



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

3SP_6_2018

2. Titolo del progetto

Ti racconto una Novella!

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Alessandro
Cognome	Rigatti
Recapito telefonico	3497821061
Recapito e-mail	alerig88@yahoo.it
Funzione	Referente Tecnico - Organizzativo

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

Istituto scolastico

Pro Loco

 Altro (specificare) Tavolo



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

Comune di Cagnò

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Cganò

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) volontariato

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 10/12/2017	Data di fine 25/03/2018
Organizzazione delle attività	Data di inizio 26/03/2018	Data di fine 30/04/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/05/2018	Data di fine 31/12/2018
Valutazione	Data di inizio 01/01/2019	Data di fine 31/01/2019

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Comuni di Novella

**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**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?**

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? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
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
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
Altro (specificare)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
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 Permettere l'approfondimento della conoscenza del proprio territorio di riferimento, dal punto di vista ambientale, culturale e turistico
2 Fornire competenze nell'ambito dello storytelling, della progettazione e della creazione di un video
3 Sostenere la creatività, incentivare la capacità di ideazione e il team building
4 Costruire un prodotto che possa essere strumento efficace di comunicazione di un territorio, specialmente in chiave turistica
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)

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

Da diversi anni esiste, sul territorio dei comuni di Novella, una pista rampipedonale denominata "Rankipino" ancora poco conosciuta sia dal pubblico locale che da quello turistico. Il percorso è accessibile, soleggiato, adatto per famiglie e bambini di ogni età, vicino ai paesi e paesaggisticamente attrattivo. Tuttavia, la penuria di strumenti di promozione messi in atto in questi anni fa sì che questo percorso sia ancora oggi poco frequentato, forse anche perché il ciclismo risulta essere uno sport poco seguito in valle, benché vi siano più scuole di ciclismo che indirizzano ed educano allo sport le giovani generazioni. Negli ultimi anni si è affermata tra i principali protagonisti del ciclismo internazionale la giovane atleta Letizia Paternoster nativa di Revò la celebrazione delle cui vittorie sarà motivo di una grande mostra sul ciclismo in Trentino presso Casa Campia a Revò.

Dall'altro lato vi è la consapevolezza che il percorso di fusione dei cinque comuni di Cagnò, Revò, Romallo, Cloz e Brez iniziato dopo il referendum del 22 maggio 2016 costituisce un'occasione fin d'ora per mettere insieme le risorse e, anche in chiave turistica, promuovere l'intero territorio.

Nel corso dei World Cafè organizzati a più riprese sul territorio di Novella è emersa chiara da parte dei giovani la volontà di sperimentarsi nell'ambito delle tecniche video, di raccontare sotto diversi punti di vista il proprio territorio di vita quotidiana, la volontà di mettere in luce, nell'ottica di una maggiore valorizzazione, le risorse che il futuro comune di Novella possiede. Da questi punti fissi nasce il progetto "Ti racconto una Novella!" che vuole coniugare l'interesse di sperimentare nuove tecniche, di valorizzare il territorio, di costituire un'occasione per far emergere la creatività dei giovani, per maturare la consapevolezza dell'appartenenza al proprio territorio, per produrre un prodotto di promozione utile oggi come in futuro per comunicare un territorio, per imparare la tecnica dello storytelling.

Per formulare la proposta di progetto sono stati sentiti, su indicazione del Tavolo, due giovani professionisti del settore del videomaking, Damiano e Vinicio Clauser, giovanissimi freelancer che da poco hanno costituito una società con l'intento di specializzarsi nel settore, e l'artista e storyteller Felix Lalù (alias Oscar De Bertoldi) per la sua spiccata capacità creativa, originalità e competenza nell'ambito dell'ideazione di progetti culturali.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto "Ti racconto una Novella!" prende le mosse dalla espressa volontà di alcuni giovani di raccontare attraverso la settima arte il loro territorio, sotto l'aspetto storico, culturale, paesaggistico sia per far maturare la consapevolezza dei locali delle proprie risorse, sia in chiave turistica come mezzo di attrazione e promozione del territorio. Nei primi giorni di maggio, dopo aver opportunamente fatto conoscere il progetto attraverso il materiale cartaceo e virtuale del Piano Giovani di Zona Carez, gli interessati saranno invitati a partecipare ad una prima serata di presentazione dell'iniziativa nella quale già si inizieranno a delineare le linee guide del progetto, un cronoprogramma degli interventi e ad abbozzare alcune idee sulla produzione di due distinti video. Si presume un numero di circa 10 partecipanti attivi (e cioè coloro che acquisiranno competenze tecniche e organizzative prendendo parte al progetto). Qualora gli interessati fossero di più nessuno di loro sarà escluso dalla partecipazione al progetto.

Il primo video, che anche in termini temporali sarà realizzato per primo, vedrà come soggetto esclusivo la pista rampipedonale "Rankipino" mentre il secondo vedrà l'intero territorio di Novella essere raccontato attraverso le immagini raccolte dai partecipanti. In entrambe le produzioni i giovani partecipanti saranno guidati dalle due figure di videomaker professionisti Damiano e Vinicio Clauser, nonché dall'artista e storyteller Felix Lalù. Il progetto inizia con tre appuntamenti di formazione teorica in aula condotti non attraverso metodo frontale bensì laboratoriale nel quale si potranno considerare diversi approcci e tecniche di produzione di video con scopo promozionale, mostrandone direttamente alcune tipologie su maxischermo. Un breve corso dunque che fornisca le nozioni di base per iniziare a realizzare dei video lasciando la piena libertà al gruppo circa l'ideazione della storia, le modalità e i tempi di ripresa, cercando di coniugare la produzione artistica con quella più prettamente commerciale.

Il primo prodotto sul quale si intende lavorare è il video di promozione della pista rampipedonale "Rankipino" in quanto comporta dei tempi relativamente stretti in quanto si ritiene opportuno presentare tale prodotto in occasione della mostra "A ruota libera. La bicicletta in Trentino dal dinamismo di Fortunato Depero alle vittorie di Letizia Paternoster" la cui inaugurazione è in programma per il prossimo 30 giugno. Questa infatti si configura come l'occasione ideale e più opportuna per lanciare questo primo prodotto video relativo alla pista ciclopedonale in questione che sarà lanciato in un successivo momento anche sul web, attraverso siti di settore e social network. Le fasi di produzione del video richiedono una formazione sullo storytelling che sarà tenuta da Felix Lalù nel corso dei primi tre appuntamenti in aula, un tour di conoscenza del tracciato della pista, lunga 57 km che dal Passo Palade giunge al Passo Mostizzolo, le successive riprese sul campo dove i giovani partecipanti, oltre alla possibilità di comparire come protagonisti del video apprenderanno direttamente in azione le tecniche e modalità di ripresa, infine una parte di elaborazione del materiale raccolto e di post-produzione in studio sempre affiancati dai due giovani professionisti Clauser.

Raggiunto il primo obiettivo il gruppo di lavoro sarà nuovamente chiamato a sperimentarsi per la produzione del secondo video, in termini temporali e di sforzo, molto più impegnativo vista la quantità differenziata di materiale potenzialmente oggetto di ripresa. Anche in questo caso si intende, con l'opportuna supervisione dei formatori, lasciare carta bianca ai partecipanti circa la storia, gli elementi, le modalità e i tempi di ripresa per giungere alla produzione del progetto che ha lo scopo di raccontare in pochi minuti (da definire con il gruppo di lavoro) l'intero territorio di Novella con le sue peculiarità ambientali, storiche, culturali. In una prima fase in aula si prenderanno in considerazione tutti gli elementi che in diversi ambiti caratterizzano il territorio dei cinque comuni di Novella. Insieme se ne farà una selezione mirata per giungere a definire una storyboard che fungerà quindi da programma per le riprese sul campo anche questa volta condotte dai giovani e dai professionisti congiuntamente. Il prodotto video, dopo la necessaria fase di montaggio e post-produzione sarà presentato al territorio in un'occasione ad hoc e sarà distribuito a quanti segnaleranno interesse, partendo dalle strutture ricettive del territorio che potranno utilizzarlo come strumento di comunicazione attraverso i propri canali di comunicazione.

Ai formatori saranno corrisposti dei compensi di natura economica come di seguito descritto: Vinicio Clauser € 3.800,00 onnicomprensivo e a Felix Lalù un corrispettivo pari a € 1.500,00



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

La partecipazione attiva e interessata al progetto "Ti racconto una Novella!" avrà senz'altro stimolato e sostenuto la creatività, la capacità di ideazione dei giovani partecipanti. Li avrà resi maggiormente consapevoli dell'importanza di creare una storia prima di entrare in azione e dell'importanza di inventare una storia bella e accattivante per una resa efficace del prodotto video.

L'analisi, la presenza sul campo e la scoperta di persona richiedendo il progetto una presenza fisica sul territorio per le operazioni di ripresa avrà permesso ai giovani partecipanti una maggiore conoscenza dello stesso e consapevolezza delle risorse da valorizzazione rendendoli maggiormente edotti e consapevoli dei luoghi di vita quotidiana. Solo conoscendo a fondo gli spazi ed i tempi di vita dell'ambiente in cui ci si muove ogni giorno si può raccontare e vivere un territorio con maggiore ratio.

La presenza fianco a fianco dei professionisti nel settore dello storytelling e del videomaking gioverà senza dubbio ad una acquisizione in itinere delle competenze di ideazione, creazione e progettazione di un prodotto, in questo quale video.

14.4 Abstract

Per raccontare un territorio e le proprie risorse è necessario avere a disposizione i ferri del mestiere più appropriati. Attraverso un breve percorso di formazione sulla tecnica dello storytelling e del videomaking con professionisti in entrambe i settori si giungerà alla produzione di due diversi video promozionali: il primo sulla pista rampipedonale "Rankipino", il secondo sull'intero territorio di Novella mettendone in risalto le proprie peculiarità ambientali, storiche e culturali

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

X 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)

X Altro (specificare) Tavolo

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
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X 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
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 10

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
X 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 3500



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 Monitoraggio

2 Valutazione con i partecipanti al termine del 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)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 3800	€ 3800,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait 1500	€ 1500,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
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: €5500,00



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	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 5500,00
--	------------------

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) 5 comuni di Novella	€ 2750,00
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	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2750,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5500,00	€ 2750,00	€ 0,00	€ 2750,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %