



## Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

### 1. Codice Progetto

CEM\_5\_2015

### 2. Titolo del progetto

Young Portal Network

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Luca
Cognome	Casna
Recapito telefonico	3491314206
Recapito e-mail	l.casna@gmail.com
Funzione	ideatore progetto

### 4. Soggetto proponente

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

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Gruppo informale</b>
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)

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 Albiano

### 5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Albiano

## 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)

## 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 15/11/2014	Data di fine 03/12/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 04/12/2014	Data di fine 01/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 02/03/2015	Data di fine 15/11/2015
Valutazione	Data di inizio 16/11/2015	Data di fine 31/12/2015

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Albiano e Valle di Cembra

**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**

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

**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

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

Teatro, cinema e fotografia

**X Tecnologia e innovazione**

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)



<b>11. Obiettivi generali:</b> <b>11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?</b> <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
<b>X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio</b>
<b>X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva</b>
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
<b>X Sostenere l'orientamento scolastico o professionale</b>
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)

<b>12. Obiettivi specifici</b> <b>12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?</b>
1 Migliorare tra i giovani l'informazione e la comunicazione sui temi affrontati e sviluppati dal progetto (nuove tecnologie).
2 Coinvolgere i giovani della zona in un progetto comune, impegnativo ma stimolante e soprattutto innovativo.
3 Creare un portale che sia punto di incontro online dei giovani e delle comunità che offrono opportunità ai giovani.
4 Far acquisire ai partecipanti al progetto competenze informatiche e far sperimentare loro nuove tecnologie.
5 Creare una rete attiva di collaborazioni tra giovani provenienti da diversi luoghi della valle.



### 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

La Valle di Cembra è ricca di associazioni, enti ed istituti che offrono opportunità di svago, formazione, lavoro e crescita ai giovani. Spesso però le attività e gli eventi organizzati in Valle sono poco partecipati, causa l'inefficace comunicazione, e molti giovani non sono a conoscenza dei progetti che vengono attivati per loro. Inoltre, non esiste in valle un punto di incontro per i ragazzi in cui conoscersi, scambiarsi idee o far nascere collaborazioni e si riscontra una grande difficoltà nel mettere in contatto i giovani che vivono nella parte destra della Valle (Grauno, Grumes, Valda, Faver, Cembra, Lisignago, Giovo) con quelli che vivono nella parte sinistra (Segonzano, Sover, Lona-Lases, Albiano).

Il progetto "Young Portal Network" mira a creare un punto di incontro virtuale, che possa mettere in comunicazione i giovani della valle e che possa dare visibilità a tutte le attività e ai progetti rivolti alla fascia d'età 11-29. L'obiettivo finale del progetto è infatti la creazione di un portale multimediale, suddiviso in cinque ambiti:

1. ATTIVITA' E PROGETTI ORGANIZZATI DA/PER I GIOVANI: in questa sezione verranno inserite le attività che si svolgeranno dal 2015 in poi sul territorio. I giovani potranno così essere informati su tutto quello che il territorio offre loro. Agli utenti verrà data la possibilità di inserire commenti oppure file (ad esempio le locandine pubblicitarie) sulle attività. Si potranno caricare anche foto e riprese video degli eventi. Alcuni eventi, scelti dal gruppo di partecipanti, saranno filmati con l'ausilio di droni.
2. GIOVANI IMPRENDITORI: in questa sezione si darà visibilità alle aziende della valle condotte da giovani (età max 35 anni). Si inseriranno descrizioni, foto e video delle aziende, allo scopo di valorizzare l'imprenditorialità giovanile.
3. MONDO LAVORO: in questa sezione i giovani potranno inserire le proprie informazioni (dati, foto, lettere di presentazione, richieste...) e i propri C.V., nonché domande/offerte di lavoro. Le aziende o i privati potranno visualizzare le informazioni e contattare gli interessati in maniera diretta.
4. MONDO SCUOLA: in questa sezione si creeranno pagine che permetteranno agli studenti della valle di scambiare conoscenze, dubbi, compiti o materiale scolastico inserendo (e scaricando) in maniera rapida i file. Questa sezione ha lo scopo di fornire risposte utili e veloci agli studenti e di incentivare la creazione di gruppi di studio.
5. SALE E MATERIALI A DISPOSIZIONE DI TUTTI: in questa sezione i giovani avranno la possibilità di visualizzare tutte le strutture pubbliche che offrono sale, spazi o materiali affittabili per incontri, eventi e attività varie.

Per dare visibilità al portale e per far sì che esso venga utilizzato dai giovani, saranno organizzate delle lezioni su come aggiornare il portale online e caricare file in maniera autonome e veloce. Saranno organizzati anche degli incontri formativi su come è strutturato un sito web (linguaggio HTML, algoritmi e strutture di base).



#### 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto seguirà le seguenti fasi:

1. creazione del gruppo di lavoro e raccolta dati: attraverso un bando pubblico si selezionerà un gruppo di giovani disposto a collaborare alla creazione del portale. Si individueranno tre giovani che dovranno occuparsi della raccolta dei dati utili a strutturare le varie sezioni del portale. A ciascun giovane saranno assegnate una/due sezioni e sarà data loro una scadenza per la raccolta dei dati base. I giovani del gruppo di lavoro collaboreranno poi a tutte le successive fasi del progetto.
2. corso di formazione sulla creazione di siti web: il corso sarà tenuto da un esperto del settore e aperto a tutti i giovani della valle di età compresa tra i 14-29 anni. Sarà strutturato in tre lezioni di due ore ciascuna. Durante il corso verrà mostrato ai partecipanti come funzionerà il portale che il gruppo di lavoro andrà a creare e che cosa sta alla base (il linguaggio di programmazione). Il corso sarà il punto di partenza per la creazione del portale e si cercherà pertanto di coinvolgere giovani interessati a collaborare attivamente alla sua realizzazione;
3. creazione della connessione con server online;
4. sviluppo dell'interfaccia grafica del portale, in modo che rispecchi tutti le regole dell'usabilità e che risulti semplice ed intuitiva all'utilizzo;
5. sviluppo del portale e inserimento dei dati raccolti;
6. test del portale, indispensabile per correggere tutti gli errori che si possono incontrare nell'utilizzo;
7. pubblicazione del portale e relativa pubblicizzazione.

Quando il portale sarà pubblicato e attivo, il gruppo di lavoro organizzerà delle brevi video-lezioni in cui illustrerà come utilizzarlo e aggiornarlo. Le video-lezioni saranno caricate poi sul portale per essere visionate da tutti gli interessati.

Il portale verrà inoltre presentato ai Comuni della valle e pubblicizzato nei principali social network, allo scopo di conquistare un sostegno oltre che istituzionale anche popolare, indispensabile per il proseguimento del progetto stesso e per un eventuale ampliamento.

Spese previste:

Compensi per coordinatore del progetto (Luca Casna, esperto informatico, professore di informatica, giovane della Valle):

organizzazione corso di informatica (pubblicizzazione evento, raccolta iscrizioni, reperimento aule, creazione materiale didattico) - 22 ore  
docenza del corso di informatica - 6 ore

organizzazione del lavoro precedente la fase di analisi e creazione del portale - 2 ore

diffusione del progetto e selezione dei tre giovani per il gruppo di lavoro (diffusione su siti web e bacheche; colloqui con i candidati; selezione) - 14 ore

sviluppo: creazione portale e report con annessi incontri per valutare lo stato (sviluppo codice - database - server, sviluppo interfaccia grafica, inserimento dati) - 121 ore circa

correzione bug (a runtime), fase di test e pubblicazione portale - 49 ore

aggiornamento del portale - 140 ore

coordinamento e supervisione - 14 ore

tot. ore coordinatore progetto: 482 ore

Compensi percepiti dal coordinatore del progetto e dai 3 giovani individuati con bando:

fase di analisi per la strutturazione del portale con gruppo di lavoro - 3 ore

incontri con gruppo di lavoro per organizzazione della raccolta dati - 3 ore

sviluppo: creazione portale e report con annessi incontri per vedere lo stato (sviluppo codice - database - server, sviluppo interfaccia grafica, inserimento dati) - 58,2 ore

pubblicizzazione del portale (incontri con Comuni e pubblicizzazione online) - 21 ore circa

creazione video-lezioni per utilizzo del portale e relativa diffusione - 14 ore

ripresa di un evento con drone e montaggio del video e pubblicazione online - 14 ore

tot ore: 113,2 ore (per 3 persone)

Totale ore progetto 821,60

Incassi da iscrizioni:

Non sono previsti incassi da iscrizione.



### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I giovani che prenderanno parte al corso formativo acquisiranno le competenze necessarie alla creazione di siti web e alla codifica dei linguaggi di programmazione.

Per quanto riguarda i giovani che parteciperanno attivamente alle successive fasi del progetto, gli obiettivi che si intendono raggiungere sono invece:

- l'acquisizione di competenze informatiche relative alla creazione di siti web;
- l'acquisizione di competenze di organizzazione e gestione di un progetto;
- la creazione di un gruppo di lavoro collaborativo e coeso;
- la nascita di nuove collaborazioni.

Il progetto si pone come obiettivo finale la creazione di un portale a misura di giovane, che possa costituire un punto di incontro e scambio per i ragazzi della valle di Cembra. Ci si aspetta quindi che il portale sia efficiente, venga utilizzato dai giovani, possa favorire la nascita di collaborazioni tra i giovani e tra giovani e imprese, e soprattutto che abbia una ricaduta positiva sul territorio.

### 14.4 Abstract

Creazione di un portale dei giovani della valle di Cembra, con le seguenti sezioni: attività e progetti organizzati da e per i giovani; mondo scuola; mondo lavoro; giovani imprenditori; sale e materiali a disposizione di tutti.

## 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**

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 2**



<b>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</b>
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<b>X Adolescenti 15-19 anni</b>
<b>X Giovani 20-24 anni</b>
<b>X Giovani 25-29 anni</b>
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)
<b>Numero partecipanti attivi 50</b>

<b>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</b>
<b>X Tutta la cittadinanza</b>
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)
<b>Numero fruitori 5.000</b>



**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

**X Bacheche pubbliche**

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

**X Passaparola**

**X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)**

**X Telefonate / SMS**

Altro (specificare)

**17. Valutazione**

**17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

X SI

NO

**17.2 Se sì, quali?**

1 blog online per la raccolta delle impressioni sul progetto

2

3

4

5



<b>18. Piano finanziario del progetto</b>	
<b>18.1 Spese previste</b>	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) server online e host	€ 400
4. Compensi n.ore previsto 482 tariffa oraria 18 forfait	€ 8676
4. Compensi n.ore previsto 113,2 tariffa oraria 18 forfait	€ 2038
4. Compensi n.ore previsto 113,2 tariffa oraria 18 forfait	€ 2038
4. Compensi n.ore previsto 113,2 tariffa oraria 18 forfait	€ 2038
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
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: € 15190,00**



<b>18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste</b>	
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

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	€ 15190,00
--	------------

<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comuni e BIM	€ 4557
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	€ 3038
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale:** € 7595,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 15190,00	€ 4557,00	€ 3038,00	€ 7595,00
percentuale sul disavanzo	30 %	20 %	50 %