

1774 - Bando per il finanziamento progetti di rilevanza locale promossi da odv, aps e fondazioni del Terzo settore - annualità 2024-2026

Accompagnamento verso la transizione digitale nella vita quotidiana

Capofila

Codice Fiscale	94111310366
Denominazione	Università Popolare Natalia Ginzburg
Tipologia	Associazione di promozione sociale (APS)

Partner

Codice fiscale	Denominazione	Tipologia
94061330364	Gruppo vignolese ricerche	Organizzazione di volontariato (ODV)
94205440368	Andromeda	Associazione di promozione sociale (APS)
94107460365	Gruppo di documentazione vignolese Mezaluna - Mario Menabue	Associazione di promozione sociale (APS)

Scheda Progetto

Titolo Progetto	Accompagnamento verso la transizione digitale nella vita quotidiana
Data inizio	15/11/2024
Data fine	30/06/2026

Aree prioritarie di intervento

1

DESCRIZIONE	Sensibilizzazione delle persone sulla necessità di adottare comportamenti responsabili per contribuire a minimizzare gli effetti negativi dei cambiamenti climatici sulle comunità naturali e umane; promozione di azioni e buone pratiche di economia circolare volte a ridurre l'impatto sull'ambiente delle attività umane e incentivare modelli di consumo e produzione sostenibili
-------------	---

2

DESCRIZIONE	Promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento;
-------------	---

3

DESCRIZIONE	Contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale;
-------------	---

4

DESCRIZIONE	Contrasto delle solitudini involontarie specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato;
-------------	---

Destinatari

Destinatario	Numero
Nuclei familiari	300
Bambini e ragazzi (entro le scuole superiori)	120

Destinatario	Numero
Giovani (entro i 34 anni)	10
Anziani (over 65)	500
Disabili	5
Migranti, rom e sinti	10
Multiutenza	50
Soggetti della comunità territoriale	1500

Scheda Progetto Descrizione

Analisi del contesto	<p>Il progetto si svolge negli 8 comuni dell'Unione Terre di Castelli dove risiedono numerose famiglie, anche di altre nazionalità, che nel territorio trovano occupazione e hanno reso la scuola un ambiente multiculturale. Nel Comune di Vignola si trova il polo scolastico della secondaria di II grado al quale affluiscono adolescenti anche dai territori confinanti. E' importante accendere l'attenzione per una trasformazione culturale sia negli adulti, sia nei giovani, per il superamento del digital divide. Il cambiamento dovrà essere accompagnato e sollecitato per favorire processi di consapevolezza verso nuovi strumenti e conoscenze che permettano l'utilizzo delle nuove tecnologie. La presenza di molte associazioni di volontariato può facilitare la transizione verso i processi digitali.</p>
Obiettivi specifici	<p>-Creare momenti di cittadinanza attiva con uso della tecnologia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rendere la tecnologia accessibile, garantendo pari opportunità di accesso e apprendimento. - Fornire piattaforme e occasioni per i cittadini per esprimere e valorizzare il loro talento artistico attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative. - Favorire le collaborazioni tra associazioni del territorio per eventi e manifestazioni socio-culturali, per esperienze immersive che attraggano e coinvolgano il pubblico, promuovendo una cultura dell'innovazione condivisa e formando i volontari verso competenze tecnologiche. <p>-Favorire l'utilizzo delle nuove tecnologie in ambito sanitario, educativo e commerciale.</p> <p>-Promuovere esperienze sensibilizzanti verso il cambiamento climatico e il rispetto dell'ambiente.</p>
Descrizione generale del progetto	<p>Le attività di progetto saranno realizzate adottando diversi linguaggi e forme artistiche in un programma articolato di eventi pubblici, mostre, attività formative, visite a musei.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Laboratori di pittura digitale - utilizzo di strumenti tecnologici che simulano il tratto del pennello reale e di altri strumenti di disegno. 2) Laboratori sul gioco degli scacchi in ambito digitale nelle scuole. 3) Laboratorio di sensibilizzazione al contrasto del cambiamento climatico e comportamenti positivi per la conservazione dell'ambiente. 4) Corso sull'intelligenza artificiale - utilizzo nell'ambito sanitario, educativo e commerciale. 5) Corsi di didattica digitale - Formazione sull'utilizzo dello smartphone e computer 6) Corsi di formazione per i volontari delle associazioni partner sull'uso di programmi digitali avanzati, in modo che possano sfruttarli efficacemente nel contesto associativo. 7) Collaborazione nelle manifestazioni locali organizzate da enti e associazioni

	<p>in varie location.</p> <p>I corsi sono costruiti ad hoc per il contesto associativo con lo scopo di fornire competenze pratiche, sfruttabili fin da subito e utilizzabili nel lungo periodo.</p>
Eventuali sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio	<p>Andromeda Savignano s/P APS</p> <p>Circolo polivalente Olimpia Vignola APS</p> <p>Gruppo Mezaluna Vignola APS</p> <p>Gruppo vignolese ricerche di Vignola ODV</p> <p>Club 64 A.S.D. di Modena APS</p> <p>Overseas Spilamberto</p> <p>Comune di Vignola</p>
Luoghi e/o sedi di realizzazione delle attività	<p>Aule dell'Università Popolare Natalia Ginzburg Vignola</p> <p>Sale Biblioteca Auris Vignola</p> <p>Locali del Museo civico di Vignola</p> <p>Parco Piscina Vignola</p> <p>Sala Consiliare del Comune di Vignola</p> <p>Parco Overseas Spilamberto</p>
Eventuale presenza del tema della tecnologia e/o del suo utilizzo	<p>Il progetto è espressione di aggregazione di associazioni attive nel territorio locale e pertanto necessita di un supporto tecnico relativo alla comunicazione e alla divulgazione affidato a personale incaricato specializzato.</p> <p>Il servizio di comunicazione sarà attivo in tutte le fasi attuative del programma. Si valorizzeranno i canali delle associazioni e delle istituzioni e le piattaforme dei social media, per mantenere una immagine coordinata nella comunicazione.</p>
Descrizione del ruolo svolto dai singoli Enti partner e delle modalità di collaborazione e cooperazione interne	<p>Andromeda: progettazione, assistenza tecnologica, rilascio documentazione, comunicazione, formazione dei volontari delle associazioni sull'utilizzo di nuove piattaforme e strumenti digitali.</p> <p>Gruppo vignolese ricerche di Vignola: diffusione dell'informazione, locali per incontri.</p> <p>Gruppo Mezaluna: formazione dei volontari sul digitale.</p> <p>Incontri di coordinamento periodici, ogni mese, per organizzare e coordinare le attività e monitorare il percorso del progetto sul breve e sul lungo periodo.</p>
Risultati sul medio periodo e impatti attesi	<p>A giugno 2025 valutazione delle azioni intraprese, delle risorse utilizzate, proiezione delle ulteriori attività da svolgere, calcolo economico.</p> <p>Durante le attività locali potranno essere utilizzati spazi in cui fare provare la strumentazione, aumentando la partecipazione e l'offerta delle manifestazioni.</p>
Capacità del progetto di attivare nuove risorse	<p>Si prevede l'assegnazione di una persona del servizio civile, nuovi volontari in ingresso.</p>
Livello di coinvolgimento e strumenti di attivazione dei beneficiari e della comunità	<p>Grazie all'acquisto della strumentazione indicata verranno organizzati dei laboratori itineranti di pittura digitale e scacchi in realtà virtuale nel territorio, accessibili a tutte le fasce d'età.</p> <p>Le associazioni, grazie alla formazione ricevuta saranno in grado di velocizzare alcuni processi interni, favorendo la loro presenza sul territorio e divulgazione di competenze.</p> <p>Sarà anche possibile organizzare momenti insieme alle scuole, in cui i ragazzi potranno sperimentare queste nuove tecnologie sotto la supervisione di personale preparato.</p> <p>Saranno organizzate delle attività con lo scopo di far socializzare i ragazzi e condividere momenti insieme, favorendo l'inclusione grazie alla tecnologia.</p>

Numero volontari che si prevede di impiegare per la realizzazione delle attività	25
--	----

Entrate e Costi

Finanziamento regionale richiesto	6971
Quota a carico dei soggetti della partnership progettuale (comprensiva del capofila)	2500
Quota a carico di enti pubblici	0
Quota a carico di altri soggetti	0
Totale costo progetto	9471

Azioni

1

TITOLO	Grafica e creatività digitale per volontari
DESCRIZIONE	n. 5 corsi di formazione gratuiti per i volontari delle associazioni sull'utilizzo di nuovi applicativi digitali per migliorare le competenze ed il processo di lavoro all'interno delle associazioni: -Utilizzo del dispositivo VR -Guida pratica all'utilizzo di Vermillion -Guida pratica all'utilizzo di Chess Club VR - Il metaverso per le associazioni -Utilizzo di Adobe Express.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24;GIU26;

2

TITOLO	Cambiamento climatico
DESCRIZIONE	n. 1 corso sul cambiamento climatico e successiva esperienza immersiva.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24;GIU26;

3

TITOLO	Didattica digitale
DESCRIZIONE	-n. 4 laboratori gratuiti aperti a tutti per imparare l'uso dello smartphone e del computer, in aula attrezzata.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24;GIU26;

4

TITOLO	Pittura digitale con visori VR
DESCRIZIONE	n. 1 laboratori itineranti e n. 1 in sede Università Ginzburg, gratuiti, con 10 partecipanti e un istruttore per portare tutte le sensazioni della pittura ad olio nel mondo digitale. I partecipanti potranno esplorare tecniche di pittura in un ambiente virtuale, sperimentando con colori e strumenti digitali. Mescolazione realistica dei colori, effetto "pittura su pittura" con fusione dei colori sulla tela, spennellatura a secco ed effetti impasto e livelli.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24;GIU26;

5

TITOLO	Gioco degli scacchi con visori VR
DESCRIZIONE	n. 1 Intervento presso le scuole superiori (due classi) di Vignola con una applicazione in VR per tenere sessioni di scacchi per avvicinare gli studenti delle scuole superiori alla tecnologia e sensibilizzarli all'utilizzo di nuove strumentazioni grazie a una passione già sviluppata, con il supporto di istruttori del Club64.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24;GIU26;

6

TITOLO	L'intelligenza artificiale
DESCRIZIONE	- n.1 corsi gratuiti con 10 partecipanti per approfondire le seguenti tematiche: -come usare l'intelligenza artificiale nel quotidiano per migliorare la vita di giovani e adulti, -Conoscere le nuove tecnologie in ambito sanitario, educativo, commerciale, -Cosa sono le tecnologie immersive, la realtà virtuale e aumentata, e l'Intelligenza artificiale, - Utilizzo della realtà virtuale in sanità, scuola, pubblica amministrazione, assistenza agli anziani con possibilità di provare le tecnologie tramite visori - Utilizzo della Intelligenza artificiale in banche, farmacie, negozi.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24;GIU26;

7

TITOLO	Attività nelle manifestazioni locali
DESCRIZIONE	Allestimento di n. 3 spazi esterni in diverse località del territorio dove le persone possano partecipare ai laboratori, con tutorial e assistenza durante le sessioni per aiutare i partecipanti a familiarizzare con la tecnologia. Anche per la partecipazione di eventi culturali e/o artistici.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24;GIU26;