



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

CEM_1_ 2017

2. Titolo del progetto

A regola d'arte

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Stefania
Cognome	Segatta
Recapito telefonico	3473537792
Recapito e-mail	stefania.segatta@gmail.com
Funzione	referente gruppo informale

4. Soggetto proponente

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

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
<input checked="" type="checkbox"/> 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

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 culturale "NOI" Oratorio parrocchiale di Verla

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Giovo

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?

X Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

X Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

X Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

X 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 15/11/2016	Data di fine 29/11/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 07/02/2017	Data di fine 15/02/2017
Realizzazione	Data di inizio 14/04/2017	Data di fine 30/06/2017
Valutazione	Data di inizio 30/06/2017	Data di fine 30/07/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Verla di Giovo, Albiano, Grumes

**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

X 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

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
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)

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.)
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 Attraverso momenti creativi e di confronto, favorire la socializzazione, l'interrelazione sana tra i giovani e in generale tra tutti i partecipanti.
2 Coinvolgere la collettività, ma soprattutto i ragazzi, col fine di mettere da parte i "campanilismi" tra i vari comuni e creare momenti di aggregazione.
3 Permettere l'espressione creativa e il protagonismo giovanile, nella produzione artistica, come nel supporto alla realizzazione delle mostre a conclusione dei laboratori; l'acquisizione di manualità e di competenze sulle tecniche artistiche insegnate e sui materiali utilizzati.
4 Creare sinergie e/o rinforzare collaborazioni tra i vari attori del territorio come le associazioni giovanili, i gruppi informali e le istituzioni locali.
5 Diffusione della cultura e dell'arte tra i giovani, in modo da tramandare i valori e il patrimonio culturale proprio della Valle di Cembra.



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

Il progetto "A REGOLA D'ARTE: Stampa serigrafica, laccatura su rame e arte del gesso", nasce dalla passione per l'arte, per la manualità e dalla volontà di creare piccoli momenti di condivisione e d'ispirazione reciproca tra i ragazzi e gli abitanti della Valle, spesso limitati al singolo paese e ad attività sportive; in affinità con gli obiettivi posti dal piano giovani di zona, si propone di spingere alla sovracomunalità, allo sviluppo culturale e al protagonismo giovanile.

Per poter offrire un servizio equivalente a tutti i cittadini della Valle di Cembra, coinvolge tre comuni locali (Givo, Grumes e un terzo comune da definire) scelti per la loro collocazione geografica e per la loro facile raggiungibilità in termini di lunghezza del tragitto e tempo. Allo stesso tempo l'intercomunalità del progetto mira alla socializzazione, alla cooperazione e collaborazione istituzionale e non, fondamentale per l'utilizzo delle potenzialità del territorio, delle risorse materiali e umane (in termini di competenze e conoscenze).

La manifestazione consiste in una serie di laboratori che si svolgeranno nelle tre sedi sopra citate, cui saranno abbinate le mostre espositive con i manufatti creati dagli alunni durante i laboratori.

I laboratori prevedono l'acquisizione di competenze di base sulla tecnica della stampa serigrafica, sulla laccatura del rame e sull'arte del gesso. Sono tecniche insolite per la Valle di Cembra, che hanno un'origine antica nella storia dell'arte, ma che saranno riproposte in maniera originale e di facile applicazione dai tre artisti specializzati, chiamati a insegnarle.

I laboratori si svolgeranno nello stesso periodo e ogni tecnica artistica sarà affrontata una volta a turno nelle varie sedi.

Per ogni laboratorio verrà poi allestita, una mostra espositiva che cirolerà in tutte le tre sedi puntando alla creazione di momenti di confronto, scambio e di ispirazione tra gli alunni e di arricchimento per le persone che la visiteranno.

Le mostre esporranno le opere prodotte assieme ai commenti e impressioni dei ragazzi, alla descrizione dei momenti salienti, di difficoltà e/o di maggiore divertimento e coinvolgimento, cercando di raccontare e trasmettere al visitatore tutti i passaggi del laboratorio, i contenuti culturali ed emozionali della manifestazione.

Anche per la realizzazione delle mostre verrà richiesto l'aiuto dei ragazzi partecipanti ai laboratori, permettendo così l'acquisizione di ulteriori competenze organizzative e progettuali.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

FASE ORGANIZZATIVA: Nel periodo antecedente al ciclo dei laboratori i ragazzi organizzatori si occuperanno di promuovere e far conoscere la manifestazione in tutta la valle utilizzando i canali istituzionali ma anche comunicando l'iniziativa attraverso le reti relazionali delle associazioni e dei gruppi informali presenti sul territorio.



LABORATORI e MOSTRE:

L'iniziativa consiste nella realizzazione di nove laboratori e di altrettante mostre nei tre comuni coinvolti. Verranno affrontate le seguenti tecniche artistiche: la stampa serigrafica, la laccatura su rame e l'arte del gesso.

Ogni laboratorio durerà dalle tre alle quattro giornate, in cui verrà spiegata la tecnica dal punto di vista teorico e tecnico, sarà realizzato un oggetto artistico, e ipotizzata la sua soluzione espositiva.

Ogni laboratorio prevede la partecipazione massima di 12 persone. I Comuni partecipanti forniranno le sale necessarie allo svolgimento dei laboratori in modo gratuito.

MOSTRE

Ogni mostra verrà realizzata negli spazi espositivi dei comuni coinvolti. La scelta del luogo, la raccolta e preparazione del materiale descrittivo e documentario dei laboratori (didascalie foto, descrizione dei progetti e commenti), sarà fatta dagli organizzatori assieme agli alunni, durante e in una giornata di ritrovo concordata, alla fine di ogni laboratorio.

Riassunto

Giovo: tre laboratori (Serigrafia, Rame e Gesso), + tre mostre

Grumes: tre laboratori (S., R. e G.) + tre mostre

Albiano: tre laboratori (S., R. e G.) + tre mostre

LABORATORIO DI SERIGRAFIA DETTAGLI = verranno realizzate una serie di stampe serigrafiche utilizzando i "clichet creativi": disponendo sui telai in modo creativo oggetti come foglie, garze, tessuti semitrasparenti, centrotavola, pizzi, guanti, lamiere traforate, spaghi, reti metalliche non troppo spesse.

Lezione 1: introduzione alla serigrafia e prima prova manuale

Lezione 2: preparazione dei clichet e inizio fase di stampa

Lezione 3: prosecuzione della fase di stampa

Lezione 4: ultimazione dei lavori e progettazione dell'esposizione di questi.

Verranno formati dei gruppi che stamperanno a rotazione. Ogni componente del gruppo collaborerà perciò con gli altri componenti ed avrà modo di provare tutti i passaggi della tecnica e di sperimentare la propria vena creativa.

Questo laboratorio sarà tenuto da Annalia Dalvit (compenso 15 euro x 36 ore: 540 euro)

LABORATORIO DI LACCATURA SU RAME (DETTAGLI) = Lo smalto a fuoco è un materiale e una tecnica (smaltatura) che utilizza vetro in polvere per colorare il metallo. Ha una storia di diverse migliaia di anni e infinite applicazioni in campo artistico.

Il corso è strutturato in modo da fornire una conoscenza di base del materiale e delle sue possibilità espressive, attraverso la realizzazione di tre tipi differenti di oggetti: dei bottoni, un gioiello e una piastrina decorativa.

Lezione 1: Storia ed applicazioni, in gioielleria e di uso comune; concetti di base: composizione degli smalti, comportamento di rame e vetro, decapaggio, cottura etc.; preparazione degli smalti; pulizia e asciugatura del rame; realizzazione di tre bottoni con tre differenti tecniche: smalti opachi, trasparenti, alveoli.

