



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TN_6_2016

2. Titolo del progetto

ARTIGIANI DEL SUONO | Sportello

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Paolo
Cognome	Bisesti
Recapito telefonico	3498574733
Recapito e-mail	pgztrento@gmail.com
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) Promozione sociale

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) Promozione sociale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Provinciale Per Minori – Onlus

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Comune di Trento

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

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) testata giornalistica online Accordo.it

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 10/09/2015	Data di fine 12/11/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 11/01/2016	Data di fine 30/04/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/05/2016	Data di fine 31/12/2016
Valutazione	Data di inizio 01/12/2016	Data di fine 31/12/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comune di Trento

**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

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

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

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

Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

X Altro (specificare) Musica e artigianato



11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
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)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
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.)
X 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 Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva. I giovani progettano, promuovono e verificano tutto il percorso di lavoro
2 Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività Accompagnare il gruppo in un percorso professionalizzante che va dalla definizione delle specifiche di un prodotto, la sua progettazione la realizzazione e la promozione di quest'ultimo, il tutto supportati da esperti formatori del settore elettronico e marketing aziendale.
3 Promuovere sinergie tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.) Coinvolgere scuole musicali, negozi di musica e musicisti nella fase di testing del prodotto
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**

In ambito musicale, i giovani hanno a che fare con strumenti ed apparecchiature elettroniche come amplificatori, pedali multi-effetto per chitarra o basso, cavi, microfoni che richiedono una manutenzione regolare con un conseguente impegno di denaro .

Per ovviare a questa realtà, molti giovani con passione ed entusiasmo si avvicinano al mondo del fai da te attingendo spesso dalle sole risorse che offre il web.

Le informazioni che raccolgono sono volte al raggiungimento del risultato. In questo sistema non viene mai dato valore e significato al percorso o alla conoscenza e competenza che richiede il raggiungimento dell'obbiettivo. Per questo motivo i giovani lamentano difficoltà a credere nelle abilità e capacità acquisite, perché insicuri e lacunosi dal punto di vista delle competenze.

Con questo progetto si vogliono formare sul campo le competenze dei ragazzi partecipanti attraverso incontri educativo/ professionalizzanti con esperti del settore che operano nell'ambito dell'elettronica applicata alla costruzione di effetti per chitarra e formatori specializzati sullo sviluppo imprenditoriale giovanile, con l'obbiettivo di creare un percorso di impegno, conoscenza e apprendimento dal sapore imprenditoriale.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

A gennaio 2016 il gruppo di ragazzi si riunisce per definire il tipo di prodotto, nello specifico dei pedali multi effetto per chitarra, da realizzare. In questa fase si decideranno caratteristiche tecniche dei pedali, si sceglieranno i materiali con cui realizzare i case e il design che deve avere il prodotto finito.

Una volta stabilite le caratteristiche tecniche, viene contattato il formatore tecnico per una prima analisi di fattibilità del progetto. Questo primo confronto avverrà via Skype.

In questo modo si intende dare la possibilità al formatore di elaborare le richieste del gruppo consentendogli di organizzare i contenuti del primo incontro (che avverrà fra marzo/aprile).

Nel primo appuntamento il formatore farà una panoramica sulle funzionalità di base dei circuiti elettronici fino alla illustrazione del progetto richiesto. Da questo momento il gruppo lavorerà in autonomia nella realizzazione del prototipo. I successivi due incontri con il formatore tecnico (nei mesi di giugno/luglio) saranno semplicemente di supervisione e confronto. VDL ANALOGICS - 1 incontro di formazione di 3 ore. 2 incontri di supervisione da 3,5 ore per un totale di ore 10 (tariffa oraria 50,00 €)

Quota di iscrizione al progetto euro 30,00 (per un totale previsto di 360,00 - 30,00 euro x 12 partecipanti -)

Sono previsti rimborsi per le spese di viaggio che sosterrà il formatore in questi due appuntamenti (Forlì - Trento A/R per tre incontri per un costo totale di € 264,00).

Nel mese di luglio e settembre sono previste le formazioni sulle tematiche di sviluppo di impresa a cura di Impact Hub. Gli argomenti dei corsi saranno: Business model Canvas, Project management, Elementi di business plan e Pitch. Impact Hub: 2 incontri di formazione di 3 ore ciascuno e 1 incontro da 4 ore per un totale di ore 10 (tariffa oraria 50,00 €)

A cui seguirà un lavoro di presentazione e promozione web del prodotto in attesa dell'evento fieristico di Milano.

A novembre il progetto si concluderà con la presentazione del prodotto/i all'interno dell'evento fieristico Second Hand Guitar 2016 che si terrà a Milano (previsto rimborso spese viaggio per i progettisti, Trento - Milano A/R per un totale di € 100,00). Per l'evento è prevista la produzione di materiale pubblicitario e di presentazione (flyer depliant).

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

I giovani progettano, promuovono e verificano tutto il percorso di lavoro.

Risultato atteso:

I ragazzi imparano a lavorare in team, condividendo scelte e modalità operative; garantiscono continuità nel percorso.

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

Accompagnare il gruppo in un percorso professionalizzante che va dalla definizione delle specifiche di un prodotto, la sua progettazione la realizzazione e la promozione di quest'ultimo, il tutto supportati da esperti formatori del settore elettronico e marketing aziendale.

Risultato atteso:

l'80 % dei partecipanti realizza un prodotto di buona qualità.

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

Coinvolgere scuole musicali, negozi di musica e musicisti nella fase di testing del prodotto Risultato atteso:

Il prodotto suscita l'interesse degli attori coinvolti e raccoglie l'apprezzamento del pubblico in fiera.

14.4 Abstract

Progettiamo e costruiamo insieme un pedale multieffetto per chitarra e basso. Impariamo cosa significa avviare un'attività imprenditoriale e presentiamo il nostro pedale all'evento fieristico Second Hand Guitar 2016 per testare l'interesse del pubblico che verrà a trovarci al nostro stand. Ogni partecipante al progetto lavorerà in team per la realizzazione del prodotto. Un'occasione per mettersi alla prova, imparare, conoscere altri giovani e fare impresa!



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

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)

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

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

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 12



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)

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

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

Altro (specificare)

Numero fruitori 200

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) promozione negli istituti scolastici

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Documentazione video del percorso.
2 Verbali di incontri
3 Progetti e documentazione inerente al prodotto realizzato
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) noleggio stand in fiera	€ 350,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) Per la realizzazione dei pedali multieffetto per chitarra:	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 50 forfait	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 50 forfait	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 100,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) viaggi e alloggio esperti	€ 264,00
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare) Realizzazione depliant di presentazione e materiale promozionale del prodotto/i	€ 100,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 2514,00



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	€ 360,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 360,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 2154,00
--

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) Comuni di Trento, Aldeno, Cimone e Garniga	€ 1077,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€ 0,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1077,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2154,00	€ 1077,00	€ 0,00	€ 1077,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %