



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

4VI_1_ 2016

2. Titolo del progetto

CoderDojo 4 Vicariati

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Lorenzo
Cognome	Fedrizzi
Recapito telefonico	3482478600
Recapito e-mail	info@mindshub.it
Funzione	Coordinatore del gruppo proponente

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) Associazione 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) Associazione 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 promozione sociale MindsHub

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Ala

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) culturali, assistenziali

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) aziende locali

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 21/09/2015	Data di fine 29/11/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/12/2015	Data di fine 31/12/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/03/2016	Data di fine 31/12/2016
Valutazione	Data di inizio 15/10/2016	Data di fine 31/12/2016

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Ala (TN)



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

X 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

X 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

X 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?
<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
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
X 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
X 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 Stimolare e motivare i ragazzi interessati ad approfondire le proprie conoscenze in ambito tecnologico.
2 Realizzazione dei progetti scelti dai ragazzi tramite la formazione di gruppi di lavoro e studio, supportati da personale qualificato.
3 Formazione intergenerazionale sui pericoli tecnologici (cyberbullismo, rischi dei social network e del web, massificazione tecnologica).
4 Coinvolgimento delle imprese locali alla ricerca di piccole soluzioni tecnologiche nei processi gestionali e produttivi.
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**

Il progetto nasce e si sviluppa in ambito locale tra studenti di scuola superiore e università (9 elementi di età inferiore ai 29 anni), imprenditori e lavoratori con la passione per la tecnologia.

Si riscontra nei ragazzi (periodo pre e adolescenziale) curiosità e interesse per l'informatica, l'elettronica, la multimedialità: nella quotidianità si privilegia però l'utilizzo dei vari mezzi e non la vera interazione con essi ("uso molto bene, ma non conosco come funziona, non creo, non so modificare per andare incontro a specifiche esigenze"). Catalizzare questi interessi, coinvolgendoli in un ambito interdisciplinare e creativo potrebbe anche aiutare i ragazzi a scegliere con maggiore consapevolezza il loro futuro percorso di studi; per coloro, invece, che lo hanno già scelto, il bisogno che si rileva è quello di stimolarli alla "praticità" e di farli crescere professionalmente.

Il progetto si rivolge ai ragazzi delle scuole secondarie e biennio delle superiori interessati ad approfondire le proprie conoscenze in ambito tecnologico (informatica, elettronica, meccanica e multimedia).

Coinvolge gli istituti comprensivi del territorio: dove è già stato presentato ai ragazzi ha ricevuto un riscontro molto significativo.

Si intende tramite il lavoro di gruppo e l'apprendimento con la pratica far emergere attitudini e genialità che altrimenti potrebbero rimanere sopite.

Si intende altresì far crescere gli stessi gruppi fino a raggiungere una piena autonomia in modo da poter raccogliere le esigenze della comunità e delle attività produttive, per progettare soluzioni.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Prevediamo di allestire una “stanza tecnologica” e metterla a disposizione dei ragazzi interessati.

* Il laboratorio sarà allestito in base alle esigenze e richieste dei ragazzi con computers, stampanti 3D, postazioni con attrezzature per l'assemblaggio e la verifica di componenti elettronici (multimetri, oscilloscopi, generatori di forme d'onda, attrezzi vari), demo board Arduino e similari, componenti meccanici (robotica), scatole di montaggio, attrezzature per la produzione multimediale (sala ripresa, cam, illuminazione, strumenti per la codifica e montaggio video). Attrezzatura e compendi per garantire la sicurezza dei materiali e la sicurezza personale. Non mancheranno ovviamente attrezzature per videocorsi e conferenze (videoproiettore, tavoli sedie) e gli strumenti basilari per la gestione delle attività (fotocopiatrice, stampante, cancelleria).

Affiancheranno la parte pratica (Make) corsi di programmazione informatica (siti web, applicazioni per smartphone, applicazioni per computer ecc..) ed elettronica (Arduino, DevBoard, Droni, Robotica) basati sul format “CoderDojo” già globalmente sperimentato con successo (nella nostra realtà anche a Trento dove riscuote tutt'ora notevole successo). I CoderDojo sono gruppi composti principalmente da volontari che organizzano incontri (circa 2-4 volte al mese) per ragazzi (tra i 7 e i 19 anni) dediti all'insegnamento della programmazione informatica e l'utilizzo di dispositivi elettronici.

Approfondimento ai link: <http://www.coderdojoitalia.org/cose-coderdojo/> e <http://coderdojotrento.it/>

Possiamo paragonare questo laboratorio ad un piccolo “FabLab” (Fabrication Lab) della Bassa Vallagarina.

Si prenderanno contatti e si collaborerà con CoderDojo/FabLab già attivi per poter prender spunti organizzativo-operativi ed anche nell'ipotesi di sviluppare eventuali progetti comuni.

Saranno proposti ai ragazzi 4 progetti, suscettibili di variazioni in caso di sviluppi di interessi applicativi diversi da parte dei ragazzi:

- a) Progettazione e realizzazione robot rover;
- b) Progettazione e realizzazione applicazione (smart e web based) per il telecontrollo da remoto di attuatori;
- c) Progettazione e realizzazione di interfacce elettroniche per l'interpretazione di comandi da remoto e l'acquisizione dati;
- d) Realizzazione di contenuti multimediali e apprendimento delle metodologie per la diffusione sul web per valorizzare lo stesso progetto, l'operato delle associazioni locali interessate e le peculiarità del nostro territorio.

