



## Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

### 1. Codice Progetto

AGL\_4\_2016

### 2. Titolo del progetto

Build Your Sound

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Martina
Cognome	Tonelli
Recapito telefonico	3289382269
Recapito e-mail	mattiatambu25@hotmail.it
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) culturale

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 Grandi Domani

### 5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

## 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) culturale**

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

## 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 02/11/2015	Data di fine 31/12/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2016	Data di fine 03/06/2016
Realizzazione	Data di inizio 13/06/2016	Data di fine 29/08/2016
Valutazione	Data di inizio 01/09/2016	Data di fine 30/10/2016

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Arco, Cantiere26



9 Ambiti di attività
<b>9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?</b>
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
<b>X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo</b>
<b>X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione</b>
<b>X Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali</b>
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
<b>10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?</b>
Cittadinanza attiva e volontariato
Arte, cultura e creatività
<b>X Musica e danza</b>
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**

**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 Consapevolezza della relazione tra musica e tecnologia.

2 Acquisizione di nuove conoscenze in ambito elettronico sia a livello pratico che teorico.

3 Creare un gruppo di persone che lavorano insieme e condividono una stessa passione per la musica con diverse e personali sfumature.

4 rendere autonomi dei musicisti, che, grazie all'amplificatore, possono fare concerti e happening live, anche in contesti socializzanti

5



**13. Tipo di attività**

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

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

**X 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**

Partendo dall'idea progettuale legata al centro giovani Cantiere26 di approntare una sala prove, e all'idea creativa di due ragazzi arcensi, musicisti entrambi ed esperto di elettronica, uno dei due, abbiamo deciso di unire questi presupposti.

L'idea è quella di insegnare ai ragazzi il funzionamento degli amplificatori, permettendo ad ognuno di costruirne uno, rendendoli così autonomi nella possibilità di suonare in contesti ampi.

Si auspica di rendere possibile, per musicisti e gruppi, di poter suonare all'aperto, legati ad eventi locali e non, senza dover fare ricorso ad un service, potendo arrangiarsi.

viviamo in un contesto dove mancano luoghi di aggregazione legati alla musica, manca una rosa di servizi vicini ai ragazzi che permetta loro di sperimentarsi in contesti controllati e adatti, speriamo che il centro giovani diventi uno di questi, ma anche mettere in relazione persone interessate alla musica e alla manualità possa contribuire a rendere il fenomeno più facile e fluido.

E' per questo che gli incontri si terranno al centro giovani Cantiere26 di Arco, possibilmente nel periodo estivo.

e' inoltre sempre più indispensabile collegare la tecnologia a qualunque ambito, anche quello musicale, ma attraverso questo percorso i ragazzi si avvicineranno alla componentistica elettrica ed elettronica, impareranno basi spendibili in altri contesti, lavoreranno in gruppo e singolarmente, confrontandosi con lavori di precisione e con componenti molto piccole.

sarà necessario focalizzare l'attenzione sui singoli passaggi, mantenendo costante la visione d'insieme, costringendo i partecipanti all'attenzione e al dettaglio.

molte parti dell'amplificatore che si andrà a costruire è fatto con materiali di recupero, cosa che sensibilizzerà i ragazzi al riuso.

Ogni singolo pezzo è da considerarsi elemento che tramite modifiche, lavorazioni, composizione con altri pezzi perde la sua funzionalità di singolo per essere parte di un sistema finale frutto dell'ingegno e creatività.

Gli amplificatori resteranno di proprietà dei soggetti che li hanno realizzati tranne uno che sarà donato al centro giovani. Come forma di restituzione sarà chiesto alle band partecipanti di esibirsi gratuitamente durante la serata finale di conclusione del progetto . La serata si svolgerà al Parco della Braille di Arco all'interno del progetto HAPPENING PARK del piano giovani di zona in cui ci sarà data la possibilità di presentare il nostro progetto alle persone presenti all'evento e fare sentire le varie sfumature musicali di ogni amplificatore costruito, attraverso una jam session.

Si collaborerà con l'associazione Go Fast del progetto FILM MAKER PROSTAGE in che verrà a filmare i gruppi al lavoro sugli amplificatori e l'associazione NUOVE ROTTE per l'evento al parco.



