



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

AMBRA_3_2017

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	Vice Presidente Mindshub - Coordinatore progetto

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) Associazione di 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 di 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 di 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) 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 01/12/2016	Data di fine 31/01/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/02/2017	Data di fine 15/02/2017
Realizzazione	Data di inizio 15/02/2017	Data di fine 31/12/2017
Valutazione	Data di inizio 01/10/2017	Data di fine 31/12/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Ala



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 Portare attenzione sui pericoli tecnologici (cyberbullismo, rischi dei social network e del web) e dare gli strumenti per "difendersi"
3 Aiutare i ragazzi a scegliere consapevolmente e in base ai reali interessi i percorsi di studio adeguati
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**

Il CoderDojo 4 Vicariati è una palestra di creatività dove ragazzi/e (11-18 anni) possono sperimentare diverse attività nel mondo della tecnologia aiutati dai volontari presenti durante tutti gli incontri organizzati.

Il progetto nasce nel 2016 e si sviluppa in ambito locale coinvolgendo studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado, università, imprenditori e lavoratori con la passione per la tecnologia.

Il progetto si rivolge in particolare ai ragazzi delle scuole secondarie di primo grado e a quelli del biennio delle superiori, interessati ad approfondire le proprie conoscenze in ambito tecnologico (informatica, elettronica, robotica e stampa 3D).

Attualmente collaboriamo con gli istituti comprensivi del Piano giovani AMBRA e con alcune scuole superiori di Rovereto, con le quali abbiamo raggiunto ottimi risultati.

Attraverso il lavoro di gruppo in laboratorio e la sperimentazione pratica vogliamo far emergere attitudini e genialità che altrimenti potrebbero rimanere sopite.

Ciò premesso ed in base all'esperienza maturata lo scorso anno, abbiamo deciso di riproporre il progetto, programmando altre attività, visto anche il grande interesse suscitato tra i partecipanti.

E' forte la richiesta di nuove attività e sperimentazioni da parte dei partecipanti al precedente progetto che hanno anche maturato esperienza e conoscenza sufficienti per seguire gli iscritti di quest'anno.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.



Dato l'enorme successo riscontrato nel primo anno di attività, abbiamo intenzione di fare nuove proposte nel corso del 2017, anche per continuare il percorso intrapreso lo scorso anno nel mondo della Stampa 3D, dell'elettronica, della robotica e dell'informatica. I partecipanti al CoderDojo 2016 hanno appreso molto velocemente i concetti alla base delle nostre attività e ora richiedono di poter proseguire con nuovi stimoli. I partecipanti alle attività 2016 che vorranno iscriversi a quelle dell'anno in corso avranno priorità rispetto alle nuove richieste, se le richieste supereranno quelle da noi stimate prevediamo di estendere gli orari di laboratorio in modo da poter accontentare tutti in 2 sessioni. Porteremo nei laboratori alcuni esperimenti scientifici che daranno la possibilità di replicare e capire alcuni fenomeni naturali e altri principi che stanno alla base dell'elettronica.

Alcuni incontri verranno tenuti solo in lingua inglese grazie alla collaborazione con il Centro di Lingue Moderne di Rovereto.

Quest'anno la nostra associazione ha intrapreso una partnership con il Liceo Rosmini di Rovereto che prevede un percorso di alternanza scuola-lavoro con gli studenti di IV e V superiore; queste risorse saranno messe a servizio del progetto CoderDojo 4 Vicariati. Nello specifico, i liceali, avranno modo di seguire i programmi dei nostri volontari per poi proporli e condividerli con i ragazzi delle scuole secondarie di primo grado.

Sulla base delle esperienze precedenti saranno organizzati nuovi 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.

Verranno trattati nuovamente gli argomenti "sicurezza e primo soccorso" in collaborazione con Stella d' Oro BassaVallagarina (18.1 v.s. 15)

Le attività si svolgono in gruppi di età e di capacità tecnica eterogenei, vengono parzialmente divise solo per interesse, interesse del gruppo, non del singolo.

I ragazzi già formati nel precedente percorso diventano tutor all'interno del gruppo di lavoro. Le attività sono prevalentemente pratiche nei gruppi di stampa 3d e robotica, mentre teoriche nei gruppi di informatica e elettronica.

I temi trattati sono innumerevoli, a titolo esemplificativo ne indichiamo qualcuno:

Richiami ai concetti base di fisica;

principi della conducibilità elettrica;

funzione dei principali componenti elettronici (attivi e passivi);

programmazione microcontrollori;

trasmissione e creazione di protocolli di dati;

sistemistica di base;

basi dei sistemi operativi;

programmazione html;

funzionamento dei motori e sensori calcolo dei parametri di accoppiamento;

progettazione bidimensionale e tridimensionale;

utilizzo di programmi di conversione in Gcode;

controllo dei parametri di funzionamento di macchinari a controllo numerico;

studio dei materiali nelle tecniche additive e degli utensili in quelle sottrattive.

Abbiamo calcolato un totale di 130 ore annue di attività, tra corsi e conferenze. Tutti i sabati pomeriggio del periodo scolastico saranno dedicati alle attività Dojo di laboratorio. Gli incontri di divulgazione si terranno presso la nostra sede o gli spazi concessi dagli istituti comprensivi, e saranno tenuti sempre dai nostri volontari competenti.

