



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

### 1. Codice Progetto

APG\_2\_2015

### 2. Titolo del progetto

Fabbricazione digitale

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Nicola
Cognome	Avi
Recapito telefonico	3495866252
Recapito e-mail	nicola.avi@gmail.com
Funzione	Referente

### 4. Soggetto proponente

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

Comune

 Associazione (specificare tipologia) educativa

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) educativa

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

Gruppo Scout - A.G.E.S.C.I. gruppo scout Molveno 1

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

Molveno

## 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) FabLab Muse

## 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 11/11/2014	Data di fine 10/01/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 11/01/2015	Data di fine 15/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 15/04/2015	Data di fine 31/12/2015
Valutazione	Data di inizio 01/01/2016	Data di fine 15/01/2016

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Andalo, AltRoPianO Spazio Giovani, Trento Muse

**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

**X Arte, cultura e creatività**

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)



<b>11. Obiettivi generali:</b> <b>11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?</b> <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
<b>X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva</b>
<b>X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività</b>
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)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
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.)
<b>X Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)</b>
Altro (specificare)

<b>12. Obiettivi specifici</b> <b>12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?</b>
1 Esprimere la propria creatività progettando e creando piccoli manufatti attraverso macchinari innovativi
2 Favorire l'avvicinamento dei giovani allo spazio giovani AltRoPianO, evidenziando durante gli incontri le potenzialità che avrebbe un fablab all'interno del nostro centro
3 Fornire competenze adatte alla progettazione e realizzazione di piccoli oggetti attraverso strumenti di fabbricazione digitale
4 Illustrare funzionalità e potenzialità dei principali strumenti presenti in un Fablab (Laser cutter, stampante 3d, Arduino, Vinyl cutter)
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

In questi ultimi anni è emerso da parte dei giovani la richiesta di uno spazio creativo, sia a livello laboratoriale ma anche che permetta utilizzare strumenti di nuova tecnologia, dove potersi sperimentare liberamente. Il progetto intende favorire l'avvicinamento dei giovani alla realtà del Fablab, con l'intento di creare in futuro un gruppo che ne sviluppi uno simile all'interno di AltRoPianO Spazio Giovani. Intendiamo quindi fornire le competenze e gli strumenti necessari per rendere i partecipanti più consapevoli delle proprie potenzialità per sfruttare al meglio la loro creatività.



#### 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Le attività proposte saranno organizzate in incontri tematici sui singoli strumenti di fabbricazione digitale, da esperti in tale ambito:

1. Introduzione al FabLab e al mondo del Making (4 ore), visita al Fablab, introduzione al movimento dei makers, panoramica dei macchinari utilizzati.
2. - Corso sull'uso della VinylCutter (3 ore): panoramica sullo strumento e sulle sue potenzialità.  
- Individuazione di possibili elementi di decoro da realizzare, si partirà da disegni o idee sviluppate a mano che verranno digitalizzati e stampati su adesivi e supporti plastici. (3 ore)
3. - Corso sull'uso della LaserCutter (3 ore): Panoramica sullo strumento e sulle sue potenzialità.  
- Attraverso dei software open source o gratuiti (vedi autodesk 123D Make) si realizzeranno sculture in 3 dimensioni, assemblando pezzi forniti dal software. (3 ore)
4. Corso di Modellazione e stampa 3D (6 ore): Breve introduzione alla modellazione 3d e al funzionamento delle stampanti (software e formati digitali), modifica e personalizzazione di un modello 3d esistente (cover cell ecc,) stampa e realizzazione dei progetti.
5. Corso di Arduino (8 ore)

La proposta potrà prevedere la realizzazione di oggetti, personali o di gruppo, che coinvolgeranno l'uso di varie tecnologie e tecniche di fabbricazione nonché una "intelligenza" fornita da Arduino.

I tutor indicati sono:

- Sabina Barucci: Architetto, tecnologa e autrice. Si occupa della gestione, della comunicazione del FabLab e di crescerne la comunità maker. Ha esperienza in

diversi ambiti inerenti l'architettura e il design e interagisce con diverse community Open Source e geek. L'interrelazione tra Design, Arte e Scienza è il suo terreno di

ricerca.

- Matteo Perini: Ingegnere meccatronico e programmatore. Gestisce il MUSE FabLab per cui si concentra sulle questioni più inerenti alla programmazione e all'elettronica

necessaria ai progetti. Ha sviluppato uno scanner 3D a luce strutturata e ha lavorato con robot antropomorfi per gestire in modo ottimale le scansioni e le successive lavorazioni

CNC.

Gli incassi spettano agli esperti Bertucci e Perini.

- Le quote a partecipante ammontano a 15 € per 15 partecipanti;
- le spese per spostamenti si riferiscono alle uscite al Muse;
- le spese telefoniche non si riferiscono ad utenze fisse del comune, ma al mantenimento dei contatti con gli esperti e partecipanti attivi al progetto da parte degli organizzatori.

Gli incontri si alterneranno tra il MUSE, lo Spazio Giovani AltRoPianO e lo spazio a Fai della Paganella a seconda di quali saranno le macchine utilizzate durante il workshop. L'affitto di eventuali spazi fa riferimento al Muse.



#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

- Avvicinare i giovani e il territorio al movimento makers;
- Favorire la creazione di un gruppo (formato da giovani dei diversi comuni dell'altopiano, almeno un giovane per comune), interessato alla fabbricazione digitale, che collabori nello sviluppo di un fablab all'interno di ALtRoPianO

#### 14.4 Abstract

La proposta prevede la realizzazione di cinque incontri di formazione sulla fabbricazione digitale, sia dal punto di vista pratico che filosofico. Le attività affrontate porteranno i partecipanti ad avere una buona conoscenza dei temi trattati e ad ottenere delle competenze sull'uso dei macchinari a controllo numerico tipici di un FabLab.

#### 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

##### **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 organizzatori 2**





<b>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</b>
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<b>X Adolescenti 15-19 anni</b>
<b>X Giovani 20-24 anni</b>
<b>X Giovani 25-29 anni</b>
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)
<b>Numero partecipanti attivi 15</b>

<b>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</b>
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)
<b>Numero fruitori</b>



## 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 Confronto modello brain storming a fine attività

2

3

4

5



<b>18. Piano finanziario del progetto</b>	
<b>18.1 Spese previste</b>	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 300,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€ 0,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) bobine, filamenti plastici, mdf o compensato, fogli adesivi per vynil cutter	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto 15 tariffa oraria 60 forfait	€ 900
4. Compensi n.ore previsto 15 tariffa oraria 60 forfait	€ 900
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	€ 100,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) spese telefoniche	€ 100,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

**Totale A: €3100,00**



<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)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 225,00
4. Incassi di vendita	€

**Totale B: € 225,00**

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 2875,00</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) Comuni e comunità di valle	€ 1437,50
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)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€ 0,00

**Totale: € 1437,50**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2875,00	€ 1437,50	€ 0,00	€ 1437,50
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %