

Progetto

Aria fresca. I giovani protagonisti dell'innovazione

Gennaio-Aprile 2018

Le Associazioni del progetto

DALLA PARTE DEI PICCOLI



Associazione Lucchese Arte e Psicologia
Gruppo di studio interdisciplinare
Affiliata IAAP International Association for Art and Psychology



I Partner



Progetto realizzato a valere sul Bando Il volontariato per la comunità 2017 del Cevot finanziato con il contributo di Regione Toscana Giovanisì in accordo con il Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale



Regione Toscana

GIOVANI SÌ

IL PROGETTO

Le associazioni proponenti hanno messo a punto il progetto partendo da alcune esigenze comuni alle diverse realtà in cui queste operano: migliorare la **comunicazione** verso il modo esterno, rendere più efficiente l'**organizzazione** interna, **valorizzare** la partecipazione dei giovani e creare **opportunità** per avvicinarne di nuovi al volontariato.

Comunicazione - Social media e nuove tecnologie digitali costituiscono uno strumento strategico e irrinunciabile per avere maggiore visibilità, promuovere e far conoscere le attività delle associazioni, attivare interventi di fund raising, condividere contenuti e molto altro.

Una migliore comunicazione verso l'esterno, puntuale ed aggiornata frequentemente, presente su diversi social network, può contribuire ad attirare nuove persone verso l'associazione ed il volontariato, in particolare i giovani che dimostrano, generalmente, scarsa attenzione ed adesione, anche per mancanza di adeguate informazioni.

Organizzazione – Le nuove tecnologie offrono ottimi strumenti per migliorare l'efficienza e l'organizzazione interna; la maggior parte sono gratuiti o ottenibili a costi molto ridotti. Da una semplice agenda condivisa, consultabile da smartphone, tablet o PC fino ad software gestionali ed “app” dedicate al volontariato.

Anche in questo caso la mancanza di tempo, risorse e know-how non rende possibile di utilizzare appieno le potenzialità che Internet mette a disposizione.

Valorizzazione – I giovani volontari che già operano nelle associazioni hanno una grande dimestichezza con le nuove tecnologie, hardware e software, sia per il grande utilizzo che fanno di social e di Internet sia per la preparazione scolastica o universitaria, specialistica in alcuni casi. Trasformare questa predisposizione in una partecipazione attiva significa renderli protagonisti del processo di “innovazione” delle comunicazioni e dell'organizzazione.

Opportunità – Avvicinare i giovani al mondo del volontariato è, per le associazioni del progetto, un'esigenza per formare “nuove leve”. Sperimentare nuovi approcci per far conoscere le attività delle associazioni può creare opportunità per far coinvolgere ragazzi e ragazze nel volontariato. Il percorso che abbiamo individuato inizia con i ragazzi delle scuole superiori in alternanza scuola-lavoro (alcune associazioni del progetto hanno già convenzioni attive) affidando loro compiti diversi in base agli indirizzi delle scuole di provenienza: tecnologico, artistico, multimediale.

LE DATE

Il progetto inizierà il 15 gennaio e terminerà il 28 aprile 2018.

AREE E SEDI

Il progetto ha come sede di riferimento la Casermetta San Paolino sulle Mura Urbane di Lucca. Alcune attività saranno svolte presso le sedi delle associazioni o di alcuni partner del progetto nelle tre aree Lucca, Garfagnana (Castelnuovo G.), Versilia (Pietrasanta-Forte dei Marmi).

LE ATTIVITA'

Il progetto prevede attività quali:

- realizzazione di filmati o documenti fotografici che illustrino le attività delle associazioni e loro diffusione ;
- creazione o restyling dei siti internet delle associazioni;
- applicazione di nuove tecnologie a metodologie tradizionali;
- cura e coordinamento dell'immagine delle associazioni
- utilizzo evoluto di spazi di lavoro condivisi e collaborativi (agenda, documenti, etc.)
- traduzione in lingua inglese di testi relativi a pagine web, social, materiale informativo
- formazione del personale delle associazioni sull'utilizzo dei vari strumenti

Il tutto coordinato da esperti del settore: volontari, partner e consulenti esterni.

Le attività pianificate prenderanno l'avvio in parallelo. Si prevedono tre gruppi di attività: **multimediale** (filmati e fotografia), **tecnologica** (Internet e social), **artistica** (cura dell'immagine e comunicazione) con diverse squadre operative, formate da studenti, giovani volontari e utenti dei servizi, coordinate dai vari responsabili.

IL LABORATORIO PERMANENTE

La creazione di un "laboratorio permanente" è uno dei punti fondamentali del progetto per rendere i risultati ottenuti duraturi nel tempo. La mancanza di tempo e risorse, già citata tra le cause della mancanza di innovazione, può rapidamente rendere vani gli sforzi compiuti: obsolescenza, non utilizzo di software ed ambienti condivisi, etc.

Le attrezzature hardware acquisite attraverso il progetto, che resteranno utilizzabili, la metodologia adottata facilmente replicabile e la possibilità di utilizzare altri studenti in alternanza scuola-lavoro rendono il progetto sostenibile nel tempo con un trascurabile impegno economico ed un ridotto impiego di risorse per organizzazione e coordinamento.

LA FORMAZIONE

Nel progetto sono previste attività formative attraverso incontri con esperti di informatica (internet, social), comunicazione (cura e coordinamento dell'immagine, advertising), audiovisivi ed altri.

IL COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI

Nelle varie fasi del progetto saranno coinvolti studenti in alternanza scuola-lavoro nelle varie aree: tecnologica, artistica, multimediale.

La durata minima suggerita per una partecipazione efficace è di circa 40 ore: 30 ore di attività (10 incontri di 3 ore ciascuno) e 10 di formazione teorico-pratica (3 ore per 3 incontri).

Il numero complessivo degli studenti coinvolti sarà definito in base alle richieste provenienti dai vari istituti.

I RUOLI DELLE ASSOCIAZIONI DEL PROGETTO

Dalla Parte dei Piccoli – Oltre al coordinamento del progetto come capofila metterà a disposizione le proprie competenze informatiche. Sarà curata la comunicazione dell'associazione attraverso i social, attivati i servizi di Google Grants e realizzata una campagna di fundraisig.

Ass. Lucchese Arte e Psicologia - Saranno utilizzate per le attività del progetto le competenze dei volontari per le attività multimediali, recentemente rinnovate con la realizzazione del cortometraggio "Il sogno d'oro" sulla vita di Puccini,.

Croce Verde P.A. - Metterà a disposizione alcuni volontari con varie esperienze. Saranno realizzati video e documenti fotografici sulle attività dell'associazione con il coinvolgimento dei volontari.

Associazione Mamre - Assumerà il ruolo di coordinatore dell'area cultura e disabilità: in particolare si coordinerà con l'associazione "Archimede" e con la cooperativa "La Tela di Penelope" per la creazione di due percorsi che coinvolgono ambiti culturali e multimediali.

Aiuto ai Bambini Cerebrolesi A.B.C. (Forte dei Marmi) - Sarà rivisto ed aggiornato il sito Internet dell'associazione con il coinvolgimento dei volontari e la possibile partecipazione attiva di persone assistite dall'associazione. E' prevista la realizzazione di materiale foto e video sulle attività svolte.

ACAT Garfagnana (Castelnuovo G.) – Parteciperà al progetto con l'esperienza acquisita con le attività sulle dipendenze dei giovani in fasce di età sempre più basse. Sarà realizzato materiale multimediale su dipendenze vecchie e nuove come alcool, droga ed Internet.

I RUOLI DEI PARTNER DEL PROGETTO

Ufficio Scolastico Provinciale – Ci permetterà di coinvolgere vari istituti superiori della provincia per l'alternanza scuola lavoro, oltre a pubblicizzare andamento e risultati del progetto.

Archimede (APS) - Il partenariato con Archimede, associazione di promozione sociale e culturale, porterà alla creazione di video sulle attività dell'associazione, realizzati da giovani per la pubblicazione sui siti web e collegati, ed al rilancio del magazine online "Carta n°0" (www.cartazero.net).

La Tela di Penelope - Con la cooperativa sociale di tipo B "La Tela di Penelope", che utilizza l'arte terapia come forma prevalente di riabilitazione psichica, sarà attivato un percorso che porterà i giovani a sviluppare idee innovative per l'antica tecnica del telaio con l'utilizzo delle nuove tecnologie.

A.V.A.D. Associazione Versiliese Audiovisivi Didattici L'associazione, che opera anche in ambito scolastico, metterà a disposizione la propria esperienza per la costituzione di laboratori per la produzione di pacchetti didattici audiovisivi.