



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

CEM_9_2018

2. Titolo del progetto

School of Rock

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Alessandra
Cognome	Ferrazza
Recapito telefonico	349-1422489
Recapito e-mail	alefer77@libero.it
Funzione	referente progetto associazione Rocky Rock

4. Soggetto proponente

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

Comune
<input checked="" type="checkbox"/> 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 Rocky Rock

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Cembra Lisignago

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) Alpini, Vigili del Fuoco

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 01/10/2017	Data di fine 20/11/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/12/2017	Data di fine 28/02/2018
Realizzazione	Data di inizio 15/04/2018	Data di fine 30/09/2018
Valutazione	Data di inizio 02/11/2018	Data di fine 30/11/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Cembra Lisignago



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

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

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.)

X 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 Acquisire competenze musicali invogliando i giovani allo studio della musica, contribuendo inoltre a rafforzare l'importanza di essere parte di un gruppo

2 Acquisire sicurezza in se stessi esibendosi di fronte ad un pubblico e mettendosi in gioco non solo come musicisti ma anche come attori e scenografi

3 Aiutare i ragazzi ad essere protagonisti attivi di un evento contribuendo al processo di ideazione e realizzazione dello stesso

4 Coinvolgere i genitori nella realizzazione del progetto

5 Instaurare collaborazioni con scuole e enti per favorire la diffusione del progetto

**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**

Il progetto vuole essere un'occasione di incontro tra ragazzi di paesi diversi, ma soprattutto di coinvolgimento degli stessi nel processo di ideazione e realizzazione dello stesso rendendoli protagonisti attivi in tutte le fasi del progetto.

Si cercherà di coinvolgere anche i genitori, soprattutto nella fase di realizzazione delle scenografie, al fine di responsabilizzare gli stessi nei confronti dei propri figli nel tentativo di creare momenti di incontro e di collaborazione tra genitori e figli in un contesto sicuramente diverso da quello familiare, più rilassato ma al tempo stesso stimolante. Nel laboratorio per la creazione delle scenografie si affronterà la problematica della "sindrome dei non famosi". Una nuova malattia del mondo giovanile che colpisce chi vive una profonda solitudine perché si sente estromesso, escluso ed incapace di raggiungere quei valori tanto enfatizzati nella cultura contemporanea e proposti dai reality show: magrezza, visibilità e popolarità e che genera disagio e frustrazione per l'impossibilità di raggiungerli. Le scenografie si ispireranno proprio a questa tematica cercando di lanciare dei messaggi relativamente all'importanza di essere diversi, ognuno con le proprie particolarità.

Sarà data ai ragazzi l'opportunità di incontrarsi e di interagire, di collaborare tra di loro, con i loro insegnanti e con i loro genitori per realizzare insieme uno spettacolo diverso che potranno sentire proprio. L'idea nasce dalla necessità di stimolare i giovanissimi a rendersi protagonisti già da ora, cercando di sensibilizzarli alla partecipazione e appartenenza al proprio territorio augurandoci che in futuro possano diventare loro stessi promotori di iniziative e progetti.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto "School of Rock" si rivolge ad un gruppo di circa 20 ragazzi tra gli 11 e i 15 anni.

Vuole essere un remake del film omonimo del 2003, film al quale si ispira anche una serie TV per ragazzi molto nota. Il film, una commedia musicale, è ambientato in una scuola elementare e vede protagonisti i ragazzi che, accompagnati dall'insegnante di musica, partecipano ad un concorso tra rock band. Grazie all'ascolto di canzoni e alla visione di filmati sulle band che hanno fatto la storia del rock, i ragazzi cominciano ad emozionarsi all'idea e partecipano con passione al progetto.

I ragazzi partecipanti si metteranno in gioco come musicisti, attori e scenografi. Affronteranno un percorso musicale (sia individuale che di gruppo), necessario per la

preparazione dei brani, e gli insegnanti saranno giovani musicisti di età compresa tra i 20 e i 35 anni, con una preparazione tecnico/musicale adeguata e soprattutto capacità di rapportarsi con i ragazzi. Sarà coinvolto un esperto di teatro per ragazzi in un percorso organizzato grazie alla collaborazione della filodrammatica locale. Inoltre è già stato richiesto il supporto dell'Associazione Sorgente'90 per la programmazione di un laboratorio per la progettazione e la realizzazione delle scenografie durante il quale si affronterà una nuova problematica del mondo giovanile: "la sindrome dei non famosi". A questo laboratorio parteciperanno i ragazzi e i relativi genitori,

L'obiettivo è di riproporre sul palco un riassunto del film. Il percorso inizierà visionando il film insieme ai ragazzi costruendo con loro la trama di quello che sarà lo spettacolo finale. Quindi i ragazzi saranno coinvolti nella fase di progettazione dello spettacolo finale, nonché nella realizzazione delle scenografie e diventeranno anche attori. Il progetto prevede di individuare alcuni brani della colonna sonora che saranno studiati dai ragazzi insieme agli insegnanti. Tali brani saranno poi proposti durante lo spettacolo dai ragazzi che si esibiranno in gruppi. Mentre un gruppo suona gli altri saranno coinvolti nella recitazione e nell'allestimento delle scene, il tutto alternandosi nei ruoli. Lo spettacolo si concluderà con alcuni brani eseguiti dai ragazzi insieme ai loro insegnanti e ad altri musicisti dell'Associazione Rocky Rock e della Fanfara Alpina di Cembra offrendo così al pubblico uno spettacolo completo. Lo spettacolo sarà portato in scena agli inizi di giugno presso il nuovo teatro di Cembra, in un contesto quindi totalmente nuovo per i ragazzi che si troveranno ad esibirsi in una location professionale con un pubblico di 300 persone. I ragazzi si esibiranno in seguito anche in altre occasioni, per esempio nelle feste patronali di Cembra durante il ferragosto grazie all'invito della Fanfara Alpina e dei Vigili del Fuoco Volontari di Cembra e altri eventi locali successivi come per esempio la Festa dell'Uva di Verla di Giovo, riappropriandosi di alcuni spazi e contribuendo a eventi dove solitamente sono completamente assenti.

Piano Finanziario:

Affitto Service Audio e Luci: € 1.000,00

Acquisto materiali usurabili: € 300,00

Compensi per gli insegnanti:

- 240 ore a € 20,00 (compenso tre insegnanti dei ragazzi, individuati all'esterno dell'associazione: Federico Fava, Albanese Francesco, Valentini Thomas), € 4.800,00

- 15 ore a € 50,00 (compenso direttore artistico coordinazione spettacolo finale: Prioli Simone) € 750,00

- 12 ore a € 50,00 (compenso per insegnate teatro) € 600,00

Pubblicità e Promozione (stampa cartelli, locandine, ecc.): € 150,00 (la stampa e la diffusione delle locandine inizierà soltanto dopo l'approvazione del progetto)

Tasse SIAE: € 300,00

Altro: 500 euro per una merenda quando si incontreranno alla fine della parte teorica ed eventualmente una pizza al termine dell'esibizione

Valorizzazione del volontariato: € 500,00

Incassi da iscrizione: 20 partecipanti verseranno una quota di € 100,00 per un totale di € 2.000,00



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

L'Associazione Rocky Rock con questo progetto vuole riuscire a coinvolgere i partecipanti, provenienti da diversi paesi della Valle di Cembra, nell'ideazione dello spettacolo stesso. I giovani partecipanti non si troveranno di fronte ad un progetto pre-costituito, ma partendo da un film dovranno loro stessi con gli insegnanti "decidere" cosa fare.

Sarà loro richiesto di mettersi in gioco come musicisti, come attori e scenografi. Dovranno capire l'importanza della versatilità e soprattutto dal loro entusiasmo nascerà lo spettacolo finale.

L'intento è di dare voce e spazio alla creatività e alla libertà espressiva dei ragazzi, di spingerli ad interagire fra di loro in un contesto artistico diverso. Le parole chiave del progetto sono spontaneità, creatività, libertà espressiva e di interpretazione, aggregazione, socializzazione, divertimento, passione per la musica.

Nel corso del laboratorio per la creazione delle scenografie, grazie alla collaborazione dell'Associazione Sorgente '90, si affronterà "la sindrome dei non famosi", cercando di far capire ai ragazzi che tutti siamo diversi e che non è giusto standardizzarci sui modelli che la società contemporanea ci impone.

La possibilità di esibirsi a fine progetto presso il nuovo teatro di Cembra sarà anche occasione per acquisire sicurezza in se stessi e per imparare ad affrontare un palcoscenico importante interagendo insieme agli altri.

14.4 Abstract

Corso di musica rock per Chitarra elettrica, basso elettrico e batteria: 20 lezioni di un'ora ciascuna suddivise in lezioni individuali e lezioni di gruppo più preparazione del concerto finale.

- Percorso di teatro per la messa in scena dello spettacolo finale
- Organizzazione laboratorio per la preparazione delle scenografie durante il quale sarà affrontata la problematica della "sindrome dei non famosi"

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 25



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 20

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 300



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 Questionari di gradimento

2 Colloquio con i genitori considerata la giovane età dei ragazzi che saranno coinvolti nel progetto

3

4

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) service audio luci	€ 1000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) bacchette plettri	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 240 tariffa oraria 20 forfait	€ 4800,00
4. Compensi n.ore previsto 15 tariffa oraria 50 forfait	€ 750,00
4. Compensi n.ore previsto 12 tariffa oraria 50 forfait	€ 600,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 150,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€ 300,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) buffet e pizza finale	€ 500,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: €8900,00



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	€ 2000,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 2000,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 6900,00
--	------------------

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) Bim, Comunità di Valle, Comuni di Segonzano, Sover, Albiano, Lona Lases, Giovo, Altavalle, Cembra Lisignago	€ 2070,00
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	€ 1380,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 3450,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 6900,00	€ 2070,00	€ 1380,00	€ 3450,00
percentuale sul disavanzo	30 %	20 %	50 %