



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

BBCF_1_2018

2. Titolo del progetto

NOCCIOLINO - The little squirrel - Das kleine Eichhörnchen

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Lucia
Cognome	Predelli
Recapito telefonico	0461/557138
Recapito e-mail	dir.ic.altopianodipine@scuole.provincia.tn.it
Funzione	referente progetto

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
X 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

ISTITUTO COMPRENSIVO ALTOPIANO DI PINÈ

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

BASELGA DI PINÈ

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

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 01/09/2017	Data di fine 31/12/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 19/12/2017	Data di fine 09/01/2018
Realizzazione	Data di inizio 11/04/2018	Data di fine 30/11/2018
Valutazione	Data di inizio 01/12/2018	Data di fine 10/12/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Scuole primarie di Baselga di Pinè, Bedollo e Miola - Scuola secondaria di primo grado Baselga di Pinè - 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

X 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

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)



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

X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

X 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

Supportare la genitorialità

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 Sviluppare la creatività dei ragazzi

2 Costruire un primo strumento utile all'apprendimento con prospettive di prosecuzione future

3 Promuovere la conoscenza delle tecniche di animazione tramite un laboratorio specifico

4 Sostenere l'apprendimento della lingua inglese e tedesca

5 Far conoscere nuovi strumenti multimediali

**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

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**

Abbiamo proposto durante la primavera un questionario agli studenti delle classi quinte della scuola primaria e delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado, da cui emerge che i ragazzi, rispondendo alla domanda "Cos'è per te la scuola", hanno risposto con termini piuttosto negativi: la parola "prigione" è il termine maggiormente utilizzato. Creare modi nuovi maggiormente coinvolgenti e divertenti può contribuire alla stabilizzazione di ciò che si impara. E questo nonostante si proponano lezioni con metodi sempre più innovativi, con strumenti molto più affini alle modalità di apprendimento dei nostri studenti. Ci siamo accorti che tendiamo soprattutto alla scuola secondaria di primo grado a valorizzare i meriti sportivi, relativi al profitto ed alle capacità relazionali. I meriti artistici invece sono meno riconosciuti, nonostante già lo scorso anno siamo partiti con progettualità specifiche in merito.

Lo studio delle lingue risulta sempre più importante per costruire il futuro delle nuove generazioni, le azioni del progetto si inseriscono in questo contesto coniugandolo con aspetti di multimedialità che potrebbero aiutare l'apprendimento efficace.

Per l'insegnamento in CLIL abbiamo la necessità di disporre di materiali sempre più innovativi, capaci di facilitare gli apprendimenti con modalità più vicine al modo di imparare dei ragazzi. E perché non imparare appunto con un cartone animato? Il progetto inoltre risponde alle esigenze di imparare divertendosi da un'idea dei "colleghi" più piccoli, gli alunni delle classi che tra non molto arriveranno alla scuola secondaria di primo grado.

Nella fase conclusiva, il prodotto sarà presentato all'indirizzo di multimedialità del Liceo delle Arti di Trento per un'eventuale prosecuzione dei lavori e ad una scuola tedesca per la correzione della lingua usata.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto si sviluppa in diverse fasi.

La fase ideativa prevede: identificazione del personaggio, messa a fuoco delle caratteristiche, degli ambienti e della sceneggiatura; coinvolgimento degli artisti e riunioni di progettazione dedicate con gli insegnanti.

Organizzazione delle attività:

Messa a punto della/e narrazione/i;

Scelta della disciplina tra geografia e scienze

Prima prova con I-Theatre

Presentazione story telling agli artisti

Messa a punto della lista dei materiali necessari

Identificazione alunni che dovranno realizzare gli sfondi nelle classi della scuola media

Primo incontro con gli artisti

Avvio dei laboratori (tecnologia/arte)

Realizzazione

Intervento individuale dell'artista per le fasi di animazione

Realizzazione:

Dopo la precisazione dei dettagli narrativi, il primo prodotto multimediale nato alla scuola primaria (I-Theatre) verrà presentato e discusso dagli alunni della scuola media e dagli esperti.

I docenti identificheranno all'interno di ogni classe gli alunni con le attitudini necessarie ed il desiderio di impegnarsi.

Si definirà il calendario di realizzazione del corto, che dovrà avvenire necessariamente entro i due ultimi mesi di lezione dell'anno scolastico 2017/2018 o al massimo entro i primi due mesi di avvio dell'anno scolastico successivo.

