



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

AGL_4_2015

2. Titolo del progetto

Rap School

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Francesco
Cognome	Zendri
Recapito telefonico	3484259635
Recapito e-mail	associazionestepbystep@hotmail.it
Funzione	Presidente

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

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) culturale

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

Associazione Culturale Step By Step

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

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) culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

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 01/08/2014	Data di fine 30/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/02/2015	Data di fine 31/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2015	Data di fine 31/08/2015
Valutazione	Data di inizio 01/09/2015	Data di fine 31/10/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comuni di Arco, Riva Del Garda e Dro



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
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
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

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

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

X 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

X 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 Apprendimento di nozioni musicali e ritmiche di base. Miglioramento nella scrittura e nella stesura di un testo di senso compiuto.

2 Riconoscimento dell'importanza del lavoro di gruppo coordinato e strutturato, dove vengono assegnati ruoli a seconda delle reali capacità e inclinazioni artistiche dei ragazzi, in un ambiente neutro e senza pregiudizi, dove essi si possano sentire alla pari.

3 Facilitare i ragazzi nell'esprimere, attraverso la musica, le loro emozioni, i loro reali bisogni e il rapporto con il mondo esterno.

4 Accompagnare i ragazzi nell'ideazione, progettazione e organizzazione di un evento finale di musica rap dove loro stessi si sentano protagonisti, anche con i testi e la musica da loro creati.

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) Creazione blog fotografico/pagina Web con funzione di diario del progetto**14. Descrizione del progetto****14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

Nelle scuole spesso manca un reale approfondimento su una musica/cultura sempre più in primo piano nel panorama nazionale, a livello di radio, tv e internet, che influenza in maniera massiccia l'immaginario giovanile. Con questo progetto si intende valorizzarla in maniera più appropriata, spiegandone le radici, la storia, le influenze e l'importanza.

Il rap si pone come un canale comunicativo semplice ed immediato sin dalla sua nascita, mettendo in risalto, con rime e melodie, problemi reali della comunità, e imponendosi in maniera massiccia come la "voce" delle strade in tutto il mondo.

Ai giorni nostri risulta difficile inserire nel programma scolastico un approfondimento di questo tipo, ma il potenziale che questa musica offre è molto vasto, se sfruttato attraverso esperti competenti che guidino i ragazzi in un percorso completo e strutturato, nello stesso tempo fornendo agli insegnanti cenni generali sull'argomento, che altrimenti sarebbero di difficile accesso.

Allo stesso tempo vediamo il progetto come uno strumento per creare un punto d'incontro in un contesto sociale dove scarseggiano spazi di aggregazione dove proporre musica dal vivo e arte fatta da e per i giovani.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.



Le attività si divideranno in tre parti.

-Prima fase:

Introduzione dell'argomento e spiegazione del programma; ascolto guidato di alcuni brani popolari e storici di genere Rap; visione di spezzoni di documentari storici sulla cultura "HipHop" (Titoli: "Beat Street", "Wild Style", "Style Wars", "Freestyle") e videoclip musicali per mostrare le origini del movimento e la sua evoluzione nel corso degli anni.

Per questa prima fase gli esperti coinvolti, Daniel Iversen e Ares Adami, saranno impiegati per 4 ore ciascuno del monte ore finale previsto.

-Seconda fase:

Primo approccio con la strumentazione necessaria alla produzione di una canzone rap (giradischi, campionatori, batteria elettronica) con spiegazione del funzionamento e prime prove; realizzazione di una base musicale (beat) su cui scrivere in seguito la canzone; introduzione ai concetti di tempo, ritmo e scrittura in rima; raccolta degli argomenti che si vorrebbero toccare all'interno della canzone, stesura delle prime idee e prime prove; realizzazione della canzone, completa di strofe, ritornelli; registrazione e stampa su CD del prodotto finale, che verrà svolta in autonomia con il supporto delle scuole e dello studio di registrazione dell'Associazione Culturale Step By Step.

Per questa seconda fase, che comprende quindi anche le tempistiche di realizzazione dei brani e della loro successiva registrazione saranno invece impiegate 36 ore a testa per Daniel Iversen e Ares Adami e 30 ore per Enrico Menegoni, tecnico di studio ed esperto produttore di musica HipHop, che seguirà i ragazzi nella realizzazione concreta del brano spiegando loro i principi di base.

-Terza fase:

Organizzazione e promozione di un evento di musica dal vivo a conclusione del progetto, come cornice finale di tutto il percorso dove i ragazzi presenteranno il loro lavoro. Inviteremo esponenti conosciuti della scena nazionale, con cui i ragazzi avranno modo di confrontarsi.

L'evento finale si terrà al Centro Giovani di Arco in concomitanza con il progetto realizzato dall'Associazione Andromeda l'8 agosto (da qui la collaborazione con Associazione selezionata al punto 6.2). Si è deciso infatti di unire per l'evento finale questi due progetti del Piano Giovani vista la comunanza degli intenti e dei temi trattati. Andromeda terrà infatti tre giornate di eventi dedicate alla breakdance e ai graffiti, ovvero altre due sfaccettature della cultura HipHop che anche questo nostro progetto vuole promuovere. Si è deciso di collaborare per la giornata di sabato 8 agosto, giorno in cui Andromeda prevedeva già nel proprio progetto una serata di musica live con artisti rap di livello nazionale. Noi dunque ci affiancheremo a loro, condividendo scelte artistiche, organizzazione, spese e finalità. In particolare rientreranno nei costi di questo progetto per l'evento di sabato 8 agosto: le spese per il service audio (pari a 600 euro da preventivo già concordato), le spese relative agli artisti di apertura il progetto- Kaos e DJ Craim (2000 euro di cachet, 250 di rimborso spese per viaggio, vitto e alloggio - previa verifica della reale disponibilità degli stessi una volta approvato il progetto) una parte delle spese per la promozione (pari a 150 euro) e le spese di assicurazione (pari a 300 euro da preventivo già concordato).

In questa fase di organizzazione e coordinamento Daniel Iversen e Ares Adami saranno impiegati circa per 20 ore ciascuno, affiancando lo staff della Associazione Culturale Step By Step che verrà invece rimborsata con la voce di spesa finale della valorizzazione del volontariato pari a 500 euro per spostamenti ed impiego dei suoi volontari.

Oltre queste tre fasi pratiche che si realizzeranno nel concreto nelle scuole e nell'ambito dell'evento conclusivo, per il calcolo del monte ore finale degli esperti abbiamo contato un'ulteriore fase di ideazione e programmazione degli incontri. Infatti prima degli incontri nelle scuole sarà necessario per gli esperti preparare il materiale, raccogliere audio e video necessari per gli incontri e confrontarsi con gli istituti scolastici con cui si collabora. Pertanto abbiamo contato per questa ulteriore fase altre 20 ore a testa per Daniel Iversen e Ares Adami. Così facendo il monte ore finale ammonta a 80 ore rispettivamente per Daniel Iversen e Ares Adami (4 ore prima fase+36 ore seconda fase+20 ore terza fase+20 ore per preparazione materiali e organizzazione con le scuole) e a 30 ore per Enrico Menegoni.

Le scuole che verranno coinvolte saranno: la scuola media Damiano Chiesa di Riva del Garda e la scuola media Niccolò D'Arco di Arco.

Si prevedono 30 partecipanti attivi e un costo di iscrizione procapite di 5 euro.

Ares Adami e Daniel Iversen sono esperti esterni alla Associazione Culturale Step By Step. E' necessaria la loro collaborazione congiunta nelle varie fasi per i ruoli diversi svolti: Ares Adami porterà principalmente la sua competenza artistica e culturale nell'ambito dell'HipHop; mentre Daniel Iversen si occuperà di fornire concetti legati al più generale mondo della black music gestendo anche tutte le questioni logistico-organizzative.

Abbiamo deciso di presentare questo progetto nell'ambito della Comunità Alto Garda e Ledro poiché gli esperti coinvolti, Ares Adami e Daniel Iversen, vivono in questo territorio, conoscono già la realtà di partenza e le istituzioni locali, sono a diretto contatto con le scuole interessate e possono lavorare al meglio alle finalità del progetto.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I risultati attesi alla fine del percorso sono ambiziosi ed importanti:

- Attraverso il lavoro svolto i ragazzi esporranno il loro punto di vista su temi di attualità.
- Si cercherà di favorire l'integrazione multiculturale, attraverso cenni storici sulle diverse influenze che le varie comunità hanno avuto sulla nascita dell'HipHop.
- Fornire ai ragazzi strumenti di comunicazione alternativi stimolando la loro creatività attraverso nozioni musicali, ritmiche e di scrittura.
- Imparare a conoscersi e raccontarsi, aumentando la sicurezza nei propri mezzi, mettendosi in gioco in un ambiente costruttivo e dinamico.
- Riconoscimento dell'importanza del lavoro di un gruppo coordinato e strutturato, con ruoli specifici.
- Valorizzare gli sforzi dei partecipanti al progetto attraverso la realizzazione e la stampa di un supporto musicale (CD), di un evento di musica dal vivo dove possano essere protagonisti.

14.4 Abstract

L'HipHop è un mezzo d'espressione che da oltre trent'anni accomuna persone di tutto il mondo a prescindere da razza, sesso e estrazione sociale. Questo progetto nasce con l'intento di fornire ai ragazzi un modo per esprimersi diretto e fruibile anche con pochi mezzi. Ci soffermeremo sia su argomenti e problemi toccati dai ragazzi, che su pagine importanti della storia di questa musica. Il concerto finale, il blog e la stampa dei brani su supporto fisico (CD), forniranno poi un prodotto concreto.

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

X **Giovani 20-24 anni**

X **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 10



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 30

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
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 fruitori 200



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 Autovalutazione del lavoro svolto dai partecipanti.

2 Analisi di esperti del settore: giornalisti riviste specializzate (Rapburger.com); artisti HipHop di comprovata fama

3

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 0,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) service audio evento finale	€ 600,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) quaderni, penne, matite	€ 100,00
4. Compensi n.ore previsto 80 tariffa oraria 25 €/h forfait	€ 2000,00
4. Compensi n.ore previsto 80 tariffa oraria 25 €/h forfait	€ 2000,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 25 €/h forfait	€ 750,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
5. Pubblicità/promozione	€ 150,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare) spese di vitto, alloggio e spostamenti artisti ospiti	€ 250,00
10. Assicurazione	€ 300,00
11. Altro 1 (specificare) cachet artisti ospiti evento finale	€ 2000,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: € 8650,00



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)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 150,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 150,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 8500,00
--	------------------

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) tutti i membri	€ 2850,00
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	€ 865,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 3715,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 8500,00	€ 2850,00	€ 865,00	€ 4785,00
percentuale sul disavanzo	33.5294 %	10.1765 %	56.2941 %