



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

### 1. Codice Progetto

BVT\_5\_2016

### 2. Titolo del progetto

Generazioni connesse: laboratori di tecnologia amica

### 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) Distretto famiglia Valsugana e Tesino



## 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

### 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

Oratorio/Parrocchia

### X 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 01/10/2015	Data di fine 13/11/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2016	Data di fine 31/03/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2016	Data di fine 30/10/2016
Valutazione	Data di inizio 01/11/2016	Data di fine 30/11/2016

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Territorio della Comunità 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
<b>X Sostenere la formazione e/o l'educazione</b>
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
<b>X Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani</b>
<b>X Supportare la genitorialità</b>
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 Educare alla rete attraverso incontri e pillole di competenze digitali per una genitorialità al passo con i mutamenti antropologici e le tecnologie in continua evoluzione che permeano la vita dei ragazzi (internet delle cose – big data – smartphone )
2 Giovani, Social Network e Instant Messaging: le dinamiche di interazione stanno cambiando. Strumenti pratici per capirle e favorire integrazione inter-generazionale vocato all'inclusione familiare.
3 Cittadinanza digitale e comunità: proseguire con l'erogazione di uno spazio di confronto aperto e inclusivo con i genitori della Bassa Valsugana (gruppo Facebook)
4 Avvicinamento dei ragazzi ai principi del pensiero computazionale e triangolazione virtuosa tra scuola e famiglia anche e soprattutto per quanto attiene l'utilizzo delle tecnologie abilitanti in linea con le direttive del Piano Nazionale Scuola Digitale
5 Accrescimento delle competenze digitali dei docenti delle scuole superiori di primo grado attraverso i principi del Teacherdojo (pensiero computazionale – programmazione)



<b>13. Tipo di attività</b>
<b>13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA</b>
Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)
Eventi (convegni, concerti, ecc)
Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus
Animazione
Redazione giornalistica/Rivista
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Diffusione / promozione informazioni sui giovani</b>
Altro (specificare)



## 14. Descrizione del progetto

### 14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

I risultati del progetto 2015 sul territorio e nelle scuole hanno confermato l'importanza di attivare una triangolazione virtuosa tra scuola e famiglia anche e soprattutto per quanto attiene l'utilizzo delle tecnologie abilitanti.

Considerando la positiva ricaduta del progetto precedente e l'alto numero di adesioni ai laboratori da parte dei ragazzi delle SSPG questo nuovo progetto è considerato la naturale prosecuzione del precedente (laboratori di consapevolezza 2.0 – Genitori e figli nella rete).

Il progetto 2016 si propone di lavorare su una positiva triangolazione tra famiglia/genitori – studenti e scuola, alla luce del recentissimo Piano Nazionale per la Scuola Digitale (varato a ottobre 2015) che pone come obiettivo l'inserimento di competenze e contenuti digitali nell'ambito di una digitalizzazione della scuola "dolce", inclusiva e che favorisce il software libero.

Molti genitori e educatori non riescono a stare dietro alla velocità con cui i figli e studenti si muovono tra app, videogame e social media. Quando vogliono provare a conoscere il mondo in cui vivono i loro ragazzi e magari leggono un libro che parla di come educare la generazione 2.0, si devono scontrare quasi subito con la dura realtà: arrivati alla conclusione del libro, il proprio figlio sta già utilizzando nuove app e frequentando nuovi social media.

Lo sviluppo del web 2.0 è quello della realtà aumentata e dell'internet degli oggetti: con realtà aumentata si intende la possibilità di poter amplificare la nostra esperienza percettiva utilizzando informazioni provenienti da dispositivi tecnologici. Il mondo online e quello offline sono liquidi, sovrapponibili: questa consapevolezza è la base da cui partire per ogni tipo di ragionamento e di intervento educativo e di accompagnamento. Non ha più molto senso dividere le esperienze che un ragazzo fa online da quelle che fa offline e dare più importanza alle seconde "reali".

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.

Indietro non si torna: è importante sfruttare potenzialità che le tecnologie offrono anche in campo educativo, ludico, e come nuovo registro di comunicazione con i figli apparentemente "isolati". Per educare ad un corretto utilizzo della 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. Così come si accompagna con buonsenso i ragazzi nella vita tra i banchi, è importante accompagnarli con buonsenso sui social network, nei gruppi di whatsapp, nell'apertura di un account google... in un cammino di crescita condivisa verso l'acquisizione di un'etica di responsabilità e di relazione positiva.

Il progetto intende proseguire l'azione di formazione permanente sulla famiglia attraverso un approccio laboratoriale e partecipativo che riprende i principi del learn by doing (imparare facendo), sharing (condivisione e partecipazione attiva), reciprocal mentoring (peer-to-peer e sussidiarietà). Solo attraverso informazioni pratiche, aggiornate e comprensibili è possibile conoscere i rapidi mutamenti che coinvolgono i ragazzi tra 11-14 e sfatare alcuni falsi miti fomentati da informazioni errate o luoghi comuni (nativi digitali, internet tutto gratis, dicotomia online/offline...).

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, mentre ai ragazzi verranno offerte risorse per acquisire i rudimenti dei principi del linguaggio di programmazione (alfabetizzazione digitale), indispensabile per sviluppare competenze digitali.



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

Generazioni connesse: laboratori di tecnologia amica

Il progetto verrà realizzato in stretta sinergia con gli Istituti comprensivi che metteranno a disposizione le sedi (laboratori d'informatica) e manderanno gli insegnanti alla parte formativa prevista dal progetto.

L'attività sarà realizzata nei mesi aprile-maggio 2016

Incontro laboratoriale rivolto ai genitori dei ragazzi SSPG –

Sede: 6 aule multimediali delle SSPG

4 ore divulgative Q&A per plesso.

1 formatore - peer 2 peer (genitore) membro tavolo cittadinanza digitale PAT, coordinatore CoderdojoTrento.

Numero di iscritti in base alla capienza delle aule multimediali scolastiche.

Aggiornamento e scambio materiali sul gruppo facebook dedicato – genitori nella rete

<https://www.facebook.com/groups/genitorinellarete.valsuganatesino/>

Come stanno evolvendo gli spazi di incontro nella rete? Quali social preferiscono presidiare i preadolescenti? Cosa fanno tutto il giorno con il telefonino in mano? Servono delle regole? Come funziona Whatsapp? Internet è gratis? Cosa succede quando scarico una app o un gioco?

Cosa sono le in-app? Quali siti consigliare? Come stimolare un utilizzo intelligente della tecnologia?

Quanti genitori sanno ad esempio che i videogiochi sono classificati in base all'età con un codice ([www.pegi.info](http://www.pegi.info)) ben evidente sulle confezioni?

E che se il figlio tredicenne chiede Gta 5, va detto «no» perché è un gioco vietato ai minori?

Incontro di informazioni pratiche e consigli utili per abitare la rete e destreggiarsi tra i social network e i programmi di instant messaging più in voga.

Laboratorio di coding (creare un videogioco è divertente quanto giocarci) – target ragazzi delle SSPG

Sede: 6 aule multimediali delle SSPG

8 ore di laboratorio per plesso. 2 Formatori: esperti informatici, mentor Coderdojo Trento, ricercatori DISI

Il Piano Nazionale Scuola Digitale prevede azioni volte all'introduzione al pensiero logico e computazionale e alla familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. In questo paradigma, gli studenti devono essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori, progettisti.

Viene proposto un secondo ciclo di incontri di #gamification e introduzione alla programmazione e una intensificazione delle ore laboratoriali per permettere 2 sessioni sequenziali per gruppo.

Numero di iscritti in base alla capienza delle aule multimediali scolastiche.

Laboratorio di introduzione al pensiero computazionale e alla programmazione con finalità didattiche – target docenti delle SSPG

Sede: 3 aule multimediali istituti comprensivi

6 ore di laboratorio per sede. 2 Formatori: esperto IPRASE e coordinatore Coderdojo Trento

Il Piano Nazionale Scuola Digitale prevede azioni volte a mettere i docenti nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti: obiettivo è favorire nuovi spazi di apprendimento trasversali costruiti attorno a logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling

Numero di iscritti in base alla capienza delle aule multimediali scolastiche.





#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il progetto conferma l'importanza dell'offerta formativa permanente di alfabetizzazione digitale in una logica di dialogo e confronto bidirezionale (genitori-figli), con l'inserimento di laboratori di tecnologia abilitante per i docenti erogatori della didattica nelle scuole.

I genitori partecipanti acquisiranno competenze pratiche (i più curiosi, anche tecniche), utili per incoraggiare una mediazione attiva (con l'utilizzo di risorse on-line stimolanti) e per comprendere meglio le dinamiche relazionali dei propri figli in un contesto altamente digitalizzato. Gli aggiornamenti avranno luogo attraverso il gruppo creato su facebook. Sono ancora attivi i gruppi whatsapp del progetto 2015.

I ragazzi impareranno in modo semplice ed intuitivo come funziona un computer "dall'interno" e come imparare a gestire la tecnologia su cui si basa. L'approccio naturale dei ragazzi di oggi alla tecnologia sarà la base di partenza per un viaggio nel mondo della programmazione scoprendone i lati più divertenti e stimolanti e ritrovando in questo nuovo linguaggio tanta creatività, filosofia e matematica che da millenni fa parte della nostra cultura. Verrà utilizzato prevalentemente il programma Scratch (già installato nei laboratori dei 6 plessi), Arduino (robotica), Makey Makey (circuiti morbidi, elettronica)

Ai docenti verrà proposto un laboratorio per acquisire competenze digitali utili per il loro lavoro e fondamentali per cambiare la didattica. Alla base del laboratorio c'è l'utilizzo di Scratch (programma open source), ambiente di apprendimento sviluppato dal gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab di Boston. Si tratta di un linguaggio di programmazione visuale ideato per insegnare ai bambini a programmare.

#### 14.4 Abstract

Il progetto si propone di favorire una presa di coscienza della tecnologia digitale come "amica" e trasversale, la partecipazione attiva e la curiosità di genitori e figli, lo sviluppo di nuove competenze definite prioritarie dal Piano Nazionale Scuola Digitale.

### 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 15**



<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>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)</b>
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Altro (specificare) docenti</b>
<b>Numero partecipanti attivi 300</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>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Tutta la cittadinanza</b>
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 1000</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 Questionario di gradimento e feedback on line

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	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) dispense	€ 1000,00
4. Compensi n.ore previsto 24 per FORMATORE GENITORI tariffa oraria € 60 forfait	€ 1440,00
4. Compensi n.ore previsto 96 per FORMATORE RAGAZZI tariffa oraria € 60 forfait	€ 5760,00
4. Compensi n.ore previsto 18 per FORMATORE DOCENTI tariffa oraria € 60 forfait	€ 1080,00
4. Compensi n.ore previsto 20 per coordinamento del progetto tariffa oraria € 60 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 0,00
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:** € 10980,00



<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	€
4. Incassi di vendita	€

**Totale B:** € 0,00

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	€ 10980,00
--	------------

<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 della Comunità Valsugana e Tesino	€ 4500,00
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	€ 300,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale:** € 4800,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 10980,00	€ 4500,00	€ 300,00	€ 6180,00
percentuale sul disavanzo	40.9836 %	2.7322 %	56.2842 %