

Allegato B (DET. n.121 del 18/09/2018)

DIPARTIMENTO PER LA SALUTE E IL WELFARE

Servizio Politiche per il Benessere Sociale

VIA CONTE DI RUVO, 74 - 65100 Pescara

e-mail dpf013@pec.regione.abruzzo.it

dpf013@regione.abruzzo.it

AVVISO PUBBLICO "GIOVANI TALENTI PROTAGONISTI"

SCHEMA DI DOMANDA

TIPOLOGIA DI AZIONE DELL'INTERVENTO:

(si deve fare riferimento ad una sola delle azioni previste)

☐ Azione A) Centri per l'aggregazione giovanile

☒ Azione B) TalentLAB 1

☐ Azione C) TalentLAB 2

TITOLO DEL PROGETTO: DigitalArcheo

SEDE DI SVOLGIMENTO: Territorio dell'Ambito Distrettuale Sociale n. 21 "Vibrata"

SOGGETTO ATTUATORE

Dati relativi all'Ambito Distrettuale Sociale:

Denominazione ADS	ADS n. 21 "Vibrata"
ECAD	Unione di Comuni "Città Territorio Val Vibrata"
Rappresentante legale	Il Presidente, dott. Pietrangelo Panichi
Comune e indirizzo della sede	Sant'Omero, Via T. Tasso snc (sede amministrativa)
telefono	0861 851825
e-mail – pec	unionecomunivalvibrata@pec.it
e-mail	protocollo@unionecomunivalvibrata.it

Referente per il progetto	Dott. Domenico Di Emilio
telefono	0861 851825
e-mail	sociale@unionecomunivalvibrata.it

Descrizione del progetto

analisi del contesto/territorio (max 60 righe)

L'ADS n. 21 "Vibrata" risulta essere il più esteso tra gli ambiti sociali provinciali, ed è caratterizzato da una disomogeneità geografica tra i Comuni dell'entroterra e quelli costieri, divisi in due gruppi ben distinti: il primo, costituito da Comuni con popolazione superiore ai 7.000 abitanti (Martinsicuro, Alba Adriatica, S.Egidio alla Vibrata e Tortoreto), il secondo da Comuni con popolazione inferiore ai 6.000 abitanti (Civitella del Tronto, Corropoli, Controguerra, Torano Nuovo, Colonnella, Ancarano, Nereto, S.Omero). L'indice di dipendenza giovanile, stando ai dati riportati nell'ultima programmazione zonale, è nella media provinciale, attestandosi sul 20,51%. Attraverso la programmazione sociale, l'ADS 21, in riferimento agli interventi di sostegno alle nuove generazioni, è riuscito a garantire una buona presenza sul territorio di spazi ludici e centri aggregativi, con funzione primaria nel processo di socializzazione dei ragazzi. Tali servizi sono rivolti, tuttavia, a utenza appartenente all'infanzia e alla pre-adolescenza, risultando scoperto, pertanto, sul territorio, il settore dei "giovani adulti", che interessano la fascia d'età compresa tra i 16 e i 30 anni. Come evidenziato nell'ultimo Piano Sociale Regionale, i giovani abruzzesi costituiscono uno dei principali gruppi sociali a rischio di esclusione, e ciò determina la necessità di implementare strategie nella programmazione e nella gestione degli interventi che favoriscano lo sviluppo di momenti di confronto e aggregazione, finalizzati a sostenere il protagonismo dei giovani in un'ottica inclusiva. Tale aspetto diventa ancor più significativo quando la progettazione degli interventi riesce a costruire una sinergia tra partecipazione giovanile e caratteristiche significative del territorio. L'ADS n. 21 "Vibrata", infatti, vanta la presenza sul territorio di aree archeologiche che, attraverso l'apporto di organizzazioni del privato sociale, possono costituire una base, un punto di partenza per l'avvio di laboratori rivolti ai giovani, intesi come occasioni di studio, approfondimento e confronto sulla storia e l'arte locale, anche in termini di appartenenza, attraverso la sperimentazione di modalità di apprendimento che coniughino antico e moderno.

obiettivi del progetto(max 20 righe)

Obiettivo del progetto è quello di sostenere, attraverso attività laboratoriali dalle metodologie innovative, giovani talenti nel settore storico, artistico e espressivo, con attività finalizzate a valorizzare attitudini, esperienze e abilità dei partecipanti. I laboratori devono presentarsi come momenti culturali di confronto tra i giovani, con l'obiettivo di offrire loro un'occasione di perfezionamento artistico-professionale. Attraverso tali percorsi, infatti, può realizzarsi, con l'opportuno accompagnamento, un processo di maturazione dei talenti e dei saperi che potrebbe rappresentare non solo un'occasione di inclusione e appartenenza alla comunità locale, ma anche una concreta opportunità di realizzazione personale e occupazionale. Le attività laboratoriali devono rispondere alla necessità di coniugare antico e moderno, storia e innovazione, affinché i giovani possano sviluppare contemporaneamente competenze storico/artistiche e conoscenze informatiche. Le attività, così intese, devono:

- favorire lo studio dei vecchi procedimenti pittorici, scultorei e grafici ormai quasi dimenticati, insieme alla conservazione e valorizzazione dei beni culturali;
- sostenere l'apprendimento delle nuove tecnologie fornite dall'industria e dalla scienza, per ciò che concerne i nuovi sistemi di captazione di immagini e manipolazione digitale;

Allegato B (DET. n.121 del 18/09/2018)

- ricerca e esplorazione sull'integrazione tra mezzi espressivi e tecnologie digitali.

modalità attuative e fasi di realizzazione(max 90 righe)

Per l'attuazione del progetto la principale modalità d'azione è quella determinata dall'intreccio tra competenze progettuali, professionalità, metodi e strumenti, azioni tutte orientate a sviluppare esperienze per l'accrescimento culturale, operativo e inclusivo dei giovani. Tali azioni trovano la loro coerenza con le caratteristiche del contesto locale, attraverso la collaborazione di quei soggetti del privato sociale che costituiscono parte attiva nella valorizzazione della storia e dell'arte del territorio.

La realizzazione del progetto prevede la successione delle seguenti fasi:

- Individuazione, attraverso manifestazione d'interesse, di un soggetto del privato sociale, afferente al territorio di riferimento e attivo nelle azioni relative ai siti archeologici presenti sul territorio, con cui condividere l'attuazione e la realizzazione degli interventi;
- selezione dei giovani talenti da inserire nel percorso laboratoriale, da individuare tra i ragazzi tra i 16 e i 30 anni, residenti in uno dei 12 Comuni dell'Ambito, e che abbiano svolto o stiano svolgendo studi orientati alla materia di approfondimento. Allo scopo verrà pubblicato apposito Avviso, e istituita una Commissione di selezione composta da esperti in materia;
- avvio delle attività laboratoriali, con attività in aula alternate a visite in loco, all'interno dei siti archeologici presenti sul territorio. Il progetto prevede la necessità di allestire gli spazi formativi con strumenti digitali necessari per le caratteristiche di innovazione tecnologica della didattica.

risorse strumentali, organizzative e professionali (max 10 righe)

L'individuazione delle risorse organizzative, professionali e strumentali da impegnare nel progetto è strettamente connessa all'individuazione del soggetto del privato sociale con cui condividere le azioni, selezionato con metodologia su descritta. Tali risorse, comunque, devono prevedere: figure professionali esperte nelle materie afferenti alla Storia, all'Arte e alle sue forme espressive, alla ricerca archeologica. I locali che ospiteranno i laboratori, inoltre, dovranno essere allestiti con gli strumenti digitali necessari alle attività.

ricaduta degli effetti sui giovani e sul territorio (max 30 righe)

Il progetto, così come strutturato, consente di aumentare l'offerta di azioni rivolte alle nuove generazioni, ritagliando, tra le attività del territorio, uno spazio specifico dedicato alla fascia di utenza compresa tra i 16 e i 30 anni per la quale le azioni dedicate risultano ad oggi ancora sottodimensionate. Ciò consente di favorire lo sviluppo di punti di incontro e di confronto tra i giovani, supportati a potenziare e approfondire le proprie competenze artistiche e digitali, e sostenuti in un processo di accrescimento delle conoscenze circa la propria appartenenza, attraverso lo studio e la conoscenza della storia e dell'arte della propria comunità.

Innovatività del progetto rispetto alle metodologie e al territorio (max 20 righe)

La metodologia innovativa nell'attuazione delle attività progettuali risponde alla creazione di una rete costituita da soggetti pubblici e privati, che, per mezzo delle professionalità in campo, dei saperi, delle competenze e degli apprendimenti, valorizzino il senso di

Allegato B (DET. n.121 del 18/09/2018)

appartenenza dei giovani al contesto territoriale di riferimento, mettendo al centro la storia e la sua arte, declinata con le moderne tecnologie digitali. Ciò costituisce una novità per l'intero territorio, che viene chiamato per la prima volta alla realizzazione di un'azione di questo tipo.

valore economico del progetto

Contributo regionale	Cofinanziamento del 20%	Costo complessivo del progetto
Azione B) contributo (€ 15.512,50)	€ 3.878,12	... € 19.390,62...
		
		

quadro economico di previsione:

voci di costo (elencare le singole voci aggiungendo le righe necessarie)	importi
1. materiali, strumenti e software per l'allestimento dei laboratori	€12.390,62
2. rimborsi professionali per le attività laboratoriali	€ 7.000,00
Cofinanziamento	€ 3.878,12
Totale quadro economico	€19.390,62

Luogo e data Sant'Omero, li 15.10.2018

firma del legale rappresentante dell' ADS