## 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Le attività consistono in 10 incontri da 3h.

Il progetto è aperto a 21 soggetti partecipanti, che saranno suddivisi in sette gruppi di lavoro (il progetto è pensato per coinvolgere le band del territorio).

Ogni gruppo parteciperà con una quota di 80 euro e lavorerà su un proprio amplificatore. Quindi gli amplificatori prodotti al termine del progetto saranno sette.

più un ottavo (quello costruito dai formatori) che verrà lasciato al centro giovani Cantiere26, a disposizione di chiunque voglia provarlo e utilizzarlo.

I due ragazzi che hanno avuto questa idea hanno cercato un'associazione che gli facesse da soggetto responsabile e che credesse nella loro idea, in quanto loro non hanno un'associazione propria, ma non fanno parte dell'associazione promotrice.

I formatori sono :

Marco Armellini, laureando in ingegneria elettronica e delle telecomunicazioni presso l'università di Trento, esperto in assemblaggio di amplificatori

Mattia Tamburini, musicista, esperto in costruzione del suono

Si farà adeguata promozione e i partecipanti verranno scelti in base alla loro motivazione e predisposizione. La quota di partecipazione è fissata ad 80€ per gruppo ed il progetto partirà solo nel caso in cui si raggiunga il numero totale di sette gruppi.

Per motivi economici, legati al fatto che alcune componenti già assemblate costano fino a 8 volte più delle singole componenti disgiunte, i promotori del progetto metteranno a disposizione circa 30 ore a testa di volontariato, in cui assembleranno lo chassis metallico, per rendere fattibile il progetto, contenendo i costi. Queste 30 ore di volontariato sono aggiuntive rispetto alle 40 ore retribuite. I formatori quindi lavoreranno per il progetto 70 ore a testa.

La metodologia di lavoro per favorire il massimo coinvolgimento attivo dei partecipanti sarà :

- un primo momento di spiegazione, prove sonore su amplificatori esistenti, preparazione alle attività,
- fase di assemblaggio delle componenti elettroniche, guidati e seguiti da Marco Armellini,
- test sonori, con Mattia Tamburini, che permetteranno ad ogni gruppo di lavoro di ottenere una sonorità affine al tipo di musica che si suona e che si è interessati a produrre.
- sperimentazione dei prodotti realizzati
- esibizione/concerti nel territorio.

Ogni incontro è caratterizzato da una breve introduzione all'attività e dall'attività stessa.

Primi 3 incontri:

- breve storia dell'evoluzione tecnica degli amplificatori in campo musicale, con conseguenti considerazioni sulla nascita di nuovi generi e loro implicazioni culturali;
- scelta dell'amplificatore con cui sperimentare la creazione di un proprio suono con la possibilità di personalizzazione;
- pillole di tecnica e teoria dell'elettronica;
- Lavori di preparazione alla realizzazione dell'amplificatore.

Successivi 5 incontri:

- si baseranno sull'acquisizione di fondamentali concetti di elettronica pratica da applicare al proprio progetto, messa in pratica di tali competenze acquisite, grazie a lavoro singolo e di gruppo, col supporto costante di Marco Armellini, che porteranno al completamento dello stesso.

Ultimi 2 incontri:

- sessioni di test sonori per confrontare le proprie realizzazioni, nelle quali i ragazzi esprimeranno le proprie considerazioni sul proprio progetto e su quello degli altri, con la possibilità di modificarlo, apportare migliorie sia funzionali che estetiche, al fine di raggiungere un suono affine al proprio gusto musicale.

Evento finale:

- una serata al Parco delle Braille di Arco, all'interno del progetto, sempre legato al PGZ, di valorizzazione del parco, in cui avremo un nostro spazio per presentare il progetto ai presenti e fare ascoltare il suono che abbiamo realizzato.

Procedura di realizzazione:



Si parte da uno chassis metallico già lavorato, che sarà la base di supporto della componentistica dell'amplificatore. Andranno poi montati in ordine i trasformatori seguiti, da controlli (potenziometri), jack, interruttori, viteria di fissaggio e dalla parte elettronica assemblata a parte. La parte elettronica consiste in un circuito realizzato su opportune basette con componentistica come resistenze e condensatori, che assemblati e collegati fra loro creeranno il cuore dell'amplificatore. Ogni circuito è pensato per essere customizzato in base alle esigenze dei ragazzi, in modo da poter applicare modifiche in ogni istante. Ogni fase è seguita passo-passo.

Assemblato in ogni sua parte lo chassis andrà poi inserito in un case in legno grezzo, realizzata con materiali di recupero. Compito dei ragazzi è rifinire l'estetica del case dell'amplificatore in modo da arrivare ad un risultato a loro congeniale. Una volta completato si passa alla fase di test delle sonorità, legata ai propri strumenti, degli ultimi due incontri.

la valorizzazione del volontariato prevederà l'inserimento di ragazzi volontari che aiuteranno nell'organizzazione degli spazi, nella sistemazione a fine incontro, nello stoccare in magazzino gli amplificatori fino a quel momento assemblati, aiutando poi a ritirarli fuori, predisporre le postazioni di lavoro, seguire le fasi del progetto.

Per queste figure sono necessari quattro ragazzi che saranno individuati all'interno dell'associazione Grandi Domani (di 16 e 17 anni). Si precisa che tali attività sono tutte da ricondurre a quanto si farà presso il Cantiere 26.

### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Creare un momento di aggregazione in cui dei ragazzi appassionati di musica imparano qualcosa di più sull'evoluzione degli amplificatori; ampliano la propria visione di strumento musicale, non solo inteso nel termine classico (come una chitarra) e con una sonorità classica, ma legandolo al mondo dell'elettronica, che è ciò che realmente modella e crea il suono, inteso nella sua complessità e varietà.

Fornire conoscenze tecniche e pratiche, fondamentali a comprendere il perché e il come di determinati suoni all'interno di diversi generi musicali, portando i ragazzi a sperimentare, con oggetti creati da loro, in base alle loro esigenze, gusti e orecchio.

Finalità fondamentale del progetto è anche la condivisione del risultato finale, ognuno proverà il proprio amplificatore col proprio strumento, ascolterà commenti, consigli e critiche, potrà effettuare o proporre modifiche, migliorie o semplicemente dare nuove idee. dalla condivisione di suoni potranno nascere nuove avventure musicali, esperimenti e avvicinamento a nuovi generi.

### 14.4 Abstract

Realizzazione di un amplificatore, attraverso un lavoro individuale, ma anche di gruppo. Acquisizione di competenze nel campo elettronico, da applicare al mondo della musica nel suo senso più ampio, lasciando ad ognuno la possibilità di avvicinarsi alla propria sonorità e al proprio genere.





**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

**X 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 4**

**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 21**



**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 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 Questionari di gradimento, orali e scritti
2 Supervisione
3 feedback spontanei, in momenti di restituzione
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 0,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) Materiale/attrezzatura elettrica, chassis in metallo, trasformatori	€ 1650,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale bricolage (colle, listelli in legno), legno (multistrato/MDF), componentistica elettronica	€ 1700,00
4. Compensi n.ore previsto 40 Marco Armellini tariffa oraria 35 forfait	€ 1400,00
4. Compensi n.ore previsto 40 Mattia Tamburini tariffa oraria 20 forfait	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
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	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€ 0,00
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare)	€ 0,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€ 0,00
14. Altro 4 (specificare)	€ 0,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 300,00

**Totale A:** € 6250,00



<b>18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€ 0,00
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€ 0,00
3. Incassi da iscrizione	€ 560,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

**Totale B: € 560,00**

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 5690,00</b>
--	------------------

<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) tutti i membri	€ 3225,00
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) negozi/cassa rurale/esercizi pubblici	€ 120,00
4. Autofinanziamento	€ 0,00
5. Altro (specificare)	€ 0,00
6. Altro (specificare)	€ 0,00

**Totale: € 3345,00**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5690,00	€ 3225,00	€ 120,00	€ 2345,00
percentuale sul disavanzo	56.6784 %	2.109 %	41.2127 %