

**Avviso pubblico per la presentazione di progetti attuativi degli interventi 1, 2, e 3 delle Schede Intervento “Giovani protagonisti di sé e del territorio (CreAZIONI giovani)” della Regione Siciliana.**

### Formulario

<b>Titolo del progetto</b>
APP IN PROGRESS

<b>Soggetto proponente (max 20 righe)</b> <i>Denominazione e breve descrizione</i>
<i>In caso di gruppo informale elencare tutti i componenti del gruppo</i>
Domenica Chiara Cavarra  Federica Giuliano

<b>Tipologia soggetto proponente</b>
<input type="checkbox"/> Associazione <input type="checkbox"/> Consulta giovanile <input checked="" type="checkbox"/> Gruppo informale

<b>Linea di intervento</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Giovani talenti <input type="checkbox"/> TradizionalMENTE <input type="checkbox"/> Giovani e legalità

<b>Sintesi del progetto (max 20 righe)</b> <i>Descrivere sinteticamente la proposta progettuale, gli obiettivi, le attività previste, gli effetti attesi nonché i mezzi finanziari e materiali necessari per raggiungere gli obiettivi</i>
<p>App in Progress è un intervento socio-psico-educativo. L'idea progettuale nasce dall'osservazione di gruppi di adolescenti e della loro passione per i videogames. Questo progetto propone un'attività dedicata alle scuole superiori che parta dall'interesse dei giovani per i videogames per creare dei momenti di ideazione, pianificazione, programmazione e realizzazione di un'idea di gioco. L'obiettivo del progetto è quello di</p>

sostituire le fantasticherie passive del videogame con un processo ludico-espressivo d'immaginazione attiva, inoltre il progetto si propone di creare un percorso d'orientamento scolastico e professionale a partire da tutti i soggetti e le figure professionali coinvolte nella realizzazione di un'APP di gioco. Attraverso un concorso a premi ogni studente partecipante prende un ruolo attivo creativo all'intero processo. L'ambiente del concorso è un sito web interattivo: una piazza virtuale dove creare punti d'incontro tra i partecipanti in gioco ed il gruppo di lavoro. Attraverso il sito web sia i vincitori che i non vincitori potranno seguire tutte le fasi progettuali e continuare a trovare informazioni, attività e percorsi di crescita e di formazione personale e professionale. Il coordinatore del progetto sarà coadiuvato da due addetti specializzati nella formazione e gestione dei gruppi di ragazzi. Sarà inoltre presente un esperto in scrittura creativa on-line ed un esperto programmatore e gestore del sito web creato "ad hoc". Gli studenti frequenteranno gli istituti prescelti, locati nella provincia di Siracusa e Ragusa. Attraverso un lavoro di concertazione con gli istituti saranno firmati dei protocolli d'intesa, tre dei quali sono già allegati alla presente domanda. Si intendono coinvolgere circa 500 studenti e si attendono circa 100 trame da correggere di cui una sarà premiata secondo i criteri di un disciplinare di gara appositamente creato. Le risorse finanziarie richieste per la realizzazione di "APP IN PROGRESS" ammontano a €20.000,00 richieste nel presente bando.

#### **Ambito territoriale del progetto**

- Comunale (specificare) \_\_\_\_\_  
 Provinciale (specificare) SIRACUSA E RAGUSA  
 Regionale

#### **Descrizione del contesto territoriale e delle eventuali problematiche (max 30 righe)**

*Descrivere come il progetto si colloca all'interno della realtà territoriale, l'analisi dei bisogni e delle tendenze in atto ecc.*

L'area di riferimento in cui si colloca l'intervento è la provincia di Siracusa e di Ragusa, territori simili per continuità e vicinanza. Considerando la popolazione in età scolare, la scolarizzazione nell'area risulta bassa sebbene la quantità di giovani rappresenta un elemento strategico di notevole rilevanza poiché il territorio può guardare al futuro con prospettive di sviluppo, anche se la carenza di formazione e di qualificazione frena lo sviluppo dell'area. Il capitale umano, i giovani, rappresentano la maggiore risorsa su cui investire per risultare competitivi sullo scenario globale e la maggior parte delle occupazioni, in un'economia della conoscenza e dei servizi, richiede un alto livello di capacità cognitive e personali. E' necessario allora qualificare le risorse umane nell'area al fine di creare le condizioni per un mercato del lavoro anch'esso qualificato.

Secondo gli ultimi dati rilevati da Eurostat, da qui a tre anni mancheranno in Europa 900mila professionisti informatici. Entro il 2015 il 90% di tutti i lavori richiederà competenze tecnologiche e il solo settore dell'ITC crea oggi 120mila nuovi posti di lavoro l'anno. C'e' quindi bisogno di chi progetta videogiochi, installa rilevatori intelligenti ed accompagna la trasformazione digitale per il pubblico. A tal proposito si presenta App in progress uno processo che parte dalla passione dei videogiochi per creare un valido strumento di conoscenza e di sviluppo lavorativo.

--

<b>Obiettivi progettuali (max 20 righe)</b> <i>Descrizione dell'obiettivo generale e di quelli specifici del progetto</i>
<p>L'obiettivo principale del progetto è di sostituire le fantasticherie passive del videogame ad un processo ludico-espressivo d'immaginazione attiva. Ogni ragazzo entra in relazione con un gruppo di pari e prende un ruolo attivo-creativo all'intero processo ideativo-realizzativo. L'obiettivo principale trova applicazione nel costruire un percorso educativo e professionale che aiuti i giovani a scegliere dei percorsi di studi professionalizzanti affini alle proprie passioni: per esempio grafica, programmazione virtuale, musica, pubblicità, scrittura, marketing, sceneggiatura, modellazione, etc .</p> <p>Alcuni degli obiettivi di <b>App in Progress</b> si allineano con delle priorità contenute negli obiettivi del FSE relativi alla programmazione dei fondi strutturali 2014-2020 in materia di occupazione, istruzione e formazione (rispettivamente obiettivi tematici n.8 e n.10). Di seguito verranno elencati alcune delle priorità contenute negli obiettivi del FSE in linea con gli obiettivi di <b>App in Progress</b>.</p> <p>Gli obiettivi specifici affini sono: Sviluppare adeguati servizi di orientamento al lavoro e alla formazione e promuovere l'attivazione; Coinvolgere i giovani attraverso strumenti di cooperazione e collaborazione per stimolare la creatività e l'elaborazione di nuove idee; Sviluppare politiche per migliorare la preparazioni dei giovani al mondo del lavoro; Anticipare le opportunità di occupazione; Favorire la collaborazione tra (...) datori di lavoro ed istituti di istruzione; Promuovere l'apprendimento on-line, formazione on-line e uso di reti aperte e Fornire ai giovani istruzione e formazione professionale che ben rispondono al mercato del lavoro.</p>

<b>Beneficiari (max 20 righe)</b> <i>Identificazione dei beneficiari diretti e indiretti del progetto (tipologia, bisogni, numero previsto, criteri di selezione, partecipazione nella preparazione della proposta, età)</i>
<p>L'iniziativa è destinata a studenti delle scuole medie superiori ed inferiori di età compresa tra i 14 e i 20 anni. Il numero previsto di giovani è di circa 500, frequentanti gli istituti superiori in partneship con il presente progetto. Le classi considerate saranno di secondo, terzo e quarto anno scolastico, scelte secondo le disponibilità concordate con gli insegnanti d'italiano e/o matematica di riferimento. Due esperti addetti in formazione e gestione dei gruppi presenteranno il progetto in ogni singola scuola prescelta ai professori coinvolti ed alle classi scelte dal collegio docenti in collaborazione con il coordinatore del progetto "APP IN PROGRESS". Dopo aver formato le squadre concorrenti, i ragazzi troveranno tutte le informazioni disponibili e necessarie al proseguo delle attività in un sito creato " Ad hoc". Gli studenti potranno seguire il corso di scrittura creativa on-line e potranno scrivere dubbi e/o quesiti direttamente agli esperti addetti in gestione gruppi ed interfacciarsi con l'esperto di scrittura creativa on-line attraverso la chat on-line predisposta nel sito.</p> <p>L'intero processo coinvolge anche le società che producono video- giochi che verranno coinvolti attraverso il sito web, attraverso link di riferimento. I professionisti e/o neo laureati che producono video-giochi si interfacciano con una committenza di giovani target. Le società che producono video-giochi si promuovono. Il sistema scolastico e professionale si incontra.</p>

--

<b>Adempimenti necessari per l'avvio delle attività progettuali (max 10 righe)</b> <i>Disponibilità degli immobili o dei luoghi dove svolgere l'attività, il possesso di autorizzazioni, ecc.</i>
--

Un esperto in programmazione e gestione siti web predisporrà un sito creato "Ad hoc". Due addetti specializzati nella formazione e gestione dei gruppi incontreranno le classi degli istituti prescelti per presentare le attività, il sito web ed il corso di scrittura creativa. Le attività progettuali verranno svolte sia all'interno dell'orario scolastico in incontri creati "ad hoc" sia nell'orario extra curriculare. Due istituti hanno già firmato il protocollo d'intesa per partecipare al progetto mettendo a disposizione tempo, locali ed insegnanti di riferimento. I ragazzi potranno incontrarsi anche in ambienti esterni alle aule scolastiche e saranno coinvolti all'interno di una piattaforma web. All'interno del sito web predisposto per il presente progetto troveranno tutte le informazioni disponibili: scheda di partecipazione al concorso, informazioni utili per la realizzazione dell'elaborato, corso di scrittura creativa on line.

<b>Partenariato (max 10 righe)</b> <i>Indicare le collaborazioni con altri enti eventualmente previste dal progetto</i>
--

Sono previste collaborazioni con enti pubblici/privati?

Sì  
 No

Se sì specificare:

Attraverso un lavoro di concertazione con gli istituti prescelti sono stati firmati due protocolli d'intesa, allegati alla presente domanda di finanziamento, l'Istituto artistico "A. Gagini" di Siracusa e l'Istituto comprensivo " F. Crispi" di Ragusa. Il liceo pedagogico "G. Verga" di Modica ha predisposto un numero di protocollo alla domanda inviata. Sono stati contattati anche il liceo scientifico, linguistico e classico "Corbino Gargallo" di Siracusa, il liceo pedagogico "Quintiliano" di Siracusa, l'istituto commerciale "Rizza" di Siracusa, il I Istituto comprensivo di Melilli e l'Istituto comprensivo di Sortino. In futuro il numero dei partner aumenterà grazie ad attività di concertazione e promozione del progetto. . Il CNA di Siracusa, un partner del progetto (di cui si allega il protocollo d'intesa) fornirà le informazioni necessarie alle possibilità di lavoro, di sviluppo della provincia di Siracusa e fornirà i giusti contatti con le aziende leader nel settore di riferimento.

<b>Innovatività del progetto (max 20 righe)</b> <i>Indicare l'innovatività del progetto rispetto agli standard attuali, all'area di riferimento e ai soggetti destinatari dell'intervento</i>
--

**App in Progress** parte dall'individuo e lo segue nella sua crescita personale e professionale. A differenza di altre progettualità e concorsi per App<sup>1</sup> che puntano primariamente alla realizzazione di servizi e beni di consumo, allo sviluppo e alla promozione del territorio e fruibilità dei servizi, **App in Progress** risponde a varie esigenze proprie del giovane e del suo sviluppo. Lo aiuta a diventare un adulto consapevole e crea

<sup>1</sup> - 20 febbraio 2013: Alunni di Bari inventano App per il turismo nel borgo antico.

una sorta di cittadinanza attiva e di governance partecipata. L'innovazione proposta parte dall'individuo, coinvolge il gruppo e si amplia alla società ed al territorio. L'aspetto concorsuale rappresenta solo l'inizio del percorso. Attraverso il sito web sia i vincitori che i non vincitori potranno seguire tutte le fasi progettuali e continuare a trovare informazioni, attività e percorsi di crescita e di formazione personale e professionale. All'interno della piattaforma web sarà presente, inoltre, un servizio interattivo tra psicologi dell'orientamento (ovvero i due esperti addetti in gestione e formazione gruppi nonché psicologi iscritti all'albo professionale) e gli studenti stessi. Sarà quindi attivato un percorso d'orientamento scolastico e professionale che spieghi tutte le fasi di ideazione e realizzazione del video giochi e che aiuti i giovani a scegliere dei percorsi di studi professionalizzanti affini alle proprie passioni: per esempio grafica, programmazione virtuale, musica, pubblicità, scrittura, marketing, sceneggiatura, modellazione, etc .

### **Contemporaneità del progetto (max 20 righe)**

*Indicare l'utilizzo sperimentale delle tecnologie informatiche, di moderni strumenti di linguaggio, diffusione e comunicazione*

L'importanza dell'uso attivo dell'ambiente virtuale e della sua valenza educativa sono le parole chiavi di **App in Progress**. L'ambiente del concorso è un sito web – interattivo: una piazza virtuale dove creare punti d'incontro tra i partecipanti in gioco, tra le squadre formate ed il gruppo di lavoro. Luogo di riferimento dove trovare tutte le informazioni in merito al concorso, ai partners e agli istituti impegnati. Ambito dove seguire le varie fasi del progetto e soddisfare curiosità. Punto d'accesso per il corso di scrittura creativa e bollettino news per tutte le esperienze affini e collaterali di potenziale interesse per la riuscita dell'intervento. Piattaforma di partenza per intraprendere un percorso d'orientamento scolastico e professionale. Il progetto entra in rapporto con lo spazio virtuale già esistente e lo rinnova permettendo al giovane adolescente di portare in tasca con il proprio smartphone o con le varie console di gioco, non solo hobbies o passatempi, bensì uno spazio ricco di nuovi contenuti, interazioni ed aperture.

### **Contributo allo sviluppo del territorio (max 20 righe)**

*Specificare in che modo il progetto è in grado di contribuire allo sviluppo sociale, economico e territoriale dell'area di riferimento nella quale interviene*

L'originalità e rilevanza dell'idea rispetto al contesto consiste nel mettere in relazione i ragazzi con se stessi, con i propri pari, con le istituzioni educative e con gli ambienti professionali impegnati nella realizzazione della App di gioco. L'intervento proposto è uno strumento aggregativo, didattico, immaginativo, orientativo, preventivo e tecnologico. Di seguito verrà specificato come ogni dimensione del progetto possa migliorare e sviluppare il contesto di riferimento.

**Aggregativo:** ogni personaggio creato incontrerà gli altri personaggi della storia, ovvero compagni di squadra favorendo la socialità tra i pari; **-Didattico:** gli studenti imparano a scrivere una storia attraverso un corso di scrittura creativa on-line e trovano gioia nello studio migliorando il proprio rendimento riducendo quindi l'insuccesso scolastico; **-Immaginativo:** il percorso stimola processi immaginativi ed ideativi sviluppando nei giovani un nuovo modo creativo di interagire con gli strumenti tecnologici; **-orientativo:** gli studenti attraverso l'interazione web, il servizio d'orientamento scolastico e professionale entrano in contatto con il mondo del lavoro ed hanno la possibilità di scegliere in maniera consapevole il proprio percorso di studi e/o lavorativo; **- preventivo:** permette di sviluppare la consapevolezza e l'uso

attivo della tecnologia puntando sui benefici ed aspetti positivi dell'uso intelligente della stessa e del mondo digitale;- **tecnologico/digitale**: considera l'hi-tech capace di generare valore e crescita economica favorendo una professionalità che abbia maggiore sbocchi lavorativi.

### **Attività ed azioni del progetto (max 40 righe)**

*Descrizione delle fasi del progetto e delle attività che s'intendono realizzare*

Il progetto si divide in tre fasi:

1)- Nella prima fase verranno formate le squadre partecipanti. Per favorire la formazione delle squadre e coordinare il lavoro delle stesse, è prevista la collaborazione delle cattedre di italiano e/o di informatica-matematica di ogni singolo istituto scolastico scelto. Inoltre, se gli istituti sono provvisti di adeguate attrezzature ITC parte del lavoro di scrittura potrebbe essere svolto durante l'orario curriculare e possibilmente organizzato in laboratori didattici.

2)- nella seconda fase le squadre scriveranno un plot narrativo, la trama di una Application (App), potenziale sviluppo per un videogame.

I partecipanti rispetteranno le seguenti indicazioni:

1\_ Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di quattro partecipanti.

2\_ Ogni singolo partecipante della squadra dovrà inventare il suo personaggio del videogame con almeno tre pregi e tre difetti (punti di forza e punti di debolezza).

3\_ La storia inventata avrà, quindi, un minimo di quattro protagonisti e dovrà rispondere a cinque quesiti: occorre individuare il chi, il dove, il cosa, il perché e il quando.

Ogni squadra invierà l'elaborato in formato doc e pdf in un sito web creato "ad hoc" che fornirà tutte le informazioni per la partecipazione e l'elaborazione dei plot, ad esempio: scheda di partecipazione, regole del concorso, laboratorio di scrittura creativa on-line etc.

I due addetti alla formazione e gestione, gruppi nonché psicologi iscritti all'albo professionale correggeranno le trame elaborate (utilizzando i criteri del disciplinare di gara) da presentare alla giuria.

3)- Nella terza ed ultima fase la giuria<sup>2</sup> esaminerà gli elaborati e sceglierà, sulla base di un disciplinare di gara<sup>3</sup>, quello che risponderà ai criteri in esso indicati.

La giuria, infine, premierà i partecipanti della squadra vincitrice durante una cerimonia di festeggiamento. Sarà corrisposto un premio per ciascun partecipante.

---

<sup>2</sup> La giuria sarà formata da rappresentanti dei partners che hanno permesso con il loro contributo la realizzazione del concorso: presidi, professori, sponsor, psicologi, musicisti, registi, produttori e videogame maker.

<sup>3</sup> Il disciplinare di gara indicherà: i requisiti tecnici richiesti per l'elaborato (es. numero minimo o massimo di parole dell'elaborato, etc), i criteri adottati dalla giuria per la scelta dell'elaborato (es. maggiore votazione agli elaborati delle squadre miste, originalità, etc) e le classi di corso destinatarie del concorso.

<b>Durata del progetto</b>								
<i>Indicare il numero di mesi e il cronoprogramma delle attività</i>								
N. mes 8								
Fase/attività	1	2	3	4	5	6	7	8
Creazione Sito WEB	X							
Formazione Squadre		X						
Scrittura Plot/TRAMA			X	X	X	X		
Corso di scrittura creativa on-line			X	X	X	X		
Percorso Orientamento Scolastico/Professionale			X	X	X	X		
Correzione Plot/TRAMA							X	
Premiazione+ Diffusione Risultati								X

**Risultati attesi e definizione indicatori (max 30 righe)**

Dallo svolgimento dell'intervento si ritiene che i giovani capiscano: l'importanza dell'uso attivo dell'ambiente virtuale e della sua valenza educativa, la consapevolezza del processo: dall'idea alla realizzazione la forza della coesione e del lavoro di squadra, il valore dell'orientamento scolastico e professionale. Tra le scuole prescelte e selezionate ne parteciperanno un numero non inferiore a cinque unità. Gli studenti coinvolti saranno circa 500, frequentanti gli istituti partecipanti. Il numero di squadre formate tra i 500 studenti concorrenti è di circa 125. Le trame elaborate previste sono 125 unità. Considerando un tasso di mortalità previsto di 1/5 dell'intero numero di elaborati previsti, le trame elaborate sperate sono circa 100 unità. Gli elaborati verranno inviati entro la data di scadenza indicata nell'apposita sezione del sito web. I due addetti in gestione e formazione gruppi coadiuvati dal collaboratore del progetto App in progress valuteranno gli elaborati e ne sceglieranno 10 seguendo i criteri del disciplinare di gara. Le 10 trame finaliste saranno, infine, esaminate dalla giuria per la scelta dell'elaborato vincitore.

**Elementi di sostenibilità e di continuità della proposta nel tempo (max 30 righe)**

*Descrizione delle opportunità derivanti dal progetto per la continuità delle azioni dopo la sua conclusione.*

Quale elemento di sostenibilità per determinare la continuità nel tempo di future edizioni del progetto si intende vendere il plot/trama vincitrice ad una società che produce video-giochi oppure all'Accademia Nazionale di Videogiochi (AIV) e con il ricavato sostenere le future edizioni di *App in Progress*. Prima di

vendere la trama vincitrice un esperto avvocato in copywrite valuterà tutte le condizioni legali della vendita.

*App in progress* sta partecipando anche al concorso indetto dal Ministero dello sviluppo economico Kublai Awards 2013 ed è stato presentato ad un'apposita commissione della BCC Banca di Credito Cooperativo per l'ottenimento di finanziamenti a fondo perduto non ancora

Inoltre si intende accedere ai Fondi Strutturali Europei in quanto come accennato nel paragrafo Obiettivi Progettuali molti degli obiettivi di *App in Progress* sono in linea con la nuova programmazione dei fondi strutturali 2014-2020.

<b>Luogo e data</b>		<b>Firma</b>	
---------------------	--	--------------	--