



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

BVT_10_2018

2. Titolo del progetto

VIDEO REPORTER GIOVANI

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Giancarlo
Cognome	Lira
Recapito telefonico	0461755559
Recapito e-mail	lira.giancarlo@comunitavalsuganaetesino.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
<input checked="" type="checkbox"/> 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)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

X Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

COMUNITA' VALSUGANA E TESINO

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

BORGO VALSUGANA

6. Collaborazioni

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

X SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale, sportiva

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 01/10/2017	Data di fine 16/11/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2018	Data di fine 01/03/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2018	Data di fine 31/12/2018
Valutazione	Data di inizio 01/12/2018	Data di fine 31/12/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

TERRITORIO DELLA COMUNITA' VALSUGANA E TESINO



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
X 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
X 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
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? <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
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.)
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 Utilizzare lo strumento video per dire e raccontare il territorio
2 Utilizzo il linguaggio video/social come mezzo di "buone comunicazioni" che raggiungano i giovani ma anche dia uno spaccato del loro mondo anche agli adulti.
3 Occasione per dare visibilità agli adulti dell'uso buono che i giovani possono fare dei social a servizio anche di associazioni del territorio
4
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

Il linguaggio video è uno dei mezzi di comunicazione fra i più potenti e seguiti anche sui social dai giovani. Non sempre però i messaggi sono chiari e facili da decodificare e le modalità martellanti con cui vengono trasmessi fanno sì che l'individuo anche inconsapevolmente ne subisca gli effetti. Sui social poi non c'è un effettivo controllo e "gira" di tutto mentre è tanto facile quanto quasi "lecito" metterci tutto quello che ti pare. Basta un telefonino e via!

Il giovane può essere ricevitore di messaggi ma anche produttore di comunicazione.

Il progetto vuole promuovere un ruolo positivo della comunicazione e arricchire il bagaglio tecnico di chi ne ha la passione.

La maggior parte dei giovani tra i 12 e i 19 anni possiede un cellulare: la stima si aggira attorno al 98 per cento degli adolescenti, di cui 97 per cento possiede un smartphone. Per facilitare l'organizzazione della vita familiare o per essere raggiungibili in caso di bisogno, molti genitori ne comperano uno già ai bambini piccoli.

Con l'avvento dei Social Network, il cellulare è di fatto lo strumento per comunicare ovunque e con chiunque. Ci permette di raccontare il nostro punto di vista del mondo, di noi. E' quindi fondamentale che chiunque di noi possieda gli strumenti per capire le possibilità, ma allo stesso tempo i pericoli, che una narrazione può portare. Essendo sempre noi i protagonisti delle nostre storie, dobbiamo essere ben consci di cosa può succedere se la nostra storia (anche per colpe non nostre) ci sfugge dalle mani.

Lo 'storytelling' è l'arte di narrare secondo i principi della retorica e della narratologia. Grazie allo Storytelling ognuno di noi (privati, aziende, enti) ha l'opportunità di narrare una propria storia utilizzando semplici fotografie, immagini, video, micro-video Vine, magari migliorati esteticamente grazie a filtri particolari presenti nelle tante App gratuite, e in un click vengono pubblicati sul web, sui Social o è possibile fissarli su un'accattivante infografica. Grazie ad una storia riusciamo ad attirare l'attenzione dei nostri amici. E se tutto questo ci si ritorcesse contro? Grazie al Visual Storytelling abbiamo l'opportunità, in modo diverso (non più solo a parole) di raccontarci, creando curiosità, empatia e condivisione con chi ci sta attorno. Le ricerche scientifiche dicono che la narrazione visiva facilita il ricordo, perché le immagini si imprimono nella memoria con più velocità e facilità (anche comprensiva) rispetto alle parole o ai testi scritti. Il cellulare diventa così lo strumento per fare tutto questo: foto, video, testi. E' la nostra arma che ci permette di relazionarci al mondo esterno. E' fondamentale saperlo usare così come qualsiasi arma mortale.

Il corso, suddiviso in più parti, si prefigge il compito di creare nuova consapevolezza negli adolescenti. Una prima parte del corso è destinata alla conoscenza del cinema, la casa natia del video. Da una parte verranno analizzate le caratteristiche più importanti del linguaggio cinematografico, ossia le dinamiche che richiamano i meccanismi immaginativi del sogno: stimolare associazioni, evocare atmosfere nelle quali immergersi oltrepassando la logica, lasciar parlare soltanto le immagini abbandonando la parola. Verranno analizzati corti, spot, film per comprendere la natura del cinema e l'importanza della scrittura. In una seconda fase analizzeremo l'elemento di base del linguaggio cinematografico: l'inquadratura. Sul concetto e la sperimentazione dell'inquadratura, a partire dai film delle origini, si costruiranno laboratori interessanti e divertenti. Scopriremo l'importanza dell'atto dell'inquadrare, con tutte le riflessioni che comporta in termini di scelte di inclusione ed esclusione, scelte delle angolazioni, dei movimenti (non della macchina in tal caso) che si decidono di far svolgere all'interno della cornice che delimita lo spazio/tempo di una inquadratura, così come degli oggetti che si sceglie di inserirvi, ragionando quindi sul significato di tutte le scelte fatte. Impareremo a raccontarci, cercando di sviluppare narrazioni originali, curiose, fresche e dinamiche capaci di attirare l'attenzione del nostro spettatore. Dopo aver imparato a immaginare, a scrivere, a inquadrare, impareremo a montare un filmato. Un'ultima parte sarà completamente laboratoriale. Ogni alunno avrà il compito di scrivere la propria storia: che sia un post, una foto, un post, un video, ogni prodotto dovrà avere gli elementi nativi dello storytelling. Sarà un momento di discussione, di critica, di nuove consapevolezze. Un momento importante in cui parlare con i ragazzi con il loro linguaggio. Capiremo come la maggior parte della comunicazione sul web è imbroglio, della quale è meglio non fidarsi, o quantomeno, essere molto critici.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto si rivolge ai giovani amanti dei video ma anche a coloro che usano youtube e che ne vogliono sapere di più di comunicazione video. Per coloro che desiderano approfondire gli aspetti più tecnici di come si fa a costruire un video ci sarà la possibilità di seguire un laboratorio pratico nel quale verranno realizzati delle clip sui giovani o altri argomenti di loro interesse che verranno pubblicate sul sito della Comunità e/o su altri canali social.

Si prevede:

con Stefano Bellumat:

- un incontro pubblico aperta ai giovani ma anche adulti e associazioni sullo "storytelling" (tecnica narrativa che permette agli altri di ascoltarti e sceglierti) e la comunicazione di video come su youtube.
- una formazione di base su come confezionare un video breve rivolta ai giovani coinvolti direttamente nella redazione e/o interessati a collaborare con essa.

Il progetto verrà curato nelle sue parti programmatiche e coordinato dallo Staff degli educatori della Comunità. In questo modo il progetto si metterà in collaborazione ed in continuità con altri progetti già in essere, potrà essere a supporto dei progetti del Piano Giovani di Zona 2018 e anche a disposizione delle associazioni del territorio come mezzo di comunicazione ed informazione delle iniziative da loro promosse.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Grazie al coinvolgimento di Stefano Bellumat i ragazzi potranno imparare le tecniche di costruzione di un video, la tecnica narrativa che permette agli altri di ascoltarti e sceglierti. Pubblicare correttamente dei video dal contenuto adeguato su youtube o sugli altri canali social. Dare la possibilità alle associazioni di avvalersi della collaborazione con i giovani per la promozione dei propri eventi.

Grazie al coordinamento dello staff degli educatori della Comunità si potrà creare una rete tra il nucleo associazionistico del territorio e i giovani.

14.4 Abstract

Il progetto "video reporter giovani" intende fornire ai giovani le competenze tecniche del "linguaggio video" per un loro corretto utilizzo personale ma anche nella prospettiva di supporto alla promozione delle associazioni locali.



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
X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero organizzatori 5

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)
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
X 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**

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 50

**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
X Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
Bacheche pubbliche
Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
X Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
Telefonate / SMS
Altro (specificare)

**17. Valutazione
17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

X SI
NO



17.2 Se sì, quali?
1 Suddivisione delle pubblicazioni in varie categorie: eventi, storie, progetti, ...
2 Visualizzazioni
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) materiale per ripresa e montaggio filmati	€ 420,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto serata pubblica con Stefano Bellumat tariffa oraria forfait 150,00	€ 150,00
4. Compensi n.ore previsto 4 incontri da 2 ore formazione con Stefano Bellumat tariffa oraria 100.00 forfait	€ 800,00
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	€ 216,00
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: € 1586,00



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)	€ 1586,00
----------------------------------------	------------------

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) Comuni e Comunità	€ 800,00
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: € 800,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1586,00	€ 800,00	€ 0,00	€ 786,00
percentuale sul disavanzo	50.4414 %	0 %	49.5586 %