



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

### 1. Codice Progetto

TN\_7\_2018

### 2. Titolo del progetto

MakinGames 2018 | Sportello

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Alessandra
Cognome	Benacchio
Recapito telefonico	3477367893
Recapito e-mail	pgztrento@gmail.com
Funzione	rto

### 4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) DI VOLONTARIATO

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) 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**

CoderDolomiti associazione di volontariato

**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)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Biblioteca Comunale di Trento

## 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 10/11/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 11/11/2017	Data di fine 30/11/2018
Realizzazione	Data di inizio 20/03/2018	Data di fine 31/12/2018
Valutazione	Data di inizio 01/12/2018	Data di fine 31/12/2018

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Trento. Medie Bronzetti, Medie Manzoni, Medie Pedrolli, Biblioteca Comunale di Trento per momento di condivisione finale



## 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

### **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)



<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
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
<b>X Sostenere l'orientamento scolastico o professionale</b>
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
<b>X Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)</b>
Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
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 Acquisizione competenze informatiche (programmazione, realizzazione siti internet, hardware, robot, mappe)
2 Sfatare il mito che la programmazione e l'informatica siano materie difficili, noiose o addirittura inadatte alle ragazzine/i, usando strumenti di facile comprensione per favorire un approccio creativo alla materia.
3 Mettere in contatto insegnanti interessati alle nuove tecnologie da vari istituti, comprendere le necessità / punti di forza delle varie scuole (es: insegnamento geografia in inglese alle Bronzetti, insegnamento tecnologia in inglese alle Manzoni, robotica alle Pedrolli), creazione momento di condivisione finale tra bambini di varie scuole alla Biblioteca Comunale di Trento (già coinvolta da anni in attività con CoderDojo Trento)
4
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

Purtroppo molti ragazzine/i al giorno d'oggi non intraprendono percorsi scientifici per una paura irrazionale della tecnologia, trovandosi poi spesso impreparati alle esigenze del mondo del lavoro. Si propongono quindi corsi di informatica creativa per ragazzi delle scuole medie a tema pensiero computazionale, educazione al lavoro e cittadinanza attiva. Alcuni corsi (Scratch presso le Scuole Manzoni e Openstreetmap presso le Scuole Bronzetti) saranno tenuti in lingua inglese in progetti CLIL. I percorsi nascono dall'esperienza sul territorio maturata da CoderDolomiti, i cui membri negli ultimi 4 anni hanno promosso più di 50 laboratori di informatica gratuiti CoderDojo Trento, e in diverse scuole sul territorio. Un progetto simile è stato presentato al PGZ Lavis/Zambana 2016, che è stato anche selezionato come il migliore tra quelli realizzati a Lavis/Zambana nel 2016 e presentato a Piani a Strati 2017

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



#### Obiettivi:

Si intende introdurre i ragazzi alla programmazione informatica nelle scuole medie, al fine di promuovere il computer come mezzo per esprimere la propria creatività e sviluppare le competenze di problem solving. Come introduzione alla programmazione si userà il linguaggio visuale gratuito Scratch (per es. vedere [coderdojotrento.it/scratch1](http://coderdojotrento.it/scratch1)). Si introdurranno inoltre i ragazzi alla realizzazione di siti internet, programmazione schede elettroniche e robot e cartografia tramite contribuzione a mappe collaborative in OpenStreetMap. Un punto particolarmente innovativo sarà l'insegnamento di alcuni corsi in lingua inglese nell'ambito di progetti CLIL. Si useranno esclusivamente software gratuiti e il materiale necessario come le schede elettroniche sarà fornito gratuitamente da CoderDolomiti.

#### Metodologia:

La nostra metodologia prevede alcuni punti chiave:

- Peer education: cerchiamo di ottenere il miglior compromesso tra capacità offerte e minor divario generazionale possibile, in modo da favorire un facile approccio tra gli ragazzi e gli mentor.
- Collaborazione tra ragazzi e insegnamento reciproco.
- Apprendimento immediato, le parte puramente teoriche sono ridotte al minimo indispensabile per fare in modo che ogni ragazzo possa imparare realizzando effettivamente il progetto del corso

#### Organizzazione:

Nella maggior parte dei casi verranno svolti laboratori da 2h l'uno, in una o più sessioni (tipicamente 2, max 5). Vi sarà sempre un formatore a 50€/h di CoderDolomiti con significativa esperienza nel campo della didattica in informatica che in qualche occasione a seconda della disponibilità sarà accompagnato da volontari, scelti tipicamente tra studenti della facoltà di informatica (vedere lista giovani progettisti). Per le sessioni in inglese, verrà scelto un formatore con buona padronanza della lingua inglese con significative esperienza di lavoro all'estero. Per la puntata speciale di OpenStreetMap in inglese, in via eccezionale il formatore sarà accompagnato da un educatore esperto di OpenStreetMap a 25€/h con ottima padronanza della lingua inglese.

Per un rendiconto dettagliato delle varie attività, vedere le tabelle riassuntive (allegate).

#### Orari:

Per quanto si sia cercato di organizzare i corsi il pomeriggio in orario extra-scolastico, sono state rilevate diverse problematiche:

- per i corsi in inglese, dato il pubblico ridotto e la particolarità dell'insegnamento, non ci è stato possibile trovare alternative a corsi in orario scolastico mattutino
- per diversi corsi a Gardolo: Gardolo presenta le particolarità di avere numerosi corsi concomitanti il pomeriggio per sezioni musicali e limiti alle attività extra-scolastiche imposti della dirigenza, nonché fenomeni di dispersione scolastica che riducono le iscrizioni ad attività pomeridiane, quindi in diversi casi siamo stati quindi obbligati all'orario mattutino.

#### Momento di condivisione finale

Sarà inoltre previsto un momento di condivisione finale tra alla Biblioteca Comunale di Trento in Via Roma. Nell'arco di una giornata in orario extra-scolastico, indipendentemente dalla scuola di provenienza, tutti i ragazzini che lo desiderino saranno invitati a presentare le proprie creazioni digitali in una sorta di mini-fiera tecnologica. Anche i genitori saranno invitati a partecipare (tipicamente, nei laboratori CoderDojo Trento i ragazzini di prima media vengono accompagnati dai genitori). I migliori lavori saranno poi raccolti sul sito di CoderDolomiti.

#### Destinatari:

I destinatari sono 531 ragazzini delle scuole medie di Trento degli istituti Manzoni IC6, Bronzetti IC3 e Pedrolli IC7. Per i nostri corsi non sono necessari particolari requisiti: il nostro pubblico ideale non sono gli smanettoni del computer o i geni della matematica, quanto piuttosto le centinaia di bambine/i e ragazze/i che purtroppo non intraprendono percorsi scientifici perchè spaventati al solo pensiero di confrontarsi con un computer o una formula. In laboratori simili svolti negli anni passati in Valsugana, la presenza femminile registrata è stata pari al 50%.

Visto che le scuole e i corsi individuati sono parecchie, abbiamo redatto diverse tabelle riassuntive (vedi file allegati).

Coloro che percepiranno compensi come docente appartengono a CoderDolomiti, e a seconda della disponibilità, saranno scelti tra questa rosa:

- David Leoni
- Alessandro Ebranati
- Massimo Caresia

Di esterno all'associazione ci sarà solamente Sajan Ojha, che verrà retribuito in qualità di assistente esperto per il corso speciale di OpenStreetMap in inglese alle Bronzetti.



### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il corso mira a offrire spunti di apprendimento e aggiornamento nell'ambito delle nuove tecnologie sia a ragazzi che insegnanti.

#### Ragazzi

Per i ragazzi che parteciperanno ai corsi, ci si attende che ne escano più consapevoli delle possibilità offerte dalle nuove tecnologie informatiche e con più sicurezza in sè stessi nell'usare nozioni scientifiche basilari che magari già possiedono ma di cui spesso hanno una paura infondata se non addirittura repulsione. Questo ha valenza anche come orientamento in vista di dover scegliere in futuro percorsi tecnico / scientifici, purtroppo spesso evitati in base a meri preconcetti. Nel momento di condivisione finale alla Biblioteca Comunale di Trento, avranno anche modo di presentare e ottenere riconoscimento per gli sforzi fatti.

#### Insegnanti

Le attività verranno condotte con la compresenza di insegnanti, con l'auspicio che possano poi riprendere in autonomia quanto svolto in classe. In quest'ottica, tutto il materiale prodotto verrà reso disponibile online sul sito di CoderDojo Trento e le esperienze formative saranno riportate nel prospetto per insegnanti.

### 14.4 Abstract

MakinGames 2018 sono una serie di laboratori pratici rivolti a ragazze/i delle medie di Trento per presentare un uso creativo dell'informatica attraverso l'insegnamento della programmazione di piccoli videogiochi, siti internet, schede elettroniche, robot nonché cartografia collaborativa online.

Alcuni laboratori verranno insegnati in lingua inglese nell'ambito di progetti CLIL. Il progetto promuove il pensiero computazionale, l'educazione al lavoro e la cittadinanza attiva.

## 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

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

Altro (specificare)

**Numero organizzatori 6**





<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>
<b>X 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
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)
<b>X Altro (specificare) 5 insegnanti</b>
<b>Numero partecipanti attivi 536</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
<b>X 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
<b>X Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni</b>
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
<b>Numero fruitori 70</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

**X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini**

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

**X Passaparola**

**X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)**

Telefonate / SMS

**X Altro (specificare) Comunicazioni degli istituti scolastici agli studenti**

**17. Valutazione**

**17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

**X SI**

NO

**17.2 Se sì, quali?**

1 questionari finali di gradimento per insegnanti e ragazzini coinvolti

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)	€
4. Compensi n.ore previsto 48 tariffa oraria 50 forfait	€ 2400,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 50 forfait	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto 4 tariffa oraria 50 forfait	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto 4 tariffa oraria 25 forfait	€ 100,00
4. Compensi n.ore previsto 3 tariffa oraria 50 forfait	€ 150,00
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) Spese di coordinamento delle attività 17h * 1 coordinatore a 31€/h	€ 525,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) compenso formazione Programmazione Scratch 8hx50 euro	€ 400,00
12. Altro 2 (specificare) compenso formazione Open street map italiano 22hx 50 euro	€ 1100,00
13. Altro 3 (specificare) compenso formazione Robot edison / lego technic italiano 24h x 50 euro	€ 1200,00
14. Altro 4 (specificare) compenso formazione Schede elettroniche con Scratch4Arduino italiano 32h x 50 euro	€ 1600,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

**Totale A: €8175,00**



<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	€ 462,50
4. Incassi di vendita	€

**Totale B: € 462,50**

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 7712,50</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 di Trento, Aldeno, Cimone, Garniga Terme	€ 3501,25
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) Medie Manzoni IC6 e Medie Bronzetti IC3	€ 355,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale: € 3856,25**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 7712,50	€ 3501,25	€ 355,00	€ 3856,25
percentuale sul disavanzo	45.3971 %	4.6029 %	50 %