
Piano Giovani di Zona di Primiero
piano operativo giovani anno 2012
Sommario

L'ARTE DEL FUMETTO (PRI_9_2012) 1



SCHEMA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
PRI_9_2012	
2	Titolo del progetto
"L'ARTE DEL FUMETTO"	
3	Riferimento del compilatore 2
Nome	Elena
Cognome	Corona
Recapito telefonico	3383950019
Recapito e-mail	e_corona@infinito.it
Funzione	Referente del progetto
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 type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input checked="" 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 type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input checked="" 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 Pro Loco Prade Ciconia Zortea	
5.3	Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile
Canal San Bovo	

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 checked="" type="checkbox"/>	Comune		
<input checked="" type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia) <input type="text" value="Cicona Comics, Verso l'ecomuseo del Vanoi"/>		
<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale		
<input type="checkbox"/>	Gruppo informale		
<input type="checkbox"/>	Cooperativa		
<input type="checkbox"/>	Oratorio/Parrocchia		
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni		
<input type="checkbox"/>	Istituto scolastico		
<input type="checkbox"/>	Pro Loco		
<input checked="" type="checkbox"/>	Altro (specificare) Biblioteca intercomunale di Primiero		
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	15/10/2011	15/01/2012
2	organizzazione delle attività	15/03/2012	15/11/2012
3	realizzazione	01/04/2012	15/11/2012
4	valutazione	15/11/2012	15/12/2012

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

Comunità di Primiero

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 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 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
<input type="checkbox"/>	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? 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"/> Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni <input type="checkbox"/> Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input checked="" type="checkbox"/> Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva <input type="checkbox"/> Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività <input checked="" type="checkbox"/> Sostenere la formazione e/o l'educazione <input type="checkbox"/> Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità <input type="checkbox"/> Sostenere l'orientamento scolastico o professionale <input type="checkbox"/> Sostenere la transizione all'età adulta <input type="checkbox"/> Altro specificare
	Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale
	<input type="checkbox"/> Favorire il dialogo inter-generazionale <input type="checkbox"/> Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani <input type="checkbox"/> Supportare la genitorialità <input checked="" type="checkbox"/> Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) <input type="checkbox"/> Promuovere sinergie 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 Promuovere l'interesse dei giovani verso le arti visive, specificatamente verso la "nona arte" - il fumetto per l'appunto. Permettere ai giovani di capire il linguaggio del fumetto e apprendere le basi del fare fumetto 2 Proporre ai giovani della nostra comunità un modo innovativo, flessibile, dinamico di comunicare 3 Fare rete con altre realtà locali, per la valorizzazione del percorso intrapreso dai ragazzi, attraverso l'esposizione dei lavori realizzati in diverse sedi (ad esempio le biblioteche del territorio e in occasione di particolari eventi) 4 Formare un gruppo di giovani che possano contribuire alla promozione e alla comunicazione di eventi locali (es: realizzazione di comic strip e locandine "fumettose" per eventi realizzati dal Tavolo o altre manifestazioni) 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 type="checkbox"/> Eventi <input type="checkbox"/> Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus <input type="checkbox"/> Animazione <input type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista <input checked="" type="checkbox"/> Diffusione, promozione <input type="checkbox"/> Altro - specificare: <input type="text"/>

14	Descrizione del progetto
14.1	Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati.

Il territorio del Vanoi già dal 2006, grazie al lavoro della Pro Loco Prade Ciconia Zortea, sta sperimentando dei percorsi originali legati alla valorizzazione del suo patrimonio storico culturale, attraverso lo strumento del fumetto.

In questi cinque anni sono stati realizzati: corsi di fumetto residenziali, laboratori di avvicinamento al fumetto e all'illustrazione, laboratori di murales, concorsi di fumetto, mostre di fumetto e presentazione di libri. Molti famosi fumettisti hanno collaborato con entusiasmo a questo progetto: Paolo Cossi, Sara Colautti, Erika De Pieri, Gianluca Maconi, Tania Giacomello, Matteo Corazza, Giancarlo Alessandrini, Massimo Bonfatti.

Nel 2012 la Pro Loco di Prade Ciconia Zortea intende continuare l'esperienza del Ciconia Fumetto con il III° corso residenziale di fumetto "Fumetti tra le vette", con Luca Salvagno a settembre 2012. Durante la stesura di questo progetto è emerso che sarebbe bello poter coinvolgere maggiormente la comunità locale, soprattutto i giovani. Il progetto "L'Arte del Fumetto" nasce appunto per rispondere a questa esigenza. La possibilità di collaborare con il Tavolo delle politiche giovanili ci permette di coinvolgere tutti i giovani della Comunità di Primiero interessati.

Il titolo del progetto, rubato ad un famoso manuale del grande fumettista Will Eisner "L'arte del fumetto. Regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori", vuol enfatizzare l'importanza che oggi questa forma d'arte ha nel panorama internazionale, finalmente non solo relegata a letteratura per bambini. Il fumetto è un fenomeno comunicativo di rilevanza sociale, riconosciuto da tutti e in tutto il mondo; trova margini di manovra sempre nuovi, che vanno ben oltre il semplice raccontare per immagini. Il fumetto è un linguaggio che permea tutte le dimensioni della comunicazione, dalla narrativa alla pubblicità, dal cinema alla tv. La sua rilevanza sociale permette che possa divenire cartina di tornasole per l'analisi di comportamenti sociali generali e particolari.

Con il progetto in questione si cerca di favorire momenti e strumenti di espressione; il bisogno di raccontarsi e comunicare attraverso canali diversi tipico degli adolescenti, assume per loro una dimensione importante. Si è rilevato, con le precedenti esperienze, che l'utilizzo delle arti grafiche come canale per esprimersi, comunicare e conoscere se stessi, raggiunga l'obiettivo in modo diretto, portando all'acquisizione di nuove competenze e di una modalità di "comunicazione sana" .

Creare occasioni attive e partecipative, sia a livello verbale (condivisione delle proprie idee) che non verbale, (creazione del fumetto...) finalizzate alla rappresentazione del mondo interiore, incontrano questo bisogno di esprimersi e conoscere dei ragazzi.

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

Il corso si svolgerà il secondo weekend di settembre 2012 e avrà una durata di 20 ore.

Docente:

Massimo Bonfatti, noto anche come Bonfa (Modena, 11 luglio 1960), è un fumettista, ha studiato all'Istituto d'arte di Modena assieme a Silver, Bonvi, Roberto Ghiddi e Clod. Nel 1986 ha lavorato per il periodico francese Pif gadget. Nel 1988 ha ricominciato a collaborare con Silver su Lupo Alberto e Cattivik. Lo stesso anno ha iniziato a pubblicare la sue serie I girovagli. Ha realizzato vignette e illustrazioni per le agende Comix e Smemoranda. Per la Sergio Bonelli Editore fra il 2001 e il 2007 ha disegnato i tre albi di Leo Pulp, scritto da Claudio Nizzi, parodia a fumetti del genere hard boiled americano. Nel 2007 ha realizzato Contratto col Ratto, una storia di Rat-Man, personaggio di Leo Ortolani. Nel 2008 ha illustrato "Capelli lunghi", tratto da soggetto di un film mai realizzato dal maestro della commedia all'italiana, Mario Monicelli.

Temi del corso:

Introduzione al Fumetto come forma espressiva - Cenni sulle tipologie di fumetti esistenti - Spiegazione degli elementi che caratterizzano una storia a fumetti - Terminologia tecnica per la scrittura di una sceneggiatura e realizzazione di uno storyboard - La creazione di un personaggio - Creare una tavola di fumetto - Ideazione e creazione grazie all'aiuto del docente di una breve storia a fumetti e realizzazione degli storyboard.

Partecipanti:

minimo 7 - massimo 20

quota di partecipazione: 15,00 €

iscrizioni presso le biblioteche locali entro il 31 agosto 2012

Esposizione dei lavori:

al fine di rendere partecipe tutta la comunità dell'esperienza, i lavori realizzati dai partecipanti saranno esposti in forme e modalità che verranno stabilite alla fine del corso, quando si avrà un'idea precisa della quantità e della tipologia del materiale realizzato. Le sedi di esposizione potranno essere ad esempio la sala della Biblioteca Intercomunale di Primiero, oppure un momento all'interno dell'evento "il Sabato del Borgo", organizzato dall'associazione Fierainsieme. Dato che la modalità di esposizione non è ancora stabilita il numero dei probabili fruitori del progetto non può che essere una mera ipotesi.

Valutazione del progetto:

alla fine del corso verrà somministrato ai partecipanti un questionario di valutazione, volto a stabilire il gradimento dell'esperienza da parte dei giovani e se il percorso ha permesso loro di acquisire competenze artistiche utili e spendibili nella realizzazione di eventi e manifestazioni locali.

Promozione:

l'attività di promozione seguirà due differenti linee: la prima per pubblicizzare il corso fra i giovani della comunità di Primiero e verrà attuata attraverso l'uso significativo dei strumenti informatici (soprattutto attraverso i social network), anche se naturalmente saranno diffusi comunicati ai giornali locali e attraverso la radio locale. La seconda riguarda invece la promozione dell'esposizione dei lavori e verrà attuata attraverso locandine e volantini, articoli sui giornali locali, e-mail e la comunicazione prevista dall'Apt locale per gli eventi dei propri associati.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Il progetto si propone di:

favorire la nascita di nuovi interessi positivi nei giovani;

favorire la collaborazione della Pro Loco Prade Ciconia Zortea con altre associazioni ed enti presenti in tutto il territorio della Comunità di Primiero, interessati alla formazione culturale ed artistica della nostra società e soprattutto dei giovani;

dare vita ad un gruppo di ragazzi, appassionati al mondo del fumetto, che nel tempo possano utilizzare questa forma d'arte, per comunicare i propri sogni, le proprie aspettative e i propri bisogni alla comunità;

far emergere anche nel nostro territorio delle potenzialità artistiche finora inesprese;

dare ai giovani degli strumenti creativi che possano permetter loro di diventare un'importante risorsa per la promozione delle iniziative locali.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Il progetto prevede la realizzazione di un corso di fumetto della durata di 20 ore con tematiche generali di fumettistica e più nello specifico della creazione, con l'aiuto del docente Massimo Bonfatti, di una breve storia a fumetti e della realizzazione di uno storyboard che, tra le altre cose, presenti segni o elementi legati al territorio. I ragazzi coinvolti potranno essere coinvolti anche per creare dei disegni utilizzabili per la pubblicizzazione di eventi o altri progetti inseriti nel Piano. Al fine di rendere partecipe tutta la comunità dell'esperienza, i lavori realizzati dai partecipanti saranno esposti durante un evento.

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 type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N 5
	<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 type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N 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	
15.3	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 100
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<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 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	Questionario di valutazione dell'esperienza da somministrare ai partecipanti del corso
2	
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 materiale didattico, cancelleria, fogli, stampa dispensa	450,00
	n. ore previsto Tariffa oraria forfait 1500,00	1500,00
	n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
4	Compensi n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	n. ore previsto Tariffa oraria forfaita	0
5	Pubblicità/promozione	400,00
6	Viaggi e spostamenti	0
7	Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0
8	Tasse / SIAE	0
9	Rimborsi spese - Specificare 0	0
10	Assicurazione	0
11	Altro 1 - Specificare Acquisto manuali di fumetto da depositare poi in Biblioteca	350,00
12	Altro 2 - Specificare Iva a debito	63,00
13	Altro 3 - Specificare	0
14	Altro 4 - Specificare	0
15	Valorizzazione attività di volontariato	276,00
Totale A		3.039,00

18.2 Entrate esterne al territorio e incassi			
Voce di entrata		Importo Euro	
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		105,00
4	Incassi di vendita		0
Totale B			105,00
DISAVANZO A - B			2.934,00
18 Piano finanziario del progetto			
18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ			
Voce di spesa		Importo Euro	
1	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comuni della Comunità di Primiero		817,00
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) Cassa Rurale di Primiero e Vanoi		400,00
4	Autofinanziamento		250,00
5	Altro - Specificare		0
6	Altro - Specificare		0
Totale			1.467,00
Disavanzo		Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse
2.934,00 Euro		817,00 Euro	650,00 Euro
Percentuale sul disavanzo		27,85 %	22,15 %
			Contributo PAT
			1.467,00 Euro
			50,00 %

