



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

LZ_2_2017

2. Titolo del progetto

DJ Experience

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Elena
Cognome	Malfatti
Recapito telefonico	342 841 5951
Recapito e-mail	pianogiovanilaviszambana@gmail.com
Funzione	Referente Tecnico Organizzativo

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) sportiva dilettantistica

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) sportiva dilettantistica

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

ASD GDS Ritmomisto

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Lavis

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)
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 01/09/2016	Data di fine 20/11/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2017	Data di fine 28/02/2017
Realizzazione	Data di inizio 01/05/2017	Data di fine 31/05/2017
Valutazione	Data di inizio 01/06/2017	Data di fine 30/07/2017

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Lavis, 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

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?**

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

X 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 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

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

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.)

X 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 di nozioni di base in materia di mixaggio e DJ set

2 Stimolare la capacità creativa in ambito musicale

3 Trasmettere le competenze necessarie per gestire un proprio incarico come DJ, dalla ricerca del lavoro fino alla sua messa in pratica

4 Far comprendere le dinamiche del mondo del lavoro legato al DJ

5 Dare la possibilità ai partecipanti di mettersi in gioco affiancati o in autonomia in eventi di animazione sul territorio, a beneficio della comunità

**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...)

X Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

X 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**

Analizzando il contesto attuale giovanile con cui ci rapportiamo come associazione abbiamo riscontrato l'esigenza di approfondire la tematica legata alla musica sia per aumentare il livello di conoscenza dei giovani in questo campo, sia per introdurre una nuova opportunità nel mondo del lavoro.

L'obiettivo base è dunque l'avvicinamento dei ragazzi a quello che è il mondo DJ, dalle basi più elementari della musica fino alla conoscenza di tutto il mondo notte e il suo ambiente di lavoro.

Come si può diventare un professionista della musica?

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto prevede la realizzazione di un laboratorio formativo, composto da cinque incontri della durata di 2 ore ciascuno.

Gli incontri si terranno presso la sede di Ritmomisto (Lavis) e la sede di Black Out Events (Trento Nord).

Partecipanti: max 10, min. 6 (al di sotto di tale numero il progetto non sarà realizzato). A ciascun partecipante sarà chiesta una quota di iscrizione di € 30,00.

Sarà coinvolto Vanni Andreatta, dello studio Black Out Events, che si occuperà della parte di contenuti e competenze specifiche, a cui andrà un compenso di € 1.000,00.

I rimborsi spese andranno invece a chi si occuperà di accompagnare i ragazzi e di monitorare e di accompagnare il progetto.

Promozione: social media (facebook, instagram), siti internet, flyer cartacei

Eventi finali: spettacolo Ritmomisto 20/05/2017 Teatro S. Marco - serata live organizzata da Black Out Events (Data da definire) - Feste Vigliane - spettacolo Ritmomisto (data da definire) - Altri eventi ancora non a calendario



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I risultati attesi sono corrispondenti alle attività da realizzare di cui al punto 14.2, ma in particolare si possono riassumere in:

- 1) capacità di ascoltare, riconoscere e utilizzare la musica;
- 2) creare una traccia musicale mixata attraverso i mezzi necessari (computer, mixer ecc.);
- 3) riuscire a sostenere un'esibizione pubblica durante uno spettacolo / evento;
- 4) conoscere la legislazione in materia di DJ e le opportunità di lavoro.

14.4 Abstract

Si tratta di un approfondimento sulla musica, per aumentare il livello di conoscenza dei giovani in quest campo e per introdurre nuove opportunità lavorative. L'obiettivo base è l'avvicinamento dei ragazzi a quello che è il mondo DJ, creativo e professionale partendo dalle e basi più elementari della musica fino alla conoscenza di tutto il mondo notte e il relativo ambiente di lavoro.

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

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)
Adolescenti 15-19 anni
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 10

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
X 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 1200



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 Assimilazione dei concetti esposti negli incontri (valutazione attiva durante le lezioni)

2 Capacità di creare un DJ set in massima autonomia

3 Utilizzo appropriato dei sistemi informatici / tecnologici affrontati

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)	€ 0,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cartoleria	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 100 forfait	€ 1000,00
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	€
5. Pubblicità/promozione	€ 350,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 100,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare) km, telefono	€ 200,00
10. Assicurazione	€ 250,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €2100,00



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	€ 180,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 180,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 1920,00
--

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	€ 960,00
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)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 960,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1920,00	€ 960,00	€ 0,00	€ 960,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %