

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

ARCIPELAGO. Spazi Ritrovati

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: Associazione ZOE

INDIRIZZO SEDE: Via Mazza 89 – 61121 Pesaro (PU)

INDIRIZZO MAIL: info@associazionezoe.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
1 Associazione ZOE	Capofila
2 Associazione STRAMONIO	Partner
3 Associazione SECONDA ERA	Partner
4 Liceo Artistico Mengaroni	Partner
5 Istituto Omnicomprensivo Celli - Michelini Tocci	Partner
6 T41"A" Società Cooperativa Sociale	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

ARCIPELAGO. Spazi Ritrovati è un progetto che ha come finalità principale quella di promuovere un percorso che valorizzi l'inclusione e il protagonismo giovanile attraverso l'arte.

Si realizza attraverso: il coinvolgimento dei giovani e delle comunità locali in processi di analisi e lettura dei territori; l'istituzione di una residenza artistica collettiva che coinvolge 8 giovani artisti della Regione supportati e formati da artisti senior; un'attività di restituzione delle opere nate dalla residenza sotto forma di "incursioni" e performances.

ARCIPELAGO rimanda al concetto di isola, per cui abbiamo individuato, all'interno della Regione 5 "isole" da connettere, 5 luoghi di diversa natura ma accomunati da una forte identità locale che ospiteranno gli eventi di restituzione: la Fornace Hoffman - Serra de' Conti; Le Cartiere Milani (fondazione Fedrigoni) – Fabriano; l'Ex miniera di zolfo di Cabernardi – Sassoferrato; Il Castello Brancaleoni – Piobbico PU; L'Ex Lanificio Carotti – Fermignano PU.

Il progetto, inoltre, promuove percorsi narrativi fortemente improntati alla declinazione audiovisiva e digitale, in quanto realizza come output di progetto: un video/documentario finale, la digitalizzazione delle opere, i podcast e le interviste online.

Agli output performativi (eventi) e a quelli di natura digitale, poi, si aggiunge l'edizione del catalogo finale delle opere e del percorso.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

Si riporta l'elenco delle attività così come strutturato nella scheda di progetto.

A – Alla scoperta dell'Arcipelago

A1 – Start Up! – Avvio delle attività

A2 – Incontri di animazione – Analisi dei contesti e coinvolgimento delle attività locali e delle scuole

A3 – Via! - Promozione e coinvolgimento – Attivazione dell'ingaggio online

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

B – Abitiamo l'Arcipelago

B1 – Attivazione della call – Lancio della call e chiamata degli artisti

B2 – Selezione degli 8 giovani artisti – Selezione e comunicazione

B3 – Creazione del collettivo e visite agli spazi oggetto di intervento – Primo coinvolgimento degli artisti individuati

C – Residenza e laboratori

C1 – Attivazione della residenza – Istituzione della residenza ad ARADIA

C2 – Laboratori di residenza – Coinvolgimento delle scuole e degli altri giovani nel processo creativo

C3 – Realizzazione dell'output finale – Realizzazione della/e opera/e

D – Ritrovare gli spazi

D1 – Presentazioni/performances – Le opere vengono riportate nei 5 luoghi ISOLE

D2 – Coinvolgimento delle comunità – Riscontro e feedback delle comunità locali

E – Promozione e restituzione

E1 – Digitalizzazione delle opere – Pubblicazione online

E2 – Pubblicazione del catalogo – Edizione e pubblicazione ISBN del catalogo

E3 – Podcast e video finale – Pubblicazione degli output audiovisivi narrativi

F – Valutazione finale

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Provincia di Ancona:

Serra de' Conti, Fabriano, Sassoferrato.

Provincia di Pesaro e Urbino

Pesaro, Cagli, Piobbico, Fermignano.

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

110

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

VIMINI | INTRECCI per *VIE* impervie

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ASSOCIAZIONE CULTURALE GIOVANILE "IL CIELO SOPRA BERLINO"

INDIRIZZO SEDE: VIA IV NOVEMBRE, 86 – 63822 PORTO SAN GIORGIO (FM)

INDIRIZZO MAIL: cinevisioni@yahoo.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
ANTICA BOTTEGA APS	PARTNER
PARCOSCENICO APS	PARTNER
LICEO SCIENTIFICO "T.C. ONESTI"	PARTNER
LICEO CLASSICO/ARTISTICO "CARO/PREZIOTTI/LICINI"	PARTNER

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto si sviluppa tra le province di Fermo e Macerata, con un percorso artistico ed esperienziale che attraversa borghi e territori dal