Piano Giovani di Zona di Bassa Val di Sole
piano operativo giovani anno 2012
Sommario

OLINDA E ARUNTE (BVS_5_2012) 1

PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI

SCHEDA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
BVS_5_2012	
2	**Titolo del progetto**
"OLINDA E ARUNTE"	
3	**Riferimento del compilatore 2**
	Nome: Romina
	Cognome: Zanon
	Recapito telefonico: 3288033050
	Recapito e-mail: romi.zano@virgilio.it
	Funzione: Ideatrice, organizzatrice, realizzatrice
4	**Soggetto proponente 3**
4.1	**A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?**
◉	Comune
○	Associazione (specifica tipologia)
○	Comitato/gruppo organizzato locale
○	Gruppo informale
○	Cooperativa
○	Oratorio/Parrochia
○	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
○	Istituto scolastico
○	Pro Loco
○	Altro (specificare)
5	**Soggetto responsabile 4**
5.1	**A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?**
◉	Comune
○	Associazione (specifica tipologia)
○	Comitato/gruppo organizzato locale
○	Cooperativa
○	Oratorio/Parrochia
○	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 CALDES	
5.3	**Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile**
CALDES	

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 si, con quale tipologia di soggetti

- [ ] Comune
- [ ] Associazione (specifica tipologia) _____
- [ ] Comitato/gruppo organizzato locale
- [x] Gruppo informale
- [ ] Cooperativa
- [ ] Oratorio/Parrochia
- [ ] Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
- [ ] Istituto scolastico
- [ ] Pro Loco
- [ ] Altro (specificare) _____

7	Durata del progetto
7.1	Quale è la durata del progetto?

- (●) Annuale
- ( ) pluriennale

7.2	Quando tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportare di seguito: (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni

		Data di inizio	Data di fine
1	progettazione	15/09/2011	15/10/2011
2	organizzazione delle attività	15/10/2011	30/08/2012
3	realizzazione	31/05/2012	30/08/2012
4	valutazione	30/08/2012	30/09/2012

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

CALDES

9	Ambiti di attività
9.1	In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8

- [ ] 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
- [ ] 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? 9**
○	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	**Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10**
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
☐	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	**Quale sono gli obiettivi secondari (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere? 11**
1	Acquisire conoscenze in materia di spettacolo musicale, tramite lezioni frontali e visione di una performance dal vivo, preventivamente studiata dai ragazzi.
2	Riappropriazione delle radici culturali e del patrimonio identitario collettivo, attraverso lo studio approfondito della leggenda cardine di Caldes, quella di Olinda e Arunte, e dei fatti storici da cui si è generata.
3	Acquisire abilità che permettano la produzione di messaggi mediante una molteplicità di forme espressive non stereotipate. Far fronte alle diverse soluzioni drammaturgiche che una rappresentazione teatrale richiede.
4	Mettere in moto la propria creatività attraverso una proposta che, stimolando all'uso della finzione, incoraggi i ragazzi ad agire sulla leggenda e sulla storia del proprio paese reinventandola attraverso un meccanismo di tipo teatrale e musicale.
5	Vivere il teatro come possibilità di sperimentazione, di responsabilizzazione, di costruzione di una buona dinamica di convivenza, di approfondimento della relazione con se stessi e con gli altri, e di apprendimento di una pratica del fare/costruire
13	**Tipo di attività**
13.1	**Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12**
☒	Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - TEORIA
☒	Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - PRATICA
☐	Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su politica, attualità, cultura?)
☒	Eventi
☐	Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus
☐	Animazione
☐	Redazione giornalistica/Rivista
☐	Diffusione, promozione
☐	Altro - specificare:

14	Descrizione del progetto
14.1	Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati.

Castel Caldés, nel Settecento, fu palcoscenico di una tragica storia: la contessina Marianna Elisabetta Thun ama corrisposta il popolano Giovanni Alfonso Bertoldi da Cles. La diversità di ceto sociale costringe i giovani alla fuga, ma Marianna viene imprigionata dal padre nell'alta torre quadrata del castello, ove lascia teneri cuori disegnati sulle pareti e muore impazzendo di dolore. La storia si trasforma poi in leggenda: Marianna diventa Olinda e il giovinetto il menestrello Arunte. "Olinda e Arunte: viaggio nella leggenda" è un progetto che si pone come primo obiettivo quello di riscoprire un'antica leggenda, trasformandola in uno spettacolo musicale, genere di rappresentazione teatrale in cui l'azione viene portata avanti sulla scena non solo dalla recitazione, ma anche dalla musica, dal canto e dalla danza. Attraverso questo progetto un gruppo di ragazzi e ragazze che già da quattro anni organizza lo "Show dei nove" (uno spettacolo fatto di coreografie, canti e barzellette) vuole proporre ai giovani della Bassa Val di Sole un percorso strettamente legato alla cultura del territorio, mediante un approccio non solo concettuale, ma percettivo ed esperienziale. I giovani che parteciperanno al progetto verranno spinti a riappropriarsi delle loro radici culturali e del patrimonio identitario collettivo, ma, nello stesso tempo, a rileggere in maniera diversa la tradizione, la storia e gli spazi del luogo in cui vivono, mirando così alla riscoperta di quest'ultimo. Grazie alla loro fantasia, verrà fatto rivivere un pezzo di storia, cercando di creare un ponte tra passato e presente, per far si che si plasmi un rapporto di paragone e scambio reciproco tra tradizione e modernità. Data la connotazione del progetto comprendente articolate fasi di progettazione e realizzazione, durante le quali si andranno a conoscere e sperimentare le differenti discipline che si uniscono e concretizzano nell'esecuzione di un evento spettacolare dal vivo, per poi metterle in gioco in funzione della realizzazione del tema progettuale, ci sarà ampio spazio per ognuno. Tutto verrà costruito in strettissima compartecipazione con gli iscritti, al fine di attingere il più possibile dall'interessante e personale bagaglio conoscitivo di ciascuno.

14	Descrizione del progetto
14.2	Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto è diviso in quattro parti: 1. Fase teorica: la prima parte del progetto consisterà in un ciclo di incontri finalizzati a far comprendere ai ragazzi l'importanza che viene ad assumere nel teatro il lavoro di squadra e la costruzione di un ottimo rapporto di convivenza, basato sul dialogo, la collaborazione e il rispetto per l'altro; a far acquisire al gruppo conoscenze in materia di storia dello spettacolo musicale; a far capire le diverse necessità drammaturgiche che una rappresentazione teatrale richiede, a livello di scrittura teatrale e scenica, di allestimento, di interpretazione e di scelta dell'accompagnamento musicale; nella visione di una performance dal vivo, preventivamente studiata dai ragazzi. 2. Fase di pre-produzione/progettuale: La fase progettuale dello spettacolo verrà gestita tramite Celtx, un software di pre-produzione multimediale, la cui semplice interfaccia permette di organizzare al meglio progetti di vario tipo, tra cui quelli teatrali. In poche parole, va usato per mettere insieme tutti i pezzi necessari per trasformare un concetto in qualcosa di pronto per essere messo in scena. La parte progettuale si articolerà in diverse fasi: • documentazione: raccolta di testi e materiali significativi inerenti la leggenda e il fatto storico che l'ha generata; • scrittura del soggetto; • definizione del numero dei personaggi, oltre che, naturalmente del loro ruolo nella narrazione teatrale; • definizione del tempo dell'azione; • stesura della sceneggiatura; • determinazione dei vari compiti che ognuno, secondo le proprie spiccate doti naturali, si sentirà di rivestire; • scelta della colonna sonora che in questo caso diventerà parte integrante del tessuto scenico in quanto l'obiettivo è quello di creare uno spettacolo musicale: il testo poetico e musicale della canzone scelta deve riflettere il particolare momento della messa in scena in cui viene inserito; • prove di recitazione; • ideazione delle coreografie; • scelta dello spazio atto ad ospitare la messa in scena; • realizzazione dei costumi; • progettazione e costruzione delle scenografie; • realizzazione del "depliant di sala". 3. Fase di produzione: consisterà nell'assemblamento delle scenografie, nella sistemazione dei luoghi (piazze probabilmente) che faranno da cornice alla messa in scena e nelle prove generali e culminerà nella messa in scena aperta al pubblico. In base alla disponibilità e provenienza dei partecipanti, si prevede la realizzazione di più spettacoli nei paesi della Bassa Val di Sole. 4. Fase di verifica: si avvierà un processo di autovalutazione in fase di elaborazione del materiale testuale e scenico e di allestimento dello spettacolo finale. Inoltre, è prevista una videoregistrazione dello spettacolo, la cui visione in gruppo e la conseguente discussione, possono essere considerate un momento importante di verifica: attraverso il video potremo, infatti, analizzare la messa in scena ed individuarne il ritmo, porci interessanti interrogativi riguardanti i metodi della comunicazione verbale e non-verbale ed esaminare la reazione del pubblico.
Il progetto è curato da Zanon Romina laureatasi a pieni voti in Scienze dei Beni Culturali presso l'Università degli Studi di Trento con una specializzazione nelle discipline dell'arte, della musica e dello spettacolo. Attualmente frequenta il corso di laurea magistrale in Scienze dello spettacolo e della produzione multimediale all'Università degli Studi di Padova e il corso di scrittura creativa presso la scuola "Portland-Nuovi orizzonti teatrali" di Trento.

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Si prevede di rafforzare la progettualità di un gruppo informale di ragazzi tramite il potenziamento dei diversi linguaggi espressivi e l'insegnamento delle nozioni basilari di costruzione di uno spettacolo dal vivo e del metodo di affrontare le diverse richieste drammaturgiche a cui si deve far fronte al fine di poter realizzare una messa in scena completa in ogni sua parte, compiutezza che la rende classificabile come arte e la distingue dagli altri eventi sociali, didattici o semplicemente quotidiani. Si spera di poter far scaturire nel pubblico che assisterà allo spettacolo emozioni provenienti da tempi lontani, ma inserite in un contesto moderno per far sì che passato e presente si incrocino in un rapporto di scambio e paragone. Si auspica, inoltre, che il gruppo possa avere l'occasione di far valere il proprio spirito d'iniziativa al fine di portare avanti l'attività teatrale, o più generalmente "spettacolare", proponendosi in zona attraverso i canali di promozione e diffusione, non solo al fine di far conoscere i propri spettacoli anche negli altri paesi, ma anche per accogliere nel gruppo altri ragazzi, desiderosi di mettersi in gioco liberamente in questo campo.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Un percorso e viaggio teatrali per ripercorrere una delle leggende più famose e citate della Valle di Sole. Un modo efficace per conoscere e conoscersi. Proposto a tutti i ragazzi tra i 15 e i 24 anni d'età.

15	Target	
15.1	**Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14** **Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verrano 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)	N 6
☒	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	

15	Target	
15.2	**Chi sono i "partecipanti attivi" del progetto? 15** **Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che hanno acquisito competenze prendendo parte al progetto.**	
☐	Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	N 15
☒	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	

15	Target	
15.3	**Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progettoà 16** **Con "fruitori" si intendono tutti coloro che hanno assistito ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico.**	
☒	Tutta la cittadinanza	N 240
☐	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	

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 17
☐	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 si, Quali? 5
1	Incontro dedicato alla visione e al commento dei video dello spettacolo in cui individuare aspetti positivi e negativi dell'intero progetto
2	
3	
4	
5	

18	Piano finanziario del progetto	
18.1	Spese previste	
	Voce di spesa	Importo Euro
1	Affitto Sale, spazi, locali	0
2	Noleggio Attrezzatura stabile service audio luci	500
3	Acquisto Materiali specifici usurabili costumi di scena, cartoleria, allestimenti	1000
	| n. ore previsto 32 Tariffa oraria 37,5 forfait	1200
	| n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
4	Compensi | n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	| n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	| n. ore previsto Tariffa oraria forfaita	0
5	Pubblicità/promozione	0
6	Viaggi e spostamenti	600
7	Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0
8	Tasse / SIAE	300
9	Rimborsi spese – Specificare 0	0
10	Assicurazione	0
11	Altro 1 - Specificare Biglietti di ingresso per la visione di uno spettacolo	500
12	Altro 2 - Specificare	0
13	Altro 3 - Specificare	0
14	Altro 4 - Specificare	0
15	Valorizzazione attività di volontariato	0
	Totale A	4.100,00

18.2	Entrate esterne al territorio e incassi	
	Voce di entrata	**Importo Euro**
1	Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	0
2	Finanziamenti di Enti e attori privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	0
3	Incassi da iscrizione	0
4	Incassi di vendita	0
	Totale B	**0,00**
	DISAVANZO A - B	**4.100,00**

18	Piano finanziario del progetto	
18.3	Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
	Voce di spesa	**Importo Euro**
1	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali)Comuni, Comunità, BIM	1750
2	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	0
3	Finanziamenti di Enti e attori privati del territorio (specificare quali) Casse Rurali, Ugo Silvestri, Graffite Studio	300
4	Autofinanziamento	0
5	Altro - Specificare	0
6	Altro - Specificare	0
	Totale	**2.050,00**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
4.100,00 **Euro**	1750 **Euro**	300,00 **Euro**	2.050,00 **Euro**
Percentuale sul disavanzo	42,70 **%**	7,30 **%**	50,00 **%**