Piano Giovani di Zona di VAL DI FASSA
piano operativo giovani anno 2012
Sommario

Atelier di teatro comico: la risata e le sue dinamiche (FAS_6_2012) 1

PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI

SCHEDA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
FAS_6_2012	

2	Titolo del progetto
"Atelier di teatro comico: la risata e le sue dinamiche "	

3	Riferimento del compilatore 2	
	Nome	Nicola
	Cognome	Merli
	Recapito telefonico	3395845097
	Recapito e-mail	circoladino@gmail.com
	Funzione	Referente progetto

4	Soggetto proponente 3
4.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?
○	Comune
◉	Associazione (specifica tipologia)culturale
○	Comitato/gruppo organizzato locale
○	Gruppo informale
○	Cooperativa
○	Oratorio/Parrochia
○	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
○	Istituto scolastico
○	Pro Loco
○	Altro (specificare)

5	Soggetto responsabile 4
5.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?
○	Comune
◉	Associazione (specifica tipologia) culturale
○	Comitato/gruppo organizzato locale
○	Cooperativa
○	Oratorio/Parrochia
○	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 I Paladins	
5.3	Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile
Canazei	

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 si, con quale tipologia di soggetti
☒	Comune
☐	Associazione (specifica tipologia)
☐	Comitato/gruppo organizzato locale
☐	Gruppo informale
☐	Cooperativa
☐	Oratorio/Parrochia
☐	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
☐	Istituto scolastico
☐	Pro Loco
☐	Altro (specificare)

7	Durata del progetto
7.1	Quale è la durata del progetto?
◉	Annuale
○	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	15/11/2011	30/11/2011
2	organizzazione delle attività	15/09/2012	30/09/2012
3	realizzazione	30/09/2012	15/12/2012
4	valutazione	01/12/2012	20/12/2012

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

Val di Fassa

9	Ambiti di attività
9.1	In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8
☐	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
☐	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? 9**
○	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
○	Altro specificare
11	**Obiettivi generali**
11.1	**Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10**
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
☒	Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
☒	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.)
☐	Promuovere sinergie tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
☐	altro specificare
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	Proporre un'attività sana ed educativa che possa aiutare i partecipanti ad avere maggior consapevolezza di se stessi e quindi maggiore autostima
2	Aiutare i ragazzi a socializzare con persone con differenti background ed esperienze
3	Apprendere alcuni elementi di tecniche sceniche orientate alla commedia e alla risata
4	Acquisire passione per la cultura teatrale, la lettura, la creatività
5	Allenare fantasia ed inventiva. Sviluppare competenze di coprogettazione e gestione di progetti
13	**Tipo di attività**
13.1	**Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12**
☒	Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - TEORIA
☒	Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - PRATICA
☐	Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su politica, attualità, cultura?)
☒	Eventi
☐	Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus
☐	Animazione
☐	Redazione giornalistica/Rivista
☐	Diffusione, promozione
☐	Altro - specificare:

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

Nelle passate edizioni sono state analizzate le regole base del gioco d’attore che hanno permesso ai partecipanti di avere un vocabolario scenico comune con cui lavorare insieme. Tenendo conto di ciò che è emerso dai precedenti laboratori che hanno messo in luce una netta predilezione dei partecipanti per il genere comico, su loro precisa richiesta, il nuovo atelier che si propone approfondisce le dinamiche della commedia e le sue regole. Capire perché una scena è divertente o perché non lo è, perché funziona oppure no, insegnare agli allievi a riconoscere il giusto timing per una battuta o una gag, risvegliare in essi il proprio lato comico, buffo, naif. Insegnare all’allievo il giusto ritmo per il suo respiro, per i suoi personaggi, per i suoi stati d’animo, e ad imparare ad ascoltare il ritmo del pubblico, i suoi desideri, i suoi bisogni. Il commediante è il musicista del teatro ed il 90 % del suo lavoro risiede nel ritmo: un secondo di ritardo o un secondo di anticipo possono sminuire l’effetto umoristico di una trovata.. Il ritmo è alla base della farsa ed in questo senso una grossa parte del lavoro verterà sul tempo e sul controtempo, sui ritmi di gioco, sui contrasti, le pause.

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

Quest’anno lo stage è stato studiato su 60 ore complessive di cui 33 di lezione e 27 di messinscena dello spettacolo. La prima parte del laboratorio sarà incentrata sulle regole del gioco comico, sui personaggi burleschi e sulle dinamiche della farsa. In questa fase verranno proposti differenti esercizi ritmici attraverso cui l’allievo imparerà a conoscere il tempo e a trasformarlo in ritmo. Il tempo è monotono e noioso, il ritmo è vitale, dinamico divertente. I ragazzi impareranno a divertirsi utilizzando colori, sfumature ed emozioni differenti, a sorprendere il pubblico con cambi di ritmo, con pause che creeranno attesa… Parallelamente porteremo avanti il lavoro sull’improvvisazione, fase in cui i partecipanti applicheranno “sul campo” le nozioni apprese. Passeremo quindi alla seconda fase che prevede la preparazione/costruzione degli sketch da presentare durante serata pubblica. In questa fase, più concreta rispetto alla precedente, all’allievo verranno inoltre trasmesse le competenze per gestire con i propri colleghi l’iter di ideazione e realizzazione di un progetto d’insieme. Il terzo momento, dopo quello creativo ed esecutivo, sarà quello di presentazione del lavoro svolto di fronte ad una platea.

Il lprogetto è aperto a tutti i ragazzi, non solo a quelli che hanno frequentato i precedenti laboratori

IDEATORE E CONDUTTORE DEL PROGETTO: Nicola Merli - attore. Nicola Merli è un attore burlesco di Canazei formatosi in Italia presso la Scuola di Teatro di Bologna “Galante Garrone” (Corso professionale superiore di Nouveau Cirque, diplomatosi con un numero di clown e e acrobazia su tessuti) ed in Francia collaborando col teatro Samovar e frequentando la Scuola Internazionale di Teatro di movimento “Jacques Lecoq” a Parigi.<? È inoltre una “PROMOTION” dell’“Ecole International de Theatre Philippe Gaulier”, istituto che ha sfornato attori del calibro del premio Oscar Roberto Benigni, Emma Thompson, Sacha Baron Coen e Josh Huben, solo per citarne alcuni. Fa spettacoli anche di regia dal 2001.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Il ciclo di lezioni porterà ogni singolo partecipante a scoprire il proprio lato buffo, divertente, e tale scoperta passa inequivocabilmente attraverso la conoscenza di se stessi che a sua volta porta ad una maggior autostima. Socievolezza e altruismo: attraverso il potere aggregante della risata i ragazzi rafforzeranno le vecchie amicizie e ne creeranno di nuove, si aiuteranno gli uni gli altri per la realizzazione di un obiettivo comune. Creazione di un gruppo di amici appassionati di teatro che possano inserirsi ad esempio in qualche filodrammatica per mettere a frutto le tecniche apprese. Lo humour: come aiuto nella vita di tutti i giorni, per valorizzarsi, per affrontare le difficoltà. Lo sviluppo delle singole sensibilità, potenzialità e creatività: i ragazzi saranno responsabili della costruzione delle parti che metteranno in scena. Comunicazione e ascolto con il proprio partner di scena e del pubblico: nella vita quotidiana ciò si traduce in attenzione ai bisogni dell'altro: Concentrazione e applicazione: la commedia impone un rigore totale che servirà di riflesso nella vita di tutti i giorni.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Un laboratorio teatrale per ricercare e scoprire il proprio lato buffo e comico e naif. La prima parte sarà incentrata sulle regole del gioco comico, sui personaggi burleschi e sulle dinamiche della farsa, la seconda sulla preparazione/costruzione degli sketch per lo spettacolo finale e Il terzo momento, dopo quello creativo ed esecutivo, sarà quello di presentazione del lavoro svolto al pubblico ovvero quello in cui i ragazzi attori devono trovare il "ritmo giusto" con il pubblico.

15	Target	
15.1	**Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14** **Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verrano 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)	N 1
☐	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	

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.**	
☐	Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	N 15
☒	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	

15	Target	
15.3	**Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progettoà 16** **Con "fruitori" si intendono tutti coloro che hanno assistito ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico.**	
☒	Tutta la cittadinanza	N 100
☐	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	

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
☐	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 si, Quali? 5
1	Colloquio col gruppo a fine atelier
2	Colloqui con i singoli partecipanti
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 per atelier e spettacolo (costumi, props, attrezzatura…)	1000
3	Acquisto Materiali specifici usurabili cartoleria e oggetti usurabili per lo spettacolo	1000
	| n. ore previsto 60 Tariffa oraria 60 forfait	3600
	| 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	0
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	0
12	Altro 2 - Specificare	0
13	Altro 3 - Specificare	0
14	Altro 4 - Specificare	0
15	Valorizzazione attività di volontariato	0
	Totale A	5.600,00

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	750
4	Incassi di vendita	0
	Totale B	**750,00**
	DISAVANZO A - B	**4.850,00**

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)tutti i 7 comuni della val di fassa	2425
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	0
5	Altro - Specificare	0
6	Altro - Specificare	0
	Totale	**2.425,00**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
4.850,00 **Euro**	2425 **Euro**	0,00 **Euro**	2.425,00 **Euro**
Percentuale sul disavanzo	50,00 **%**	0,00 **%**	50,00 **%**