

format **A**zione

i territori del linguaggio

Il progetto: la multimedialità nella comunicazione giovanile

Destinatario: Regione Toscana, progetto nazionale pilota

Fruitori: giovani, studenti e non, dai 15 ai 30 anni

Linee guida: Musica = Linguaggio universale
Musica + immagine + parola = Multimedialità
Multimedialità = Neolingua.

SINTESI OBIETTIVI

- DIVULGAZIONE

a) Promuovere una partecipazione consapevole e motivata degli Enti pubblici e degli Istituti di Istruzione Superiore a sostegno dei contenuti culturali e sociali del progetto (presentazione del progetto);

b) ampia diffusione dell'offerta formativa e apertura delle iscrizioni ai laboratori multidisciplinari presso i luoghi di aggregazione giovanile quali concerti, campus universitari, Istituti Superiori, web, punti informativi delle amministrazioni comunali (apertura e gestione delle iscrizioni ai laboratori di formazione professionale).

- ORIENTAMENTO

Stimolare l'acquisizione personale di nuove competenze ICT al servizio dell'autoespressione e della creatività interdisciplinare con incontri-lezione multimediali per circa 13.000 studenti degli Istituti Superiori di tutte le province toscane (creazione della domanda);

- INTERAZIONE

Interazione bidirezionale della creatività, "fruire" e "agire", attraverso una rete accessibile di servizi e condivisione di percezione, attenzione, memoria, pensiero, linguaggio, emozioni (attivazione di un nodo di convergenza multimediale su web).

- FORMAZIONE

Percorsi laboratoriali nelle discipline artistiche e dello spettacolo, in spazi virtuali e reali (laboratoriali di formazione professionale).

- ANIMAZIONE

Eventi culturali aperti al territorio (supporto ai servizi offerti e vetrina dei risultati prodotti).

SINTESI AZIONI & CRONOPROGRAMMA

- WORKSHOP multimediali esplicativi
(Divulgazione: presentazione del progetto)
aprile – maggio 2008
- Allestimenti di INFO-POINT
(Divulgazione: iscrizione ai laboratori)
estate-autunno 2008
- CONCERTI DIDATTICO MULTIMEDIALI interdisciplinari
(Orientamento: creazione della domanda e conclusione delle iscrizioni)
ottobre – novembre 2008
- @POLIDI WEB
(Interazione: nodo di convergenza multimediale su web)
settembre 2008 – marzo 2009
- LABORATORI multidisciplinari
(Formazione: laboratori di orientamento e formazione professionale)
dicembre 2008 – marzo 2009
- Eventi di ANIMAZIONE TERRITORIALE
(Animazione: supporto ai servizi offerti)
coordinati per l'intera durata del progetto

Ø PREMESSA

La musica per i giovani è una realtà di riferimento estremamente partecipata e costituisce per essi una coordinata essenziale degli interessi ed aspettative. L'universalità del suo linguaggio consente alla musica di essere un territorio di comunicazione in cui scompaiono differenze razziali, di fede religiosa, nell'attuazione dei principi di solidarietà, uguaglianza, pari dignità sociale degli individui e dei gruppi.

Il progetto proposto, rivolto ai giovani del territorio della Regione Toscana (età compresa fra 15 - 30 anni), si propone di coinvolgere la più ampia area di utenza e vede l'utilizzo della musica e della multimedialità come veicolo per sperimentare la condivisione interdisciplinare delle esperienze linguistiche delle altre arti: pittura, poesia, cinema, teatro.

La multimedialità offre ai ragazzi l'opportunità concreta di potenziare la loro creatività ampliando l'ambito linguistico autoespressivo, articolandolo in una gestione multipla di almeno tre codici comunicativi: il testo, la musica, le immagini.

La ricerca della capacità espressiva dell'immagine legata alla musica e alle parole, vuol essere liaison linguistica fra i modelli del passato e quelli contemporanei, allo scopo di ricucire attraverso nuove traduzioni lessicali i

saperi tradizionali con quelli del futuro.

La "neolingua", proposta dai media multimediali, basata sulla trasmissione via cavo e via satellite di immagini e suoni ha un enorme presa comunicativa, non solo fra i giovani, poichè ripropone tecnologicamente l'ancestrale istinto alla trasmissione visiva e orale (quindi sonora) del sapere che contraddistinse il pensiero classico almeno fino all'epoca socratica.

L'architettura complessiva dei servizi intende essere strumento d'indirizzo formativo e d'orientamento per i giovani, offrendo loro la possibilità di individuare nuove dinamiche di partecipazione culturale e professionale che vedano protagonisti i loro interessi primari.

Tra l'altro, per gli obiettivi che il progetto in esame persegue, questo si potrà coniugare con l'iniziativa recentemente approvata dalla Regione Toscana "Riassetto del Sistema Teatrale della Toscana.

Si intende altresì proporre un percorso che tenga conto di eventuali progetti regionali e/o nazionali rivolti allo stesso ambito d'interlocuzione (il mondo giovanile), al fine di integrarsi con essi e contribuire a valorizzarne risorse ed iniziative.

Ø OBIETTIVI GENERALI

Il progetto intende proporsi, attraverso una serie di servizi, come un referente per il mondo giovanile, come punto di riferimento teso a valorizzarne gli interessi e a stimolarne le capacità creative e professionali, supportando le abilità individuali per un orientamento consapevole e un utilizzo cosciente delle proprie risorse.

In termini operativi ciò significa mettere a disposizione dei giovani:

- un'architettura complessiva del progetto che utilizzi i loro codici di comunicazione, che tenga conto cioè del superamento della trasmissione alfabetico-lineare (leggere-scrivere) a favore di quella audiovisiva (vedere-ascoltare), per riproporre poi i linguaggi tradizionali coniugati a quelli contemporanei;
- una gamma di servizi, incentivi ed informazioni che parta dalle loro aspettative e che sia in grado di accogliere le molteplici esigenze, all'interno di un puntuale percorso cognitivo.

Considerato che alcune fra le esigenze giovanili primarie sono:

- accoglienza dei propri interessi ed aspettative;
- luoghi di aggregazione, virtuali e reali, per lo scambio di interessi e competenze;
- conoscenza di nuove opportunità di crescita e migliore comprensione delle proprie potenzialità;
- comunicazione e scambio delle proprie esperienze.

Obiettivo del progetto è fornire prodotti e servizi ad alto valore aggiunto, tramite un percorso strutturato in più direzioni:

- incontri / rappresentazione didattico-multimediale, rivolti agli studenti degli Istituti Superiori delle 10 città capoluogo delle province toscane, che pongano centrale "l'emozione della conoscenza" quale chiave di accesso ad un interesse partecipato;
- attivazione di un sito web quale nodo di convergenza multimediale, che promuova concorsi per la realizzazione di prodotti multimediali articolati in unità tematiche (musica e arte visiva, musica e scienze, musica e letteratura...) e che permetta ai fruitori del progetto la visibilità di propri elaborati multimediali;
- stage e laboratori di orientamento e formazione professionale nel campo delle professioni delle arti e dello spettacolo, che forniscano strumenti e competenze individuali e di gruppo, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali ed informatiche;
- azione di promozione e animazione del territorio con personalità del mondo culturale e accademico come vetrina dei risultati prodotti dalla rete e dai percorsi laboratoriali.

Ø OBIETTIVI SPECIFICI

Per la realizzazione del progetto sono state individuate 5 direttrici principali:

- DIVULGAZIONE
- ORIENTAMENTO
- INTERAZIONE
- FORMAZIONE
- ANIMAZIONE.

DIVULGAZIONE: presentare il Progetto promuovendo una partecipazione consapevole e condivisa degli Enti pubblici e degli Istituti di Istruzione Superiore a sostegno dei contenuti culturali e sociali del progetto ed al contempo la massima diffusione possibile del progetto stesso presso il bacino d'utenza previsto (giovani dai 15 ai 30 anni).

I Workshop multimediali

Al tal fine, si intende realizzare un ciclo di Workshop multimediali che vedranno coinvolte le seguenti figure:

- Amministratori provinciali e comunali,
- Dirigenti Scolastici,
- Docenti referenti,
- Rappresentanti dei genitori,
- Rappresentanti degli studenti,
- Animatori dei PAAS (punti di accesso assistiti) della Regione Toscana.

Uno degli obiettivi prioritari è quello di promuovere il progetto presso degli Istituti Superiori per chiederne l'inserimento all'interno dei rispettivi Piani di Offerta Formativa. In tal modo si garantirà una piena integrazione fra l'azione di ORIENTAMENTO, svolta dai Concerti didattico-multimediali, e la normale attività scolastica, per una fruizione e condivisione consapevoli degli incontri/lezione sia da parte degli studenti che del corpo docente.

