



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TAUT_1_ 2015

2. Titolo del progetto

OVER THE HILL ATTO III

3. Riferimenti del compilatore

Nome	CHARLES
Cognome	AMAIGWE
Recapito telefonico	3287467905
Recapito e-mail	asileonardo1997@gmail.com
Funzione	PRESIDENTE ASI LEONARDO

4. Soggetto proponente

4.1 Qual è il soggetto proponente il progetto?

Associazione Universitaria ASI Leonardo

5. Soggetto responsabile

5.1 Qual è il soggetto responsabile del progetto?

Associazione Universitaria ASI Leonardo

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Studenti Ingegneria Leonardo

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

TRENTO (TN)

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

 SÌ NO

6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Associazione Arcigay, AVIS, Muse



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 in seguito? (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni)

Progettazione	Data di inizio 01/01/2015	Data di fine 30/03/2015
Organizzazione delle attività	Data di inizio 31/03/2015	Data di fine 19/05/2015
Realizzazione	Data di inizio 08/04/2015	Data di fine 10/06/2015
Valutazione	Data di inizio 11/06/2015	Data di fine 30/06/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

PARCO DEL DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA (MESIANO), SANBAPOLIS, MUSE

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
X Altro specificare cittadinanza attiva e volontariato, musica, sport, salute e benessere, tecnologia, Progettazione e realizzazione

11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <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
X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
X 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
X Altro specificare Utilizzare lo sport come veicolo di aggregazione, diffondere pratiche salutari e la cultura musicale, incentivare la progettazione ingegneristica



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 Dare vita ad un progetto che, essendo ideato da giovani per i giovani, solleciti nel mondo dei pari l'attivazione anche in futuro, in ambito associazionistico universitario, di un alto numero di studenti
2 Creare un progetto ben strutturato, con diverse attività e di qualità, nel quale gli organizzatori possano fare esperienza in tutte le fasi - rilevazione bisogni, ideazione, progettazione, sviluppo - impegnandosi in un'esperienza di cittadinanza attiva ma anche formativa e di maturazione personale. Permettere in questo modo di acquisire competenze spendibili in futuro in ambito organizzativo, di sviluppo eventi e concorsi
3 Enfatizzare attraverso lo sport i valori di cooperazione e team building, nonché correttezza e fair play
4 Veicolare l'importanza del mangiare sano e il valore della cultura musicale, quest'ultima non solo volta a mero momento di aggregazione ma settore valoriale che può offrire sbocchi professionali di diverso tipo (creativo e tecnico)
5 Attraverso il concorso con il Muse incentivare la progettazione, l'impiego delle nuove tecnologie e la tessitura di rapporti con un ente del territorio

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
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
X Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)
X 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

I giovani sono pieni di passioni e desideri così anche all'università sembrano non bastare lezioni ed esami per crescere e ampliare gli orizzonti. ASI Leonardo vuole dare la possibilità ai giovani universitari trentini di esprimere anche quest'anno liberamente i propri talenti, di aggregarsi, di fare squadra e quindi di attivare uno spirito di comunità studentesca, di riflettere e informarsi intorno a temi importanti come salute e professionalità e contemporaneamente vuole rispondere a questi bisogni impegnandosi e attivando nella realizzazione delle attività destinate ai coetanei parte del proprio giovane organico. Un modo per essere protagonisti del proprio agire attraverso la creazione di un progetto strutturato e in questo modo sviluppare competenze di project management ecc. utili poi nel mondo del lavoro. Per questo Asi ha pensato anche quest'anno ad un festival, OVER THE HILL ATTO III, rinnovandolo e innovandolo. Un evento che questa volta sarà strutturato a partire da aprile fino a giugno e che prevede una attività di lungo periodo nella forma di un concorso e due giornate in cui si concentreranno alcune iniziative che si terranno in spazi cari all'ateneo - lo studentato Sanbartolameo e il Dipartimento di Ingegneria di Mesiano. Una iniziativa che risponderà trasversalmente a diversi bisogni rilevati nel corso del 2014 come la necessità di valorizzare la cultura sportiva - visione dello sport come atto salutare ma anche aggregativo - portare all'attenzione dei giovani i temi della salute e del benessere e avvicinarli al mondo del lavoro e delle professioni nate o evolute nell'epoca 2.0. Protagonismo giovanile, informazione, spirito di squadra, aggregazione, visibilità del talento saranno attivati attraverso una serie di attività: un torneo di calcio a 5, un torneo di pallavolo, due conferenze - una che promuoverà una corretta alimentazione e la sua influenza sulla resa mentale e fisica e l'altra la cultura musicale in tutte le sue sfaccettature fornendo una panoramica sulle conoscenze e le competenze necessarie per produrre musica elettronica, oltre a dare un punto di vista sulle opportunità che il mercato musicale offre in questo momento storico - un concorso di design in collaborazione con il FabLab del Muse, un evento finale con musica proposta da band e dj artisti selezionati nel mondo universitario da Asi Leonardo e la partecipazione di associazioni come Arcigay e AVIS attente a grandi temi sociali. Rilevata la necessità di comunicare in modo corretto e giovanile l'intero programma del festival e le sue attività è stato deciso di coinvolgere attivamente la webradio studentesca Sanbaradio.it.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

OVER THE HILL ATTO III è una iniziativa ideata, progettata e sviluppata dai giovani di Asi Leonardo. Si struttura in due parti: un concorso di progettazione (da aprile a giugno) e due intense giornate di sport, conferenze, musica e di esposizione dei progetti scaturiti dal concorso (maggio).

Il concorso di progettazione ideato e coordinato dagli organizzatori di Over The Hill sarà organizzato in collaborazione con la realtà nascente del FabLab del Muse di Trento che darà la possibilità ai partecipanti di presentare degli elaborati esprimendo tutta la loro creatività. Darà la possibilità agli studenti di ingegneria di confrontarsi con la progettazione e con metodi innovativi di realizzazione di oggetti, come la stampa 3D e il taglio laser del legno. Il concorso prevede 2 categorie di partecipazione a seconda del metodo con cui verranno realizzati gli elaborati. La prima categoria sarà riservata alla stampa di oggetti con la tecnologia 3-D printing, più orientata alla partecipazione degli studenti dei corsi di laurea in ingegneria meccatronica, dei materiali e ingegneria industriale. La seconda categoria sarà aperta a progetti da realizzare attraverso la macchina a taglio laser (laser cutter), tecnologia questa più affine al lavoro di uno studente di ingegneria edile-architettura. Il concorso avrà come tema "progetta la coppa per ASI Cup" per la categoria del 3-D printing, mentre per il concorso relativo alla tecnologia laser cutter il tema sarà "la Mesiano del futuro". La scelta di un tema permetterà alla giuria di valutare meglio gli elaborati secondo due criteri: l'originalità del progetto - valutata da un professore del dipartimento di architettura - e la realizzabilità dell'elaborato - che verrà invece valutata da uno dei membri del FabLab. Ad ogni voce di valutazione verrà attribuito un punteggio e la somma dei due punteggi decreterà il vincitore. Una giuria popolare di giovani studenti di ingegneri darà un primo giudizio mentre una giuria di esperti esprimerà il giudizio finale. I vincitori verranno resi noti il 10/06 con eventuale premiazione al Muse. I premi per le 2 categorie saranno dei buoni spesa da 150€ per categoria. Il bando verrà pubblicato in aprile e conterrà le modalità di partecipazione e le quote di iscrizione (possibilità di iscriversi in gruppo). Resterà aperto 2 settimane circa. Il 22 e 23 aprile ci saranno delle lezioni frontali (alla facoltà di ingegneria) tenute da tecnici del FabLab del Muse. Verranno spiegate nel dettaglio le modalità del concorso. Ci sarà tempo fino al 18 maggio per consegnare i propri elaborati, che verranno esposti all'interno della facoltà a partire dal 19/05. (Tecnici FabLab (lezione frontale + giuria valutazione progetti): n. ore 20 (compenso: 500 euro)).

Tutte le fasi del concorso saranno coordinate dagli organizzatori del progetto che gestiranno anche le attività previste per il 19 e 20 maggio qui di seguito descritte:

GIORNO 1 - (studentato Sanbartolameo)

09:00 – fasi iniziali dei tornei di calcio a 5 ASI CUP e pallavolo. Il primo appuntamento di aggregazione e spirito di squadra sarà tutto all'insegna dello sport, mediante l'organizzazione di due tornei aperti a tutti gli studenti dell'ateneo. Verranno fornite delle divise alle squadre partecipanti mentre l'arbitraggio riceverà un compenso (120 euro). Nella mattinata del primo giorno si svolgeranno le fasi a girone del torneo per arrivare alla fase finale che si terrà il giorno successivo.

15:00 – prima conferenza che verterà a sensibilizzare i partecipanti riguardo l'importanza di una corretta alimentazione e la sua influenza sulla resa mentale e fisica. La conferenza sarà sulla DIETA A ZONA, tenuta dal dietologo Arone Romano (spesa: viaggi e spostamenti e vitto e alloggio). Tratterà i seguenti argomenti: informazioni generali, principali errori sull'alimentazione, come rendere al massimo attraverso un'alimentazione corretta.

18:30 – piccolo buffet per i partecipanti ai tornei e della conferenza.

GIORNO 2

09:00 (studentato Sanbatolameo) – si terranno le fasi finali dei tornei. I vincitori verranno annunciati alla sera sul palco principale.

(dipartimento di Ingegneria di Mesiano e parco)

14:30 – conferenza tenuta dal dj-produttore di musica EDM (electronic dance music) Cristian Nardelli, il quale parlerà di come si produce la musica, le diverse concezioni mondiali della musica, gli strumenti e le conoscenze necessarie per intraprendere la strada della musica in questo momento storico. (spesa: viaggi e spostamenti e vitto e alloggio)

18:00 – serata finale con concerto musicale ripartito su due palchi, il principale a tema EDM (electronic dance music), il secondo con esibizione live di band universitarie (dj e band riceveranno un rimborso). L'esibizione durante la serata finale del festival sarà un'occasione preziosa di protagonismo e di grande visibilità. La serata musicale sarà aperta agli studenti (e collaboratori) universitari e tutte le persone coinvolte nella realizzazione del progetto ASI. Inoltre ci sarà la presenza di alcune associazioni territoriali (Avis e Arcigay) che occuperanno diversi stand e avranno l'opportunità di presentarsi ad un pubblico numeroso e variegato.

21:00 – annuncio vincitori ASI CUP e del torneo di PALLAVOLO sul palco principale. Le coppe verranno consegnate alla premiazione dei concorsi.

Per la serata si prevede un servizio di sicurezza con 6 professionisti (riceveranno compenso). Sanbaradio.it comunicherà le attività di Over the Hill.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I risultati attesi sono molteplici e riguardano diversi aspetti della vita universitaria trentina.

- 1) valorizzazione della cultura sportiva sia come atto salutare che come momento aggregativo
- 2) partecipazione numerosa nelle due conferenze grazie alla trattazione di argomenti solitamente non affrontati nella quotidianità universitaria
- 3) attivazione di buone pratiche salutari e risalto a nuovi scenari professionali come quello del produttore musicale
- 2) far conoscere una realtà che sta nascendo nel territorio trentino come il FabLab del Muse che, con le figure del maker e del progettista 3D printer, si connette strettamente all'ambito lavorativo di un futuro ingegnere
- 3) visibilità e risalto al protagonismo giovanile nonché presa consapevole da parte dei giovani dell'opportunità e dell'importanza di ideare, organizzare e creare qualcosa per la propria comunità
- 5) la diffusione della cultura associativa e dei temi sociali avvicineranno un maggior numero di studenti al mondo del volontariato e della cittadinanza attiva

14.4 Abstract

Over The Hill 2014 III è un progetto ideato e organizzato dai giovani per i giovani. Comprende un concorso di design in collaborazione con il FabLab del Muse (aprile-giugno), due conferenze (alimentazione e mondo musicale), un torneo di calcio a 5 e uno di pallavolo e una serata di musica fatta da giovani artisti con l'esposizione dei progetti del concorso di design e la possibilità di incontrare associazioni del territorio. Si terrà allo studentato San Bartolameo e alla facoltà di Mesiano.

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.

Adolescenti 15-19 anni

X Giovani 20-24 anni

X Giovani 25-29 anni

Giovani 30-34 anni

Giovani 34-39 anni

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Giovani 30-34 anni

Giovani 34-39 anni

Altri adulti significativi

Altro specificare

Numero partecipanti attivi 150

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

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Giovani 30-34 anni

Giovani 34-39 anni

Altri adulti significativi

Altri specificare

Numero fruitori 2000



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 Sanbaradio

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO

17.2 Se sì, quali?

1 conteggio partecipazioni alle varie conferenze, al torneo di calcio a 5, al torneo di pallavolo

2 conteggio dei curriculum degli artisti e delle band che si candideranno per esibirsi

3 conteggio studenti coinvolti al progetto/concorso in collaborazione con il FabLab

4 questionario on-line sulla riuscita del festival

5 questionario interno al direttivo dell'associazione Asi Leonardo



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di entrata	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) (palco, attrezzature audio-luci, bagni chimici, transenne)	€ 7000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) (sacchi spazzatura, bidoni spazzatura, scope, nastro adesivo)	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto 8 tariffa oraria 15 forfait	€ 120,00
4. Compensi n.ore previsto 20 tariffa oraria 25 forfait	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1500	€ 1500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 250,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 200,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 250,00
8. Tasse / SIAE	€ 600,00
9. Rimborsi spese (specificare) dj e band	€ 600,00
10. Assicurazione	€ 900,00
11. Altro 1 (specificare) Buffet	€ 450,00
12. Altro 2 (specificare) Divise per torneo	€ 450,00
13. Altro 3 (specificare) Premi per concorso	€ 300,00
14. Altro 4 (specificare) Comunicazione e streaming attività Sanbaradio	€ 300,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: € 14220,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio provinciale previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici esterni al territorio provinciale (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio provinciale (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 780,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 780,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 13440,00
--	-------------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGA	
Voce di entrata	importo
Finanziamenti di soggetti membri del Tavolo (specificare quali)	€
Finanziamenti di enti pubblici del territorio provinciale (specificare quali)	€
Finanziamenti di soggetti privati del territorio provinciale (specificare quali)	€
Autofinanziamento	€ 2500,00
Altro (specificare)	€
Altro (specificare)	€

Totale: € 2500,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 13440,00	€ 0,00	€ 2500,00	€ 10940,00
percentuale sul disavanzo	0 %	18.6012 %	81.3988 %