Il progetto 2017 prevede di accorpate i progetti conclusi nel 2016 e creare un unico ed innovativo ambiente sperimentale denominato HubRover. Reso operativo, in breve avremo un ambiente esplorativo robotico che restituirà i dati raccolti attraverso una applicazione web multiplatforma unica nel suo genere accessibile da chiunque e ovunque 24 ore al giorno. Sarà in grado di muoversi su qualsiasi terreno venga inviato anche a distanza di migliaia di chilometri dall'operatore.

Grazie a questo progetto simuleremo attività extra planetarie: i ragazzi saranno naturalmente indotti a immaginare e progettare soluzioni futuribili e lavorare in un'ottica previsionale (concepisco e strutturo un'idea che sarà tecnicamente realizzabile solo in futuro).

Tutto ciò che viene studiato in CoderDojo è sviluppato interamente dai ragazzi che vengono stimolati e supportati nel portare avanti le idee all'interno del team in modo da accrescere le loro capacità di organizzazione e condivisione.

Per svolgere al meglio le attività previste, coinvolgendo tutti i partecipanti, si prevede indicativamente di noleggiare il seguente materiale: 15 pc portatili, 2 alimentatori stabilizzati, 2 stazioni saldanti, 4 multimetri digitali, 8 multiprese 220v, 1 set pinze laboratorio, 2 lavagne barracuda, 1 videoproiettore con supporto, 1 sistema di videosorveglianza, 1 sistema antifurto gsm, 3 stampanti 3d, 9 tavoli da laboratorio, 30 sedie pieghevoli, 1 stampante laser b/n e 1 stampante laser colori.

L'accesso alle attività prevede il pagamento della quota di iscrizione (18.2 v.s. 3)

Continueranno le attività atte a stringere sinergie sia nel mondo dell'istruzione che del lavoro; la ricerca di coinvolgimento delle imprese locali (artigiani e manifattura) con l'auspicio che nel proseguire del progetto, negli anni a venire, i ragazzi possano soddisfare direttamente piccole richieste tecnologiche in ambito produttivo.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

-----segue 14.2-----

Il progetto 2017 prevede inoltre la realizzazione di un docufilm in cui si illustrano il lavoro e i risultati raggiunti sia nella precedente edizione che nell'attuale.

Infine va bene inteso un concetto. Noi intendiamo come attività e principale fine l'imparare, il fare, il coadiuvare, la capacità di critica, lo stimolo della curiosità e la capacità di esprimere genialità; i nostri progetti sono il mezzo per raggiungere tali scopi, non il fine.

-----14.3-----

Il nostro obiettivo è quello di superare il successo della prima edizione; rendere il tutto ancora più entusiasmante ed interessante soddisfacendo gli interessi dei partecipanti.

I ragazzi che hanno iniziato le attività nel 2016 avranno la possibilità di mettere in pratica e concretizzare tutto ciò che hanno imparato; dai nuovi iscritti ci aspettiamo idee fresche, un risveglio delle attitudini e la presa di coscienza del fatto che la tecnologia non dev'essere subita ma vissuta. Vogliamo comprendano che la tecnologia può aiutare a risolvere molti problemi e che, data un'esigenza, attraverso la tecnologia è possibile trovare una soluzione.

Tutto ciò premesso sempre nell'ottica di:

- a) Insegnare loro a lavorare in gruppo, insegnare il valore della condivisione delle idee anche in ambito pluridisciplinare.
- b) Orientare i ragazzi verso i futuri corsi di studio.
- c) Formare gruppi che in seguito possano lavorare autonomamente collaborando con le realtà produttive e sociali locali.

14.4 Abstract

Il nostro CoderDojo è una palestra di creatività dove ragazzi/e (11-18 anni) possono sperimentare diverse attività nel mondo della tecnologia: informatica, robotica, elettronica e stampa 3D. Esperti del settore saranno a disposizione per insegnare ad utilizzare le attrezzature in maniera corretta e spiegare le basi teoriche e pratiche di ogni argomento trattato.

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 15



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
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 50

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 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 e dispositivi (vedi elenco dettagliato al 14.2)	€ 6000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) Componenti elettronici e meccanici, cartucce stampanti, cancelleria, materiale di consumo per le macchine utensili	€ 1500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
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	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) prevalentemente spese di trasporto per attività di aggiornamento, divulgativa e gestione partnership dei mentors (insegnanti) tra cui Lorenzo Fedrizzi, Giulio Divino, Mattia Gasperotti	€ 700,00
10. Assicurazione	€ 300,00
11. Altro 1 (specificare) Magliette per i ragazzi che seguiranno gli incontri	€ 300,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 50,00

Totale A: €9050,00



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	€ 1250,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 1250,00

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) Ala, Avio, Brentonico, Mori, Ronzo-Chienis	€ 2184,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali) Cassa Rurale Bassa Vallagarina	€ 600,00
4. Autofinanziamento	€ 116,00
5. Altro (specificare) Donazioni	€ 1000,00
6. Altro (specificare)	€ 0,00

Totale: € 3900,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 7800,00	€ 2184,00	€ 1716,00	€ 3900,00
percentuale sul disavanzo	28 %	22 %	50 %