Gli animatori PASS verranno coinvolti al fine di divulgare il progetto alla fascia giovanile fuori dai circuiti scolastici (19-30 anni). I Workshop multimediali saranno condotti da un relatore che esporrà i contenuti e le modalità delle azioni previste, illustrandone ai partecipanti l'intera articolazione. Utilizzando come supporti esplicativi proiezioni multimediali costituite da grafici, cartelli illustrativi, clipart, video letterari, si offrirà una concreta esemplificazione sia dei Concerti didattico-multimediali (sottolineandone il contenuto interdisciplinare e l'azione di orientamento culturale), sia dei Laboratori di orientamento e formazione professionale nel settore dell'arte e dello spettacolo. Il numero di Workshop previsto è di dieci, uno per ogni Provincia toscana.



Le Amministrazioni pubbliche coinvolte

Le attività e servizi proposti dal progetto interesseranno l'intero territorio regionale. Per la realizzazione dell'azione di Divulgazione, quindi, si provvederà a contattare e coinvolgere le seguenti Amministrazioni pubbliche:

- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Arezzo
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Firenze
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Grosseto
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Livorno
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Lucca
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Massa Carrara
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Pisa
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Pistoia
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Prato
- Amministrazioni Provinciale e Comunale di Siena.

Gli Istituti Superiori coinvolti

Per dare immediata efficacia alla partecipazione più ampia possibile, interlocutori centrali saranno gli Istituti Superiori Toscani di tutte le città capoluogo di provincia, che verranno contattati e messi in rete sin dai primi passi del progetto.

Ad essi verranno forniti book illustrativi dell'intero percorso proposto, schede di partecipazione, schede dettagliate relative alla calendarizzazione e alla partecipazione degli studenti di ogni istituto, circolari INFO per diffondere le coordinate e i contenuti del progetto nelle classi degli Istituti.

Ad ogni Dirigente Scolastico si chiederà di indicare almeno due Docenti referenti che saranno contattati sistematicamente dal coordinamento centrale durante le varie fasi del progetto, allo scopo di determinare la calendarizzazione e i dettagli della partecipazione degli studenti.

Il Progetto potrà prevedere il coinvolgimento di due tipi di Istituti superiori:

- Istituti considerati piloti, per il ruolo che andranno ad acquisire nel tempo in termini di qualità e continuità di partecipazione alle azioni del progetto;
- Istituti Superiori che, risultino svantaggiati da particolari situazioni di carattere sociale o di fruizione di servizi culturali, in modo da allargare anche ad essi il ventaglio di opportunità e di stimoli culturali. Tali istituti potranno essere collocati anche fuori dal capoluogo di provincia.

Gli Istituti Superiori saranno individuati dal coordinamento generale d'intesa con l'Amministrazione regionale.

I PAAS

I 282 PAAS (Punti per l'Accesso Assistito ai Servizi e a internet), costituiscono una rete territoriale di grande valore sociale. Rappresentano un servizio gratuito in luogo aperto ai cittadini, dotato di strumentazione e risorse tecnologiche e telematiche e presidiato da soggetti associazionistici. L'interazione con queste strutture rappresenta per il progetto la possibilità di utilizzare un'interfaccia capillare con il territorio, grazie alla quale permettere agli utenti di "raggiungere" il progetto e fruire di tutti i servizi on-line (possibilità di accedere ai concorsi sul sito e ai contenuti digitali messi a disposizione dalla piattaforma tecnologica Scuol@perta) da tanti luoghi diversi integrati nel tessuto urbano e fruibili, perciò, da un'ampia gamma di destinatari del servizio.

Gli Info-point

Allo scopo di raccogliere adesioni ai laboratori da parte dei fruitori, si offrirà un'ampia diffusione dell'offerta formativa per aprire le iscrizioni ai laboratori multidisciplinari allestendo info-point presso i luoghi di aggregazione giovanile quali concerti, campus universitari, Istituti Superiori, web, punti informativi delle amministrazioni comunali.

Secondo le indicazioni fornite dalle Amministrazioni Comunali e Provinciali, verranno individuati i luoghi più idonei per realizzare i workshop multimediali e quelli dove allestire gli info-point, in modo da rendere partecipata da parte delle Amministrazioni pubbliche la promozione del progetto.

Utilizzando la mappa degli eventi culturali già programmati sul territorio per l'estate e l'autunno 2008, gli info-point saranno presenti nelle principali manifestazioni culturali (concerti, rassegne cinematografiche, orientamenti universitari, mostre) e la loro principale finalità sarà quella di sensibilizzare i giovani fuori dai circuiti scolastici degli Istituti superiori (età compresa 19-30 anni) che sono presenti in ampia misura in questo tipo di eventi.

Gli info-point saranno allestiti all'interno di gazebo o similari, dotati di un'ampia gamma di materiale informativo (depliant, fogli illustrativi ecc.) nei quali personale addetto provvederà a:

- fornire il maggior numero di informazioni relative all'intera progettualità;
- fornire informazioni dettagliate su ogni laboratorio di orientamento o di formazione previsti;
- accogliere le iscrizioni ai laboratori, raccogliendo tutti i dati anagrafici degli iscritti e i loro recapiti (tel., fax, e mail, cellulari, postali);
- indicare le varie possibilità di usufruire i servizi on line (sito web, rete PAAS e suoi servizi);
- sottolineare la possibilità di partecipazione ai concorsi multimediali (@polidi web).

A tale fine si forniranno schede informative su ogni attività laboratoriale prevista e info sulle sedi di realizzazione dei laboratori per agevolare la partecipazione agli stessi, schede di iscrizione al progetto, schede info sui servizi on line.

Digitale terrestre

Per dare ulteriore visibilità alle iniziative, si può prevedere la circuitazione di video-promo su piattaforme tecnologiche già esistenti (Digitale terrestre), in collaborazione con il Settore Innovazione e ricerca nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione della Regione Toscana.

Scuol@perta

Il progetto [Scuol@perta](#), sostenuto dal Dipartimento per l'innovazione e le tecnologie (Presidenza del Consiglio dei Ministri) in accordo con il Ministero alla Pubblica Istruzione, è una grande piattaforma per l'apprendimento, la partecipazione e l'inclusione sociale: una scuola aperta verso la società.

format Azione divulgherà i servizi offerti dalla sua piattaforma tecnologica e ne offrirà la più ampia visibilità durante tutte le azioni di divulgazione (workshop, info-point). Inoltre si promuoverà la fruizione dei contenuti digitali offerti dalla piattaforma stessa e dall'intera gamma dei servizi offerti.

ORIENTAMENTO: coinvolgere il segmento giovanile degli Istituti Superiori in "Concerti didattico multimediali" che propongano esempi di condivisione interdisciplinare delle arti. Scopo: stimolarli ad una più ampia e critica fruizione culturale e interessarli alla multimedialità, creando da un lato una più attenta e critica domanda di servizi culturali e sensibilizzando al contempo gli studenti verso le professioni nel settore dell'arte e dello spettacolo.

Agli studenti degli Istituti Superiori di tutte le città capoluogo di Provincia la metodologia dei Concerti didattico-multimediali, proporrà un particolare percorso interdisciplinare basato sull'interazione tra letteratura, pittura, musica (classica, etnica, rock, elettronica, jazz), tecnologia multimediale, videoart.

Per "Concerto didattico-multimediale" si intende un incontro/lezione multidisciplinare condotto da un relatore che alterna l'esposizione orale dei contenuti con:

- performance musicali live di musicisti professionisti;
- proiezioni multimediali (trailer di concerti e di film, quadri, cartelli grafici esplicativi, foto d'arte, video-art, audio-visivi inediti);
- letture e interpretazione di testi letterari e poetici a cura del relatore;
- lettura e interpretazione di testi di collegamento concettuale.

I Concerti didattico/multimediali, compatibilmente con la disponibilità di adeguate location, potranno coinvolgere circa 13.000 studenti partecipanti. Per la migliore realizzazione dell'Azione di Orientamento, l'Amministrazione regionale, con la collaborazione delle Amministrazioni Provinciali e Comunali partecipanti al progetto, provvederà ad individuare e fornire location idonee per capienza, acustica e oscurabilità, possibilmente teatri, per la realizzazione dei Concerti didattico-multimediali e provvederà altresì a fornire agli Istituti coinvolti, la possibilità di fruire di trasporti gratuiti (bus) che rendano possibile, qualora risultasse necessario, il raggiungimento agevole delle location scelte.

Interviste/questionario compilate dagli studenti

Alla fine di ogni concerto, a tutti gli studenti e docenti presenti, sarà fornito una intervista/questionario relativa ai contenuti, modalità e riflessioni sull'incontro appena concluso, in modo da raccogliere i loro giudizi, commenti e opinioni. Ogni questionario sarà compilato in modo anonimo, per consentire la più libera esposizione personale.

I dati raccolti, saranno un prezioso screening sulle aspettative giovanili e sulle loro dinamiche partecipative.

I dati raccolti, saranno analizzati e consuntivati; di essi sarà fornita altresì copia alle Amministrazioni pubbliche, ai Dirigenti scolastici degli Istituti partecipanti ai Concerti didattico-multimediali.

Iscrizioni ai laboratori multidisciplinari (per giovani dai 15 ai 19 anni)

Contestualmente alle interviste/questionario, saranno distribuiti agli studenti partecipanti anche le schede di iscrizione ai Laboratori di orientamento e /o formazione professionale, che aggiunte a quelle raccolte presso gli info Point, sul web e presso i PASS, costituiranno l'insieme degli iscritti ai laboratori che seguiranno ai concerti con l'azione di Formazione.

Scuola@perta

Durante i concerti didattico multimediali verranno promosse le ICT contribuendo così a stimolare la fruibilità della piattaforma tecnologica per la creazione e la condivisione di contenuti digitali didattici.

Gli Istituti Superiori in possesso delle ICT (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione), proprio in virtù delle loro dotazioni tecnologiche potranno essere, altresì, i luoghi prescelti per la realizzazione dei laboratori, almeno nella loro fase di Orientamento, andando così a supportare l'obiettivo della piattaforma che è quello di far interagire sempre più gli Istituti Superiori con il territorio loro circostante.

Il DIT, attraverso il progetto [Scuola@perta](#), metterà altresì a disposizione attrezzature informatiche (computer portatili) e multimediali (proiettori e lavagne digitali) per incrementare fra gli Istituti partecipanti l'utilizzo delle ICT.

INTERAZIONE: attivazione di un sito quale nodo di convergenza multimediale su web per stimolare un'azione bidirezionale della creatività, dal "fruire" all' "agire", al "modificare".

A tale scopo si intende realizzare un "circuitto in-out", accessibile cioè per condividere percezione, attenzione, memoria, pensiero, linguaggio, emozioni: un'interfaccia ergonomica che offra l'elaborazione di nuovi percorsi comunicativi, facilitando l'interazione fra giovani e tecnologia nelle infinite possibilità della rete,

Scopo di tale sinergia è quello di ispirare la creazione di nuovi prodotti artistici multidisciplinari.

Come già detto per l'azione di DIVULGAZIONE, anche per l'INTERAZIONE, lo scopo sarà utilizzare e valorizzare le eventuali realtà territoriali che siano già operanti sul territorio o in via di strutturazione, in particolare per la Regione Toscana, sarà importante interagire con i 282 punti di accesso assistiti ai servizi di rete del progetto PAAS.

La condivisione della creatività che gradualmente acquisti autonomia come nodo di convergenza multimediale: "@polidi web".

A tale riguardo, sarà fondamentale l'attività di una redazione multimediale centrale che possa utilizzare, diffondere e valorizzare contenuti digitali di altri gestori (dalla RAI al Ministero dei Beni Culturali) da proporre all'elaborazione creativa degli utenti.

FORMAZIONE: fornire ai giovani strumenti conoscitivi per codificare la loro creatività attraverso percorsi laboratoriali per le professioni nel settore delle arti e dello spettacolo, organizzati negli spazi virtuali e reali del progetto.

Tale forma di partecipazione accoglie la necessità, per l'artista ed il professionista del ventunesimo secolo, di essere "ingegnere di mondi" in quanto sovrintende alla virtualità, progetta gli spazi di comunicazione, dispone gli equipaggiamenti collettivi di cognizione e memoria, struttura l'interazione sensomotora con l'universo dei dati. Protagonisti di questo cambiamento sono i giovani.

Quest'azione si articola in due sezioni:

- laboratori/stage di orientamento dedicati a quei giovani interessati agli indirizzi dei laboratori, ma non al punto da voler seguire un intero percorso formativo professionale. Saranno laboratori utili a chiarire le aspettative verso professioni di cui l'utente non conosce da vicino peculiarità e potenzialità;
- laboratori di formazione professionale nel settore delle arti e dello spettacolo, per giovani motivati a completare un percorso di effettiva formazione professionale ai fini lavorativi.
Questi laboratori prevedono alla loro conclusione un rilascio di attestati regionali a cura di agenzie formative, concordate fra l'Amministrazione Regionale e il coordinamento del progetto.

Il progetto intende mettere a disposizione degli utenti un ventaglio di stage e percorsi laboratoriali che , a titolo esemplificativo, potranno essere:

- Video Making l'immagine e la tecnologia: riprese, montaggio, software per la creazione video.

Il laboratorio di video making è articolato in modo da avvicinare all'affascinante mondo del montaggio video e delle riprese tutti quelli che, in possesso di una videocamera digitale e di un PC, vogliono apprendere le nozioni base per utilizzare questi due strumenti e dare alla propria creatività un'espressione audiovisiva.

- Sound engineering "il suono nello spazio": la professione del fonico, le tecnologie dell'audio digitale.

Alla base di un impianto audio, piccolo o grande, dietro una consolle, classica o digitale, alla programmazione delle dinamiche e degli spazi hardware o software che siano c'è "il Fonico", il filtro cioè tra le qualità artistiche e tecniche dei performers e il pubblico. Sua è la responsabilità della trasmissione integrale delle emozioni. Il corso per sound engineering è articolato in laboratori atti ad avvicinare chiunque desideri conoscere le tecnologie audio. Il percorso proposto è articolato attraverso le figure di riferimento dei vari ambiti: dal responsabile di un mixage audio al responsabile di un impianto di diffusione live, dal fonico di messa in onda al microfonista, dall'assistente di sala al tecnico di palco.

- Light designer "il racconto della luce": lo spazio di un concerto-evento ricreato da software professionali per la progettazione illuminotecnica.

L'illuminazione è oggi sempre più un mezzo di comunicazione, utilizzato nei contesti più vari. La sua funzione, sostenuta da un notevole progresso

tecnologico, spazia ormai dall'ambito prettamente artistico (musica, teatro, cinema, architettura, mostre) a quello del marketing (fiere, convention) e degli eventi in genere (manifestazioni sportive, grandi raduni sociali ecc.). Il corso per lighting design è articolato in laboratori atti ad avvicinare chiunque desideri conoscere le tecnologie illuminotecniche per lo show live e il teatro.

- Comunicazione e promozione "i linguaggi mediatici fra tradizione e innovazione": conferenze stampa, le nuove frontiere del web, promotional planning, comunicazione radiotelevisiva.

Senza un uso consapevole dei mezzi di comunicazione di massa, giornali, radio, tv, internet, non si ha "visibilità". Abbiamo bisogno di informare e di essere informati su quello che succede. I destinatari della comunicazione non sono solo le persone che materialmente avranno la possibilità di assistere ad un determinato evento, ma di essi fanno parte anche tutti coloro che ne subiscono la ricaduta mediatica. Il corso è strutturato in modo tale da offrire gli strumenti del mondo della Comunicazione e acquisire le tecniche necessarie per promuovere progetti, eventi e spettacoli attraverso stampa, radio, televisioni, internet, scoprire quali sono i segreti del lancio di un progetto, di un artista o di un prodotto discografico e approfondire l'importanza dell'immagine attraverso foto, manifesti etc.

- Management "le chiavi del successo": cosa significa progettare l'attività professionale dell'artista. La figura del MANAGER è fondamentale per la realizzazione di qualsiasi cosa abbia a che fare con "un pubblico". Il manager affronta lo sviluppo di un progetto, di un prodotto o di un'idea dal punto di vista della fattibilità e divide i suoi sforzi in due fasi: la realizzazione dell'offerta e la diffusione della stessa. Deve ottimizzare (risorse umane e finanziarie) e creare una strategia per raggiungere il pubblico. Il management non si deve basare soltanto sulla spietata logica dei numeri, ma deve percepire in anticipo gusti, suggestioni, tendenze, spazi d'azione in cui operare con successo. Il manager segue regole generali applicabili a tutto il mercato, legate alla logica della domanda e dell'offerta. Un buon management è capace di creare l'offerta (dove sembra non esserci) e di soddisfarla in pieno, ma deve essere anche capace di dire no, di mettere dei paletti, negli ambiti che lui reputa privi di sviluppo.

- Recitazione il movimento nello spazio scenico, il corpo e la voce come strumenti d'espressione.

Il Teatro inteso come attività libera al di fuori della vita comune quotidiana che assorbe in maniera totale, che procede entro contesti precisi di spazio e tempo, che realizza la giocosa illusione tra attore e spettatore.

Il corso di recitazione/interpretazione sarà dedicato alla conoscenza del sapere teatrale e dei suoi mestieri, con testimonianze appartenenti a stili diversi e pluriculturali. Il corso sarà un'opportunità per i giovani di verificare cosa vuol dire fare teatro e per i Docenti di conoscere i partecipanti, i loro bisogni e le loro aspettative.

- Produzione di contenuti digitali didattici: il superamento della lezione frontale caratterizzata dal codice linguistico alfabetico-lineare (leggere e scrivere) attraverso l'utilizzo di quello digitale audiovisivo (vedere-ascoltare). Non sostituire ma tradurre: il recupero delle basi della nostra

cultura e il fascino della conoscenza passa nel terzo millennio attraverso la traduzioni nei linguaggi contemporanei dei saperi fondanti della nostra civiltà. La conoscenza che utilizza l'emozione.

Questo laboratorio di orientamento e formazione sarà dedicato alla realizzazione di contenuti didattici digitali da mettere in rete attraverso la piattaforma tecnologica di Scuol@perta e il sito web del progetto, in modo da essere condivisi da una vasta gamma di fruitori non inseriti attualmente nel circuito Scuol@perta.

Tutti i laboratori dovranno utilizzare in modo diffuso la multimedialità come materiale didattico e di riferimento (video, grafici, foto, e tutto quello che, usando immagine e suono possano rendere i contenuti formativi particolarmente efficaci e "contemporanei"). L'architettura dei laboratori, sia di orientamento che di formazione professionale, prevede l'accoglienza di almeno 300 borsisti partecipanti.

TRIO

Possibili spazi idonei per la realizzazione dei Laboratori multidisciplinari previsti possono essere anche i 20 spazi attrezzati tecnologicamente facenti parte del progetto TRIO (Tecnologia Ricerca Informazione Orientamento) della Regione Toscana.

ANIMAZIONE: la riuscita del progetto e l'efficace diffusione dei servizi erogati sono subordinati alle attività di comunicazione mediatica, promozione e animazione sul territorio.

Tra le finalità di questa azione c'è quella di promuovere l'adesione al progetto in particolare fra i giovani che non sono inseriti all'interno di percorsi già strutturati, come istituti scolastici, associazioni culturali ecc. Centrale sarà la realizzazione di appuntamenti-evento che diano visibilità al progetto ed agli artisti del territorio.

Ø I TEMPI

Il progetto avrà una durata di 24 mesi. Il suo cronoprogramma prevede, fin d'ora, degli step diversificati di attuazione sul territorio della regione Toscana. Fra le diverse azioni sopraindicate, si propone la seguente successione temporale:

- attuazione di una serie di workshop multimediali, volti alla comunicazione e promozione del progetto e all'incontro con i dirigenti scolastici ed i rappresentanti degli enti coinvolti;
- diffusione del progetto sul territorio ed apertura delle iscrizioni ai laboratori;
- creazione di un data base degli iscritti;
- messa in rete degli Istituti Superiori e degli Enti locali coinvolti;
- attuazione degli incontri/rappresentazione didattico-multimediale;
- attuazione della rete "@polidi web";
- attuazione dei percorsi laboratoriali per le professioni nel settore delle arti e dello spettacolo (orientamento e formazione).

Le azioni sopraindicate sono progettate nella successione sopraesposta perchè concepite ognuna sinergicamente e propedeuticamente alle altre, in modo da creare un unicum progettuale organico ed efficace.

L'unica delle azioni previste dal progetto che sarà costantemente attuata durante tutto l'arco dell'anno è, ovviamente, l'azione di promozione e animazione territoriale che sosterrà costantemente le iniziative.

Ø I SOGGETTI COINVOLTI DAL PROGETTO

- Le Amministrazioni centrali (Ministro delle Riforme e Innovazioni, Ministro delle Politiche giovanili);
- la Regione Toscana in collaborazione con gli Enti Locali (Amministrazioni Provinciali e Comunali);
- gli Istituti Scolastici Superiori;
- le Associazioni culturali del territorio.

IL COORDINAMENTO GENERALE DEL PROGETTO

L'Aspetto innovativo e sperimentale del progetto esige la presenza di un coordinamento generale affidato ad una figura dotata di una specifica preparazione e competenza che verrà concordata tra le amministrazioni- firmatarie della Convezione in sede di Comitato Paritetico