriremo come utilizzare le nuove tecnologie in modo creativo, consapevole e responsabile. Impareremo a condividere narrazioni sui social network, contribuire a Wikipedia e OpenStreetMap, creare archivi digitali con fotografie e suoni ambientali, registrare brevi interviste, narrare il territorio con il proprio stile e immaginazione.

Coordina il progetto Davide Ondertoller, fondatore del progetto Portobeseno, si occupa dal 2003 di narrazioni e archivi digitali, paesaggi sonori e memoria orale; ha curato decine di installazioni, concerti e conferenze dedicate alla scoperta del territorio attraverso il "viaggio tra fonti storiche e sorgenti web".

PER CHI?

Ragazzi e ragazze interessate al mondo dell'informazione digitale, alle nuove forme narrative, alla promozione dell'attività associativa o personale.

Ai partecipanti verrà proposto l'utilizzo dello smartphone, della fotocamera e del computer personale (nei limiti delle possibilità). Registratori audio e GPS verranno forniti a cura dell'organizzazione.

Per ogni incontro formativo è prevista la ridonazione delle opere realizzate dagli allievi. Ogni contributo digitale (foto, testo, audio, video) sarà pubblicato su uno spazio web dedicato al progetto.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

6 FASI DEGLI INCONTRI

(durata degli incontri: 4 ore ciascuno - venerdì pomeriggio, dalle ore 15 alle 19)



NR. 1

USO E CONSUMO DEI SOCIAL NETWORK

Susanna Caldonazzi

venerdì 28 aprile 2017

IN AULA

La rete sociale: narrazioni digitali di sé e del territorio, privacy, diritti d'autore.

SUL TERRITORIO

Utilizzare lo smartphone per raccontare e pubblicare una storia raccolta sul territorio.

IN AULA

Verifica delle narrazioni realizzate, discussione.

Susanna Caldonazzi è giornalista e autrice, responsabile della comunicazione per il Religion Today Film Festival, socia della cooperativa Mercurio dove si occupa di contenuti web e percorsi formativi dedicati a comunicazione e all'utilizzo (consapevole) dei social network.

NR. 2

PROMOZIONE DI EVENTI E ATTIVITA' CULTURALI

Sergio Cagol

venerdì 21 aprile 2017

IN AULA

Promozione di un evento culturale, strumenti web per organizzare l'attività di un'associazione culturale o di un'impresa commerciale e turistica.

SUL TERRITORIO

Raccontare attraverso i social network (foto, testi, video) un'impresa commerciale o un'attività culturale.

IN AULA

Verifica delle narrazioni realizzate, discussione.

Sergio Cagol si occupa da oltre dieci anni di progetti di innovazione nel settore della narrazione digitale, dalla comunicazione alla promozione e commercializzazione del prodotto turistico e culturale. Ha contribuito alla costruzione del progetto visittrentino.it nelle sue componenti web, mobile e social ed ha fatto parte del Laboratorio del Turismo Digitale (TDLAB) organizzato dal MiBACT, partecipando alla definizione della strategia turistica digitale italiana.

NR. 3

MAPPE DIGITALI E TERRITORIO

Luca Delucchi - Maurizio Napolitano

venerdì 5 maggio 2017

IN AULA

Scopriamo OpenStreetMap il più grande progetto di mappatura collettiva del mondo intero, costruita praticamente dal nulla e rilasciata con licenza libera.

OpenStreetMap non è solo un progetto software. I collaboratori ed i volontari del progetto si alzano dalla sedia davanti al computer e camminano per le città, per le strade e per i sentieri di montagna per creare la Mappa.

SUL TERRITORIO

Confronto online con altre mappe web, mappare nuovi punti di interesse, uso del GPS.

IN AULA

Verifica dei lavori prodotti, discussione.



Luca Delucchi è un geografo della Fondazione Edmund Mach. Appassionato di software libero geospaziale con un impegno concreto in diversi progetti ad esso collegati. Contributore ed utilizzatore di OpenStreetMap da diversi anni.

Maurizio Napolitano è ricercatore presso la Fondazione Bruno Kessler, neogeografo, socio-informatico, geo-civic-hacker. Da sempre impegnato con le comunità che difendono la diffusione della conoscenza in particolare quelle del software libero. Portavoce per l'Italia di Open Knowledge International e membro del comitato scientifico per l'agenda digital della Regione Emilia-Romagna.

NR. 4

FOTOGRAFIA WEB

Eleonora Odorizzi

venerdì 12 maggio 2017

IN AULA

La fotografia che racconta: immagine di documentazione e immagine artistica.

SUL TERRITORIO

Narrare con le immagini un luogo, un'attività, una storia.

IN AULA

Verifica dei lavori prodotti, discussione.

Eleonora Odorizzi è architetto, esperta in reti creative e narrazioni digitali per lo sviluppo e la valorizzazione del territorio. Sviluppa attività formative a vari livelli nel campo del design, dello storytelling e della comunicazione culturale e aziendale. Dal 2015 è co-fondatrice del progetto Italian Stories (portale di turismo esperienziale).

NR. 5

ASCOLTO E REGISTRO

Sara Maino

venerdì 19 maggio 2017

IN AULA

L'intervista qualitativa, tecniche di registrazione audio dei suoni ambientali. Raccontare un territorio attraverso il suo paesaggio sonoro.

SUL TERRITORIO

Passeggiata sonora, registrazione di suoni ambientali e di storie narrate. Realizzazione di audio-fotografie.

IN AULA

Verifica dei lavori prodotti, discussione.

Sara Maino è autrice, performer e regista; si occupa di teatro, video e installazioni multimediali. Indaga il rapporto tra suono e memoria collettiva, progettando laboratori etno-sonori e creazioni artistiche. Per la RAI ha curato i programmi radiofonici "Paesaggi da ascoltare" e "Dove abita la poesia" e un progetto Mooc per il web con l'Università Luiss di Roma.

NR. 6

WIKIPEDIA E LA CONDIVISIONE DELLA CONOSCENZA

Niccolò Caranti

venerdì 26 maggio 2017

IN AULA

Wikipedia è un'enciclopedia online a contenuto aperto, collaborativa, multilingue e gratuita, nata nel 2001. Assieme a Niccolò Caranti scopriremo chi scrive le voci, come si modificano le pagine e cosa sono i diritti d'autore.



SUL TERRITORIO

Scopriamo e fotografiamo i monumenti e i punti di interesse a Folgaria che potrebbero essere segnalati su Wikipedia.

IN AULA

Impariamo a conoscere e migliorare alcune voci di relative a Folgaria. Carichiamo su Wikimedia le fotografie realizzate.

Niccolò Caranti è laureando in giurisprudenza con una tesi sul diritto d'autore; fotogiornalista, wikipediano, oltre a contribuire con testi e foto ha tenuto lezioni in Trentino e Lombardia e ha collaborato con il Museo Bellini di Asola, con il Rambotti di Desenzano e di recente con il MUSE di Trento.

In quanto a restituzione al territorio sarà reso pubblico l'archivio digitale creato che sarà pubblicizzato anche tramite comunicato stampa.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

- conoscenze e utilizzo più responsabile dei social network
- scoprire tecniche e segreti della narrazione della propria associazione
- promuovere nel migliore dei modi un evento
- contribuire concretamente alla narrazione del territorio locale

14.4 Abstract

ALTIPIANI DIGITALI è il titolo di un ciclo di incontri dedicati all'uso creativo e consapevole delle tecnologie digitali e dei social network. In questi anni si assiste ad una crescita di utilizzo delle reti sociali digitali, dalla narrazione di sé alla promozione di un territorio o di un evento culturale. Gli incontri vogliono approfondire le tecniche di comunicazione digitale e offrire degli spunti creativi attraverso delle sessioni pratiche.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

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.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 3



15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 20

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 100



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

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 durante una riunione del Tavolo sarà restituita l'esperienza fatta

2

3

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto Susanna Caldonazzi tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto Sergio Cagol tariffa oraria forfait 250	€ 250,00
4. Compensi n.ore previsto Niccolò Caranti tariffa oraria forfait 150	€ 150,00
4. Compensi n.ore previsto Luca Delucchi tariffa oraria forfait 150	€ 150,00
4. Compensi n.ore previsto Maurizio Napolitano tariffa oraria forfait 150	€ 150,00
5. Pubblicità/promozione	€ 100,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) compenso Eleonora Odorizzi	€ 300,00
12. Altro 2 (specificare) compenso Sara Maino	€ 300,00
13. Altro 3 (specificare) compenso Davide Ondertoller - coordinamento, grafica, archivio web, pubblicità	€ 1300,00
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €3000,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 3000,00
--	------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comunità e comuni	€ 1500,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1500,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 3000,00	€ 1500,00	€ 0,00	€ 1500,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %