



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

### 1. Codice Progetto

4VI\_10\_2015

### 2. Titolo del progetto

abc:deSIGN

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Giorgia
Cognome	Rossini
Recapito telefonico	3477041118
Recapito e-mail	gio.ross92@gmail.com
Funzione	Progettista

### 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)



## 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 urbankarma

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

Mori

## 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) giovani

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) formatori e Cantina sociale di Mori

## 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 01/10/2014	Data di fine 30/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/02/2015	Data di fine 13/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 14/03/2015	Data di fine 30/09/2015
Valutazione	Data di inizio 21/03/2015	Data di fine 15/10/2015

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Mori



## 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**

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

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

#### **X 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 base nel disegno a mano libera

2 Saper lavorare in gruppo

3 Saper rispondere in maniera creativa ed esaustiva ad una richiesta

4 Far avvicinare al mondo del design i ragazzi che devono scegliere un indirizzo di studi in modo da poterli aiutare nella loro scelta futura

5



### 13. Tipo di attività

#### 13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

##### X 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...)

##### X 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 mondo del design generalmente sembra una cosa lontana, di nicchia, per pochi e molte volte non si riesce a comprendere. E' un campo poco conosciuto e a volte poco considerato soprattutto in Trentino, invece crediamo che sia risorsa per chiunque voglia entrarne a far parte. Al momento, nonostante le grandi possibilità di sviluppo, ci sono ancora poche opportunità anche per chi si sta formando e lavorando, vorremmo poter dare una possibilità di avvicinamento a qualunque interessato:

ai giovani delle superiori ancora indecisi sul proseguimento degli studi, ai giovani che pur avendoci pensato non si sono mai buttati ed anche a semplici interessati al campo.

Vorremmo far capire che il design non è solamente una cosa accessibile a pochi e di nicchia ma, che ha tante sfaccettature e tante forme di espressione, (design può essere una poltrona di lusso per pochi come una semplice tazzina da caffè; c'è design dove c'è progettazione).

Il mondo del lavoro richiede di saper lavorare in gruppo ma allo stesso tempo di sapersi gestire in autonomia, il processo creativo si basa proprio su questi principi, infatti volevamo far lavorare i partecipanti in piccoli gruppi per collaborare ed arrivare a delle idee in gruppo attraverso la tecnica del brainstorming, per poi poterle sviluppare in autonomia ed in direzioni proprie.

Il corso sarà tenuto da Giorgia ed Emiliano seguiti da Nicolò per la parte video come relazione.

Giorgia Rossini

Diplomata al Liceo Scientifico Tecnologico G. Marconi di Rovereto. Laureanda presso LABA – Libera Accademia Belle Arti di Brescia (sede Torbole sul Garda). Nel tempo libero coltivo le mie passioni che sono il design, l'architettura, il disegno, il canto, la ginnastica artistica che ho praticato per dodici anni ed insegno da sei.

Emiliano Aiardi

Diplomato in design creativo presso SID – Scuola Italiana Design di Padova.

Successivamente ha svolto alcune collaborazioni e stage presso studi di design (nei campi di prodotto e grafica) ed attualmente lavora a Padova in un ufficio stile specializzato nella calzatura.

Passioni: disegno, design, grafica, musica, montagna.

Nicolò Veronesi

Nato a Rovereto. Frequenta l'istituto d'arte Depero con indirizzo grafico e cinetico, continua gli studi alla LABA di Brescia nella sede trentina di Torbole, i suoi interessi spaziano dalla street art al cinema e alla comunicazione, l'unica costante è l'esigenza di esprimersi, proprio per questo nel 2013 fonda assieme ad un gruppo di amici professionisti nel settore della musica e della creazione di eventi urbankarma. Un'associazione molto attiva con l'ambizione di risvegliare i giovani e non dalla situazione di stallo artistico che caratterizza il Trentino, proprio per questo l'associazione promuove corsi di formazione e progetti sul luogo.



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

Il progetto verrà promosso attraverso volantini e locandine, passaparola e fb anche con la collaborazione dell'Associazione giovanile La Colonnina di Brentonico.

Il corso prevede 10 lezioni da 3/4 ore: gli incontri si svolgeranno al sabato a partire dall'11 aprile e si concluderanno verso fine giugno.

La sede sarà sicuramente a Mori, da valutare lo stabile. L'idea è quella di collaborare con la Cantina sociale di Mori per realizzare un prodotto legato all'ambiente vinicolo.

Gli argomenti trattati saranno i seguenti:

LEZIONE 1) Presentazione del progetto e degli obiettivi, accenni sulla storia del design italiano, proiezione video sul design;

LEZIONE 2) I partecipanti iniziano a lavorare in piccoli gruppi, confrontandosi su immagini relative al mondo vinicolo (brainstorming);

LEZIONE 3 e 4) Disegno/schizzi a mano libera per abbozzare l'idea del prodotto;

LEZIONE 5) Disegno a mano libera per dettagliare l'oggetto (viste e misure);

LEZIONE 6) Disegno a mano libera per dettagliare l'oggetto (viste e misure);

LEZIONE 7) Presentazione dei prodotti su tavole in formato A3;

LEZIONE 8) Presentazione dei prodotti su tavole in formato A3 e impaginazione con Photoshop;

LEZIONE 9) Impaginazione con Photoshop;

LEZIONE 10) Video finale in collaborazione con Nicolò Veronesi (Vice presidente UrbanKarma).

Metodologia: il mondo del lavoro richiede di saper lavorare in gruppo ma allo stesso tempo di sapersi gestire in autonomia, il processo creativo si basa proprio su questi principi, infatti vogliamo far lavorare i partecipanti in piccoli gruppi per collaborare ed arrivare a delle idee in gruppo attraverso la tecnica del brainstorming, per poi poterle sviluppare in autonomia ed in direzioni proprie.

Durante alcune lezioni Nicolò Veronesi farà delle riprese che saranno poi montate durante l'ultima lezione per aver un "documento" che racconti e riassume l'esperienza fatta sia per i partecipanti sia per l'intera cittadinanza.

A fine percorso si ipotizza di organizzare un evento o di inserirsi all'interno di un evento già organizzato dal Comune di Mori o da altre realtà della zona, per presentare alla comunità il lavoro fatto: in quest'occasione verrà anche proiettato il video che sarà anche caricato on-line.

Si collaborerà con il Comune di Mori per gli aspetti organizzativi, come ad esempio l'uso di una sala pubblica oppure per presentare il progetto e il video all'interno di un evento organizzato dal Comune stesso.

#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

- Lavoro di gruppo (collaborazione, condivisione di idee)
- Affrontare una richiesta in modo creativo
- Passare da un'idea ad un concept
- Passare da concept al prodotto
- Conoscenze base sul design
- Imparare/ vedere le tecniche base di disegno, rappresentazione di un disegno 2d 3d
- Oggetto finale



#### 14.4 Abstract

Corso introduttivo / base sul design di prodotto

Da dove nasce l'idea progettuale?

Come creare qualcosa di nuovo?

Come concretizzare un'idea in prodotto?

Se ti sei già fatto queste domande il nostro corso fa per te!

Corso rivolto ai giovani che vorrebbero affacciarsi al mondo del design.

Dall'idea alla realizzazione.

#### 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 3**

##### 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**

##### **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

**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 1000**

**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 Revisioni individuali con analisi critica del progetto in corso
2 Revisione finale collettiva degli elaborati
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) proiettore	€ 100,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cancelleria	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 29,28 forfait	€ 878,40
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 29,28 forfait	€ 878,40
4. Compensi n.ore previsto 15 tariffa oraria forfait 300,00	€ 300,00
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	€
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: € 2606,80**



<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	€ 400,00
4. Incassi di vendita	€

**Totale B: € 400,00**

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 2206,80</b>
--	------------------

<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) 5 Comuni	€ 1182,84
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€ 0,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali) Cassa Rurale, mobilificio Tonolli	€ 662,04
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale: € 1844,88**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2206,80	€ 1182,84	€ 662,04	€ 361,92
percentuale sul disavanzo	53.5998 %	30 %	16.4002 %