



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

BVT_4_2015

2. Titolo del progetto

GENITORI E FIGLI IN UN MONDO CONNESSO: LABORATORI DI CONSAPEVOLEZZA 2.0

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Valentina
Cognome	Campestrini
Recapito telefonico	3403950039
Recapito e-mail	valentina.campestrini@yahoo.it
Funzione	Referente Tecnico Organizzativo

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)

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

Comune di Roncegno Terme per conto del DISTRETTO FAMIGLIA VALSUGANA E TESINO

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Roncegno Terme

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?

X Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

X Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

X Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

X 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 15/09/2014	Data di fine 27/09/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/02/2015	Data di fine 28/02/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/03/2015	Data di fine 31/12/2015
Valutazione	Data di inizio 01/09/2015	Data di fine 31/12/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Territorio della Bassa Valsugana e Tesino



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

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

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
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
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
X 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 Educare alla rete: pillole di competenze digitali per una genitorialità al passo con la mutazione sociale e antropologica. Il buon senso nell'educazione digitale per stimolare la crescita di un'etica di responsabilità.
2 I Giovani sui Social Network: fornire strumenti pratici ai genitori per codificare i linguaggi e i registri di comunicazione contemporanei e favorire un processo di sana e positiva integrazione inter-generazionale vocato all'inclusione sociale, comunitaria, familiare.
3 Cittadinanza digitale e comunità: fornire un vademecum pratico e uno spazio di confronto tra genitori, per i genitori.
4 Sussidiarietà e volontariato: formazione di giovani futuri "trasmettitori" di competenze digitali (programmazione e formazione alla programmazione) da riversare sul territorio in maniera esponenziale e scalabile.
5 Giovani per i giovani: favorire l'attivazione del protagonismo giovanile (empowerment) attraverso azioni di volontariato "tecnologico"; valorizzazione della dimensione relazionale positiva tra giovani del territorio (imparare programmazione insegnandola).



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

Premessa

La convenzione ONU del 20/11/1989 sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e le raccomandazioni del Consiglio Europeo, esplicitano rispettivamente il diritto alla media education e all'acquisizione delle competenze digitali finalizzate ad una cittadinanza attiva. A queste si aggiungono le strategie dell'Agenda Digitale Europea per diffondere la programmazione e la cultura della rete, la riforma scolastica con l'accento sulle nuove alfabetizzazioni digitali e la delibera provinciale per l'educazione ai nuovi media e alla cittadinanza digitale.

Il progetto promosso dal Distretto Famiglia Valsugana e Tesino si colloca nell'ambito di questo quadro normativo (documento in allegato) e si ispira agli obiettivi strategici riguardanti la formazione e l' informazione dichiarati nel documento programmatico 2014 relativo alle azioni del Distretto sul territorio. Tali azioni si realizzano concretamente attraverso l'apporto attivo di più attori partner del Distretto.

Analisi del contesto e dei bisogni

La nostra vita è permeata di informatica, e così come conosciamo il funzionamento di un'auto o del nostro corpo, dobbiamo imparare ad abitare una realtà avendo le basi necessarie per poterla meglio comprendere. Il tema dell'educazione alla Rete è delicato, specie se osservato dalla prospettiva di un genitore. I giovani costruiscono la propria identità immersi in una realtà liquida (sia dentro che fuori dalla rete). Non sono due identità diverse: è un nuovo contesto che porta ad una compatibilità on/off di relazioni, conversazioni, informazione, intrattenimento.

Come comportarsi? Come è meglio accompagnare i figli in questa esplorazione?

Il progetto intende operare sulla famiglia, i genitori e i giovani figli, attraverso un approccio laboratoriale, partecipativo e una metodologia innovativa che riprende i principi del learn by doing (imparare facendo), sharing (condivisione e partecipazione attiva), reciprocal mentoring (peer-to-peer e sussidiarietà).

Il successo dei genitori e degli educatori dipende soprattutto dalla conoscenza dei contesti e delle esigenze dei ragazzi. Il rischio, altrimenti, è che l'educazione digitale si trasformi in uno sterile tentativo di controllo dell'uso dello smartphone o del PC connesso alla rete. Al contrario, è importante accorgersi delle grandissime potenzialità che questi nuovi strumenti offrono, anche in campo educativo, ludico, e come nuovo registro di comunicazione con i figli apparentemente "isolati". Per educare alla rete occorre mettersi in gioco e sperimentare. In assenza di educazione alla rete e alle sue potenzialità i nostri ragazzi potrebbero trovarsi di fronte a situazioni non previste. Da grandi poteri, derivano grandi responsabilità: come si accompagna con buonsenso i ragazzi nella vita tra i banchi, così è importante accompagnarli con buonsenso su facebook, nei gruppi di whatsapp, nell'apertura di un account google... in un cammino di crescita condivisa e bidirezionale verso l'acquisizione di un'etica di responsabilità e di relazione positiva.

I laboratori rivolti ai genitori proporranno l'acquisizione di competenze pratiche (se non tecniche) per accompagnare il loro ruolo di educatori in un contesto di cittadinanza digitale. "Non so, non sono capace, non conosco, non capisco, sono inadeguato" sono alibi non accettabili. Il genitore ha il diritto/dovere di diventare consapevole che i Social Media e Internet sono dei mezzi, e come tali si possono utilizzare bene (o male) e che sebbene i figli vivano il loro mondo "connesso" con una indubbia manualità multitasking, hanno bisogno della guida dei loro genitori, del loro spirito critico, della loro visione trasversale, del loro buonsenso.

Giovani connessi: si sente parlare spesso di educazione digitale specialmente attraverso i media che rilanciano progetti programmatici per aiutare i ragazzi a sviluppare maggiori competenze digitali. Come insegnare ai ragazzi il potenziale della rete?

L'acquisizione dei rudimenti e dei principi del linguaggio della programmazione (nuove forme di alfabetizzazione) è importante per i giovani perché permette loro di prendere coscienza del potere abilitante della tecnologia ("non giocare semplicemente a un videogioco, inventane uno!").

Saper fare di codice favorisce lo sviluppo di un pensiero logico e computazionale e fornisce nuovi strumenti di espressione. Contribuisce ad affinare alcune competenze (pensare in modo creativo, ragionare schematicamente, collaborare con gli altri) fondamentali per i giovani, a prescindere da quello che sarà il loro campo di studio universitario o la loro occupazione.

I laboratori dedicati ai giovani offriranno delle chiavi di lettura, coding, in un contesto ludico e informale: strumenti, risorse on-line, codice.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto prevede l'articolazione in laboratori per genitori e in laboratori per ragazzi. In particolare nell'ambito dei laboratori per ragazzi i giovani formati avranno il compito d'informare i loro coetanei e i ragazzi più giovani in materia di nuove tecnologie facendo leva su quello che hanno appreso durante il corso di formazione.

FASE I Laboratorio pratico dedicato ai genitori: pillole di genitorialità connessa. Il corso sarà tenuto da un formatore genitore, esperto di nuove tecnologie, membro del tavolo di cittadinanza digitale e anche coordinatore Coderdojo Trento. Nello specifico le lezioni saranno tenute da Lisa Orlandi che è membro del tavolo per le nuove tecnologie dell'Agenzia per la Famiglia. I laboratori si terranno in ogni comune aderente al progetto all'interno delle aule multimediali delle SSPG presenti nei paesi aderenti (TELVE, GRIGNO, BORGO VALSUGANA, CASTELLO TESINO, STRIGNO) e saranno caratterizzati da 2 ore di divulgazione e esercitazioni al pc. e da 2 sessioni laboratoriali.

Il laboratorio prevede un numero di iscritti compatibile con la capienza delle sale multimediali scolastiche (massimo 15/20 posti ad aula)

Si ipotizza la partecipazione di 50-60 genitori in totale.

Il progetto intende fornire ai genitori spunti essenziali e esercitazioni pratiche per comprendere in che modo i giovani vivono la rete e le nuove dinamiche relazionali dei propri figli "connessi". Verranno forniti consigli pratici e risorse utili per abitare gli spazi in rete e destreggiarsi tra i social network disponibili e più in voga.

FASE II: Laboratorio pratico dedicato ai giovani 11-14 / e 18 (ultimo anno superiori)-29 : programmare è un gioco da ragazzi!

I laboratori si terranno in ogni comune aderente al progetto all'interno delle aule multimediali delle SSPG presenti nei paesi aderenti (TELVE, GRIGNO, BORGO VALSUGANA, CASTELLO TESINO, STRIGNO) .

Il laboratorio sarà tenuto da due formatori esperti di informatica e dei nuovi paradigmi educativi, PhD ricerca che sono anche mentori Coderdojo Trento.

Si prevede la formazione rivolta ad educatori e giovani della comunità di valle interessati all'informatica 18 (ultimo anno di superiori) -29 anni ed è aperto a un massimo di 20-30 giovani (capienza aula multimediale). In questa fase si terrà una formazione al diritto alla rete e alla responsabilità a cura di Mauro Cristofolletti di Save the Children e la formazione di giovani mentori sul territorio interessati ad accompagnare i ragazzi più giovani in un percorso di formazione ludico e informale alla scoperta del linguaggio dell'informatica, della programmazione e dell'enorme potenziale (in termini di divertimento, passatempo e relazione) del cooperative tech-learning.

FASE III: Esercitazioni pratiche con i ragazzi 11-14 oltre l'orario scolastico.

Attraverso il gioco e il "learn by doing and sharing" – imparare facendo e condividendo, è possibile imparare i concetti base dell'informatica e conoscere il linguaggio che si nasconde dietro la tecnologia. Non limitarsi ad utilizzare l'interfaccia finale (utilizzo passivo) ma comprendere la funzionalità, il linguaggio e le dinamiche permette di acquisire consapevolezza del proprio potenziale (autostima), stimola la creatività (atteggiamento attivo) e il pensiero critico (propensione all'ascolto e al confronto). I Giovani mentori educati nel FASE II, guidati dai formatori esperti, andranno a istruire i ragazzi delle scuole in merito alle nuove tecnologie.

Le dispense che si andranno a realizzare serviranno a raccogliere le competenze dei genitori in previsione dell'attivazione dei laboratori loro rivolti. Sono in licenza Creative Commons <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/it/>.

Il costo del mantenimento di un gruppo Facebook è il costo persona dell'amministratore che si rende disponibile all'animazione del gruppo e, appunto, al mantenimento dello stesso attraverso la condivisione di materiali, dispense, tutorial afferenti le tematiche trattate durante il corso.

La valorizzazione del volontariato si riferisce al gruppo giovani 18-29, potenziali mentori residenti nel distretto, cui viene impartito un corso vocato all'acquisizione di competenze formative.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Questo progetto intende offrire, attraverso 2 workshop distinti per target e contenuti, una chiave di lettura positiva e sostenibile al grande potenziale della rete.

I genitori acquisiranno competenze pratiche (se non necessariamente tecniche) utili per accompagnare il loro ruolo di educatori in un contesto di cittadinanza digitale: insegnare ai figli imparando dai figli, incoraggiare la mediazione attiva, utilizzo di risorse on-line utili e stimolanti.

Verrà proposta la creazione di un facebook group per proseguire la discussione nelle stanze "in rete", e favorire partecipazione e condivisione tra pari.

I ragazzi impareranno che è possibile essere soggetti attivi e creativi al computer. Verranno forniti concetti chiari (cloud, open source...) e numerosi spunti per attivare le sinapsi creative, per esempio permettendo loro di creare animazioni con software liberi o realizzare un programma che stimola le loro passioni (musica, gruppi preferiti, calcio, danza, fashion...)

I giovani educatori coinvolti nel progetto conseguiranno le competenze e gli strumenti abilitanti per insegnare in maniera divertente i concetti di programmazione. (reciprocal pairing – giovani che insegnano ad altri giovani)

I ragazzi coinvolti nei laboratori impareranno provando e condividendo il "work in progress", secondo metodologie collaborative e aperte che favoriscono l'inclusione e la partecipazione.

Motivazione e empowerment: i ragazzi saranno stimolati a individuare le strategie per raggiungere l'obiettivo. Si cimenteranno in sfide che sviluppano al meglio la creatività, l'iniziativa personale e il lateral thinking. I formatori esperti e i giovani mentori fungeranno da facilitatori e guida abilitante.

Ai ragazzi verrà proposto un elenco di risorse e strumenti utili per proseguire la formazione e gli indirizzi di gruppi partecipativi per favorire hangouts (discussioni on-line) sugli argomenti.

14.4 Abstract

Il progetto si propone di favorire la partecipazione attiva alla rete di genitori e figli, in una logica di relazione, protagonismo positivo, consapevolezza e responsabilità attraverso la realizzazione di percorsi formativi laboratoriali rivolti ai ragazzi con la finalità di promuovere la cittadinanza digitale ed ai genitori/educatori per acquisire competenze pratiche utili per espletare responsabilmente il loro ruolo educativo.

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
<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
<input checked="" type="checkbox"/> 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 partecipanti attivi 100

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)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
<input checked="" type="checkbox"/> 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 400



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 Questionario ON-LINE

2 numero di ragazzi coinvolti, numero di genitori coinvolti

3 numero di lezioni in classe realizzate dai giovani mentori nei confronti dei ragazzi più giovani

4 grado di partecipazione dei genitori (numero di adesioni) al gruppo facebook

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 30 tariffa oraria 60 € Formatore per laboratorio genitori 6 sedi coinvolte/2 laboratori da 2.30 ore cad, per ogni sede forfait	€ 1800,00
4. Compensi n.ore previsto 3 tariffa oraria 80 € Formatore per laboratorio 1A forfait	€ 240,00
4. Compensi n.ore previsto 8 tariffa oraria 60 € 2 formatori per laboratori modulo 1/B forfait	€ 480,00
4. Compensi n.ore previsto 24 tariffa oraria 60 e per formatore 2 laboratori per modulo 2 da 2 ore cad. destinati ai ragazzi 11-14 per ogni sede scolastica forfait	€ 2880,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait Elaborazione dispense con licenza creative commons e riuso-creazione e mantenimento facebook group	€ 500,00
5. Pubblicità/promozione	€ 500,00
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)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: €6900,00



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	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 6900,00
--	------------------

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 comunità	€ 3000
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	€ 300,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 3300,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6900,00	€ 3000,00	€ 300,00	€ 3600,00
percentuale sul disavanzo	43.4783 %	4.3478 %	52.1739 %