Con l'aiuto dell'artista locale si procederà alla realizzazione dei fondali ed alla definizione grafica dei personaggi, con quello dell'artista trentino, all'animazione.

Le ore da dedicare ai laboratori sono in totale 20, saranno tenute a partire dal 11 aprile p.v. per 8 mercoledì consecutivi per 2,5 ore ciascuno, unicamente da Giorgia Broseghini e rappresentano 1000 euro del suo compenso. Gli 800 restanti sono per gli 8 background necessari (circa 16 ore, 2 per ogni background). Andrea Oberosler non avrà competenze dirette nel laboratorio ma indirette poiché porterà a livello multimediale quanto realizzato (€ 350,00) e lo animerà (€ 250,00). Solo una delle storie elaborate saranno oggetto del cartone animato, a scelta dei ragazzi che frequenteranno il laboratorio. Le altre rappresenteranno le commissioni (€ 1200,00) per la prima parte dell'anno prossimo (fino massimo a dicembre 2018) per gli studenti del terzo anno dell'indirizzo multimediale del Liceo delle Arti di Trento in regime di Alternanza Scuola Lavoro. Gli studenti della Scuola secondaria di primo grado con la supervisione della Prof.ssa Manuela Svaldi realizzeranno le traduzioni nelle altre due lingue delle storie, in modo che si possano avere a disposizione i cartoni nelle tre lingue previste dal Piano Trilinguismo della PAT per le scuole (tedesco, inglese e italiano).

Il prodotto verrà presentato alle famiglie e agli amministratori locali.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Ci si aspettano i seguenti risultati:

1. l'elevamento della conoscenza della lingua straniera usata per la comunicazione e la narrazione da parte degli alunni partecipanti al progetto (alunni delle classi 4^a delle scuole primarie di Baselga di Piné, Miola e Bedollo e degli alunni partecipanti al laboratorio del progetto della scuola secondaria di primo grado;
2. la conoscenza e l'utilizzo di strumenti multimediali utili (registrazione suoni, scelta pezzi musicali, doppiaggio, ecc.)
3. la valorizzazione degli alunni con elevate competenze in campo artistico
4. la realizzazione di un prodotto, che sebbene nato da un procedimento semplice, abbia una resa estetica pregevole
5. il miglioramento della conoscenza della realtà territoriale in cui gli studenti protagonisti del progetto vivono e operano
6. la conoscenza di giovani artisti del Pinetano e della Provincia di Trento
7. un feed back da parte degli alunni dell'Indirizzo Multimedialità del Liceo delle Arti "Vittoria" di Trento (classe terza – Prof.ssa Ilaria Piazza) in vista di una possibile prosecuzione dell'esperienza

14.4 Abstract

Nocciolino nasce dall'idea di realizzare uno strumento multimediale dai ragazzi per i ragazzi che faciliti l'apprendimento di argomenti specifici e delle lingue straniere. L'obiettivo è quello di dar vita attraverso un laboratorio ad hoc ad un piccolo cartone animato che sia pregevole dal punto estetico ed abbia valenza come strumento didattico di particolar efficacia. Il cartone animato sarà poi doppiato o almeno sottotitolato in tre lingue, italiano, tedesco e inglese.

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.

X 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 30



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)
<input checked="" type="checkbox"/> 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 partecipanti attivi 40

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
<input checked="" type="checkbox"/> 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
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 100



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 le valutazioni scolastiche delle discipline CLIL coinvolte nel progetto per gli alunni delle scuole primarie

2 la valutazione del laboratorio per gli alunni della scuola secondaria di primo grado

3 il parere degli studenti della terza classe dell'indirizzo multimedialità Liceo delle Arti "A.Vittoria" di Trento

4 questionario di ragazzi e adulti al termine dell'attività

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) tavoletta grafica	€ 100,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale per dipingere gli sfondi, cartoncini, cartucce per stampante per le prove di risultato con i personaggi	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 20 tariffa oraria 50 forfait	€ 1000,00
4. Compensi n.ore previsto 16 tariffa oraria 50 forfait 800	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto 7 tariffa oraria 50 forfait 350	€ 350,00
4. Compensi n.ore previsto 5 tariffa oraria 50 forfait 250	€ 250,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1200	€ 1200,00
5. Pubblicità/promozione	€ 0,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
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	€

Totale A: € 4000,00



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)	€ 0,00
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)	€ 4000,00
--	------------------

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	€ 1200,00
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	€ 800,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2000,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4000,00	€ 1200,00	€ 800,00	€ 2000,00
percentuale sul disavanzo	30 %	20 %	50 %