Il primo trimestre, indicativamente da marzo a maggio, sarà dedicato prevalentemente a far acquisire le conoscenze tecniche e di programmazione basilari per poter poi intraprendere il lavoro sui progetti nel periodo seguente.

I ragazzi e i coordinatori prima dell'inizio delle attività seguiranno un corso di primo soccorso e sulle basilari norme di sicurezza in collaborazione con i volontari della Stella d'Oro Bassa Vallagarina (l'importo specificato alla voce 'valorizzazione attività di volontariato' fa riferimento a questa attività).

Saranno organizzati anche incontri per genitori e ragazzi per sensibilizzare sul tema della “Sicurezza online”; si tratterà in particolar modo i concetti di Cyberbullismo, false identità, adescamento online. Per quanto riguarda quest'attività informativa e conferenziale gli incontri saranno serali e la durata di circa 3 ore, dedicati ai genitori riguarderanno l'avanzamento dei progetti e le tematiche tecnologiche inerenti alla vita quotidiana che i figli dovranno affrontare con consapevolezza e sicurezza.

Si prevede attività di corsi, pratica e conferenza di circa 130 ore annue. I corsi teorici e pratici si svolgeranno prevalentemente il sabato pomeriggio con una durata giornaliera di 4 ore nei periodi scolastici (durante l'attività si offrirà ai partecipanti anche una piccola merenda). La partecipazione alle attività del laboratorio avrà un costo pari a 25,00 euro a persona.

Per gli spazi da allestire e utilizzare come stanze tecnologiche è stata chiesta la disponibilità della Biblioteca comunale di Ala in quanto istituzione che favorisce la conoscenza di base dei concetti e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e in particolare dei formati aperti (open source, open access, open software). Alcune associazioni locali (per ora Noi Oratorio Ala) si sono già rese disponibili per darci la disponibilità di sale adatte ad attività conferenziale.

Un ulteriore intento, a seguito dei necessari corsi formativi programmati, sarà quello di mettere a disposizione dei ragazzi il laboratorio in qualsiasi orario in modo da poter sviluppare le proprie idee singolarmente, in gruppo o con tutor in base alle loro esigenze.

Gli istituti comprensivi (Ala ed Avio fino ad ora) si sono resi disponibili per divulgare l'iniziativa tra i ragazzi; nel caso specifico di Avio, l'insegnante referente auspica e garantisce una collaborazione più stretta con la possibilità anche di utilizzare eventuali mezzi a loro disposizione.

Il coinvolgimento delle imprese locali (artigiani e manifattura) sarà atto alla conoscenza dei processi produttivi tradizionali da parte dei ragazzi: il nostro auspicio è che nel proseguire del progetto negli anni a venire saranno i ragazzi a soddisfare direttamente piccole richieste tecnologiche in ambito produttivo.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Segue 14.2

I rimborsi spese indicati nel piano finanziario fanno riferimento prevalentemente alle spese di trasporto dei mentors (insegnanti) tra cui Lorenzo Fedrizzi, Giulio Divino e Mattia Gasperotti (non si esclude il coinvolgimento di altri mentors).

Si realizzeranno gadgets e magliette per i ragazzi che frequenteranno il laboratorio per creare spirito di appartenenza al gruppo.

14.3

I risultati che vorremmo ottenere sono molteplici:

- a) Come già accennato, un risveglio delle attitudini dei ragazzi e la presa di coscienza del fatto che la tecnologia non deve creare esigenze alle quali sottomettersi, ma essere risoltrice di problemi e necessità reali e contingenti.
- b) Insegnare a lavorare in gruppo, insegnare il valore della condivisione delle idee anche in ambito pluridisciplinare.
- c) Orientare i ragazzi verso i futuri corsi di studio.
- d) Formare gruppi che in seguito possano lavorare autonomamente collaborando con le realtà produttive e sociali locali.

14.4 Abstract

Un gruppo di persone mettono a disposizione competenze e tempo libero per creare un laboratorio dove i ragazzi sperimentino con attrezzature all'avanguardia nel campo della tecnologia.

Partendo dagli interessi manifestati verrà dato supporto, e nel contempo stimolo, per la conoscenza e l'apprendimento promuovendo la condivisione e l'interazione nell'ambito locale.

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 12



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
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 40

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
<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
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
<input checked="" type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
<input checked="" type="checkbox"/> 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 Sondaggi online

2 Feedback sul campo

3 Verifica delle competenze iniziali e finali

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) Attrezzature tecnologiche, vedi descrizione * 14.2	€ 6000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) Componenti elettronici, cartucce stampanti, cancelleria, materiale di consumo per le macchine utensili	€ 1000,00
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
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 200,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare) prevalentemente spese di trasporto dei mentors	€ 500,00
10. Assicurazione	€ 500,00
11. Altro 1 (specificare) Gadgets e magliette	€ 300,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€ 0,00
14. Altro 4 (specificare)	€ 0,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 100,00

Totale A: €8800,00



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)	€ 0,00
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€ 0,00
3. Incassi da iscrizione	€ 1000,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 1000,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 7800,00
--

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) 5 comuni	€ 1989,00
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) Cassa Rurale Bassa Vallagarina	€ 600,00
4. Autofinanziamento	€ 691,00
5. Altro (specificare) donazioni	€ 620,00
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 3900,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 7800,00	€ 1989,00	€ 1911,00	€ 3900,00
percentuale sul disavanzo	25.5 %	24.5 %	50 %