



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TN_4_2018

2. Titolo del progetto

Coding Labs | Sportello

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Alessandra
Cognome	Benacchio
Recapito telefonico	0461/884247
Recapito e-mail	nadia_tomasi@comune.trento.it
Funzione	rto

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) Associazione di volontariato

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 CoderDolomiti

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Trento

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) volontariato

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 01/09/2017	Data di fine 15/11/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 15/11/2017	Data di fine 28/02/2018
Realizzazione	Data di inizio 20/03/2018	Data di fine 20/05/2018
Valutazione	Data di inizio 01/05/2018	Data di fine 20/06/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Trento



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

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?

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

X 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)

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 Trasmissione del pensiero computazionale, ovvero la capacità di vedere i problemi da un punto di vista matematico in modo da poterli risolvere con tecnologie informatiche

2 Orientamento in ambito universitario e lavorativo

3 Acquisizione di fondamenti di competenze digitali

4 Acquisizione di specifiche competenze informatiche all'avanguardia

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

Siamo un gruppo di studenti universitari del Corso di Laurea in Informatica all'Università di Trento e vogliamo proporre la realizzazione di alcuni corsi pratici di informatica per studenti delle superiori.

Essere un ragazzo o una ragazza delle superiori oggi, porta sicuramente una serie di opportunità notevoli. Con le nuove tecnologie infatti, diventare adulti, capire quale sia la propria carriera e integrarsi nella comunità sono tutte fasi che sono state rivoluzionate radicalmente.

L'esposizione a internet e a tutto il materiale in esso contenuto, può significare avere accesso a informazioni su ogni tema al quale si sia appassionati o anche da cui si sia semplicemente incuriositi. Tuttavia la mole delle informazioni disponibili è ormai soverchiante e, se non si dispone dei giusti mezzi, è molto facile perdersi tra siti web, enciclopedie e corsi online senza raggiungere il proprio obiettivo.

Inoltre, ci siamo resi conto che molte delle operazioni che sembrano banali a chi studia informatica, per molte persone non sono affatto banali, a prescindere dall'età. Eppure saper svolgere in fretta ed efficacemente queste operazioni sta diventando sempre più rilevante, a mano a mano che ogni aspetto della vita viene sempre più informatizzato. A nostro parere, è necessaria una maggior diffusione del "pensiero computazionale", ovvero l'insieme di abilità, strategie e saper fare che permette di tradurre un problema reale in una sequenza di operazioni che portino rapidamente al risultato sperato. Senza questo tipo di competenze un ragazzo o una ragazza rischiano di essere solo recettori passivi nel mondo dei social media e internet in generale, senza che possano sviluppare una vera cittadinanza digitale.

Per questi motivi, quattro anni fa, grazie all'input di un professore del Dipartimento di Informatica, abbiamo iniziato a riunirci periodicamente e a tenere eventi in cui cercavamo di trasmettere parte delle nostre conoscenze e abilità, soprattutto quelle più pratiche e ad alto impatto, a ragazzi delle superiori. In questo nostro percorso abbiamo avuto esiti alterni, quasi tutti i partecipanti erano contenti e alcuni hanno addirittura portato avanti l'interesse nel tempo libero o nello studio.

Nelle prime edizioni, abbiamo svolto le nostre attività negli spazi messi a disposizione dall'Università di Trento. Questo approccio tuttavia aveva come difetto quello di porre i ragazzi in un ambiente, quello universitario, in cui non si sentivano troppo a loro agio e a cui si sommavano alcune problematiche logistiche.

L'anno successivo abbiamo deciso di cambiare approccio e di spostarci noi dal polo universitario per andare direttamente nelle scuole, in un ambiente più familiare agli studenti. Da quel momento, con qualche aggiustatura di rotta per quanto riguarda il formato delle lezioni, i riscontri sono stati molto positivi.

L'esperienza più recente è di Marzo-Maggio 2017 in cui abbiamo tenuto dei corsi "pilota" di otto settimane per quanto riguarda questa proposta di attività.

Il piano è quindi quello di proporre una serie di lezioni per trasmettere quanto più possibile della nostra conoscenza tecnologica e del saper fare informatico a un maggiore pubblico di ragazzi e specialmente ragazze.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Intendiamo realizzare tre cicli di lezioni integrative e facoltative in orario pomeridiano da tenere a studenti delle superiori con un occhio di riguardo per la componente femminile. La quota di iscrizione ai corsi sarà rappresentata da una donazione simbolica all'associazione di 5€, anche se non frequenta la scuola dove è tenuto il corso. Ognuno dei corsi tratterà di un ambito differente, ovvero:

1. la programmazione Web,
2. la programmazione di videogame
3. e la programmazione per Arduino e Raspberry.

Queste attività verranno pianificate e progettate interamente da studenti universitari volontari appartenenti al nostro gruppo informale; essi saranno anche i relatori, aiutati da alcuni studenti più anziani esperti dell'ambito specifico del corso, nel momento della realizzazione vera e propria.

Attualmente vi sono almeno 7 volontari che settimanalmente da Novembre 2017 a Marzo 2018 spenderanno almeno 2 ore per la progettazione delle attività per un totale di almeno 168 ore uomo, più altre 108 durante i corsi.

Le attività saranno da tenersi tra marzo 2018 e maggio 2018, per un pubblico complessivo, tra tutti e tre i corsi, di non meno 60 ragazze e ragazzi. Le scuole sono partner nel promuovere questa attività e nel fornire gli spazi per la sua realizzazione; gli istituti partner saranno il Liceo Galilei e l'Istituto Tambosi. Inoltre stiamo attualmente contattando i gestori dello spazio C-Lab per la realizzazione della terza attività.

Tutti e tre i laboratori saranno strutturati come attività pratiche, le parti di spiegazione frontale saranno ridotte al minimo, per dare modo ai ragazzi di scontrarsi personalmente con le difficoltà e cercare di risolverle indipendentemente.

Ogni corso prevede la realizzazione di un progetto che inizierà fin dalla prima lezione e verrà portato avanti mano a mano da ciascun ragazzo e ragazza individualmente o in gruppo. Questo progetto finale verrà sicuramente utilizzato come chiave di valutazione dell'intero Progetto Piani Giovani. Le esatte modalità sono ancora in fase di discussione; stiamo considerando ad esempio la proposta di istituire una sorta di competizione tra i partecipanti.

Il corso di Web development riguarderà la realizzazione di semplici siti web, che saranno disponibili direttamente in rete fin a partire dalla prima lezione tramite software gratuiti. Questo darà ai ragazzi un forte incentivo, potendo vedere fin da subito i risultati dei loro sforzi.

Successivamente, questo sito verrà a mano a mano ampliato fino a raggiungere il risultato finale.

Il corso di Game Development riguarderà la realizzazione di un videogioco tramite moderni motori software, ovvero prodotti gratuiti ma di alta qualità e utilizzati da innumerevoli studi commerciali per realizzare i propri videogame. Anche in questo corso sarà presente una parte di realizzazione di un progetto tramite piccoli step evolutivi da una lezione all'altra. Quest'ultimo potrebbe essere svolto individualmente o, come consigliato, a coppie, in modo che ciascun componente della coppia sia più stimolato alla finalizzazione dello stesso.

Il corso di Arduino e Raspberry riguarderà la realizzazione di semplici progetti hardware/software per avvicinare i ragazzi all'uso di questi dispositivi elettronici per svolgere le

più disparate attività. Sono molte infatti le aziende che sono nate a partire da un progetto di un dispositivo creato tramite questi microcontrollori e la nostra idea è quella di facilitare l'ingresso a questa tecnologia anche da parte di soggetti non tecnici.

In ogni corso il numero dei partecipanti sarà tra i 20 e i 30, il corso è composto da 9 incontri di due ore ciascuno per una durata totale di 18 ore. A tenere il corso saranno due esperti aiutati da due o più studenti volontari.

Spese:

I compensi da docente andranno a 6 mentor esperti ciascuno nell'ambito del proprio corso, e che abbiano già svolto qualche attività di insegnamento.

Oltre ai docenti, durante i corsi saranno presenti da uno a tre mentor volontari, tipicamente studenti della facoltà di informatica.

I 527€ andranno a Luca Bosotti (membro CoderDolomiti) per organizzazione e coordinamento. La rendicontazione verrà effettuata tramite timesheet e presentata con nota d'onorario.

I docenti saranno:

Massimiliano Luca (anno 95) membro CoderDolomiti, compenso 810€

Giovanni Ferronato (anno 96) esterno, compenso 810€

Alessandro Cacco (anno 96) esterno, compenso 810€

Ivan Martini (anno 96) esterno, compenso 810€

Matteo Tadiello (anno 96) esterno, compenso 810€

Paolo Chistè (anno 94) esterno, compenso 810€

Paolo Chistè CHSPLA94R17L378I esterno, compenso 810€



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Alla fine di questo breve percorso formativo ci aspettiamo che i ragazzi abbiano appreso una serie di competenze generiche in ambito informatico. Queste sono relative alla trasmissione del pensiero computazionale, grazie al quale gli studenti sappiano dimostrare una maggiore consapevolezza a riguardo dell'uso di computer e reti internet.

Speriamo di aver contribuito a ridurre i pregiudizi di genere che fanno sì che una ragazza abbandoni il suo interesse nell'informatica a causa della discriminazione da parte sia di coetanei che di adulti.

Inoltre ci aspettiamo di essere riusciti a trasmettere anche conoscenze pratiche specifiche al tipo di corso che ciascun ragazzo avrà seguito.

Sebbene non sia richiesta la dimostrazione di una conoscenza professionale delle materie trattate, la speranza è quella di essere riusciti a instillare una scintilla di curiosità e soprattutto una prima base di fondamenta solide grazie alle quali ciascun ragazza o ragazzo sappia proseguire anche più autonomamente lo studio.

Come conseguenza indiretta da queste attività ci aspettiamo di aver svolto una funzione di orientamento alla carriera lavorativa e universitaria, sia ai diretti beneficiari delle lezioni, sia (tramite il passaparola) i ragazzi che non hanno frequentato personalmente le attività. L'idea è infatti quella di aiutare a diffondere cosa siano davvero l'informatica e la Computer Science, cercando di appassionare i ragazzi a questa disciplina che offre numerosissime opportunità interessanti sia lavorative sia di ricerca e innovazione.

Inoltre l'obiettivo è quello di raggiungere tutti gli scopi di cui sopra mantenendo un ambiente durante le lezioni il più possibile informale e "spensierato" cercando cioè di lasciare

un'impressione positiva ai partecipanti di una bella esperienza capace di arricchire a livello di crescita formativa personale.

14.4 Abstract

Coding Labs propone tre diversi percorsi di approfondimento, in cui imparare a progettare siti web, programmare videogiochi con strumenti moderni oppure realizzare semplici progetti hardware con schede Arduino e Raspberry. Lo scopo dell'iniziativa è fornire ai partecipanti competenze digitali fondamentali per il mondo di domani e per il loro futuro lavorativo. I partecipanti saranno guidati nella realizzazione di progetti pratici, che verranno premiati in una serata dedicata.

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

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 10



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
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 60

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



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 Una competizione interna tra i progetti, con premiazione finale

2 La realizzazione di un progetto in itinere ai corsi

3 La compilazione di piccoli questionari di gradimento alla fine di ciascun evento

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)	€
4. Compensi n.ore previsto 36 tariffa oraria 45 forfait	€ 1620,00
4. Compensi n.ore previsto 36 tariffa oraria 45 forfait	€ 1620,00
4. Compensi n.ore previsto 36 tariffa oraria 45 forfait	€ 1620,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) Spese di coordinamento delle attività	€ 527,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 400,00

Totale A: €5787,00



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	€ 300,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 300,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 5487,00
--

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 di Trento, Aldeno, Cimone, Garniga Terme	€ 2143,50
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) scuole coinvolte	€ 600,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2743,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5487,00	€ 2143,50	€ 600,00	€ 2743,50
percentuale sul disavanzo	39.0651 %	10.9349 %	50 %