Lezione 2: Cenni sulla controsmaltatura, sulla progettazione e sulla tecnica cloisonné; progettazione di un gioiello pendente; lavorazione degli alveoli; pulizia del rame; controsmaltatura; realizzazione del proprio progetto.

Lezione 3: Realizzazione di una piastrina di ca. 8x10 cm a tema libero utilizzando le tecniche apprese.

Questo laboratorio sarà tenuto da Selene Signorini (compenso 15 euro x 36 ore: 540 euro)

LABORATORIO DI ARTE DEL GESSO (DETTAGLI) = Il corso comincerà con l'introduzione alle diverse tecniche del calco in gesso, prestando particolare attenzione a quelle in grado di modificare/alterare anche materiali di riciclo (tessuti, plastiche, specchi, ceramiche, luci, ecc..).

A seguire si passerà allo studio dell'espressività individuale degli iscritti, una fase che sarà propedeutica alla creazione delle opere d'arte.

L'obiettivo è stimolare i partecipanti nel proporre soluzioni alternative per ridisegnare l'ambiente circostante e, anche solo temporaneamente, "personalizzarlo" attraverso la creatività e il design.

Lezione 1: Introduzione alle tecniche e sperimentazione del calco (lab. di manipolazione argilla/materiali di recupero)

Lezione 2: Progettazione delle opere personali o collettive e sperimentazione del calco (lab di gesso e tecniche abbinata)

Lezione 3: Realizzazione delle opere e sperimentazione del calco (estrazione del calco e rifinitura)

Lezione 4: Realizzazione e ultimazione delle opere (allestimento e comunicazione dell'opera).

Questo laboratorio sarà tenuto da Virginia Sartori (compenso 15 euro x 36 ore: 540 euro).

Ogni laboratorio prevede la quota di partecipazione di 10 euro a persona, per incentivare le iscrizioni sono state inserite delle formule di sconto per chi si iscrive a due o tre laboratori.

Nelle spese è prevista la valorizzazione dell'attività di volontariato a favore della coordinatrice del progetto.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto si propone di migliorare il rapporto dei giovani con l'arte e la cultura, dare nuove competenze creative, progettuali, organizzative e tecniche ai partecipanti. Permettere l'espressione creativa e la sperimentazione.

Spinge alla cooperazione, socializzazione e collaborazione intercomunale e tra persone, e dà nuova coscienza della dimensione comunitaria della valle, delle sue potenzialità che si attivano con la sinergia delle realtà culturali operative e dei suoi abitanti.

14.4 Abstract

Tre corsi di serigrafia, rame e gesso in tre paesi della Val di Cembra con relative esposizioni finali

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 5



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
<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
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 108

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
<input checked="" type="checkbox"/> 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 400



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 A conclusione dell'Evento, i partecipanti al progetto si riuniranno per valutare i risultati e gli obiettivi raggiunti, i punti di forza e di debolezza del progetto, la rete di relazioni e collaborazione intessuta. Ci sarà un confronto di opinioni e di esperienze.

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) materiale vario per laboratori	€ 850,00
4. Compensi n.ore previsto 36 tariffa oraria 15 forfait	€ 540,00
4. Compensi n.ore previsto 36 tariffa oraria 15 forfait	€ 540,00
4. Compensi n.ore previsto 36 tariffa oraria 15 forfait	€ 540,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
5. Pubblicità/promozione	€ 400,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) rimborsi per viaggi artisti	€ 330,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 300,00

Totale A: € 3500,00



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	€ 500,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 500,00

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) Comuni della Valle di Cembra, Bim, comunità di Valle	€ 1050,00
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)	€ 0,00
4. Autofinanziamento	€ 450,00
5. Altro (specificare)	€ 0,00
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1500,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 3000,00	€ 1050,00	€ 450,00	€ 1500,00
percentuale sul disavanzo	35 %	15 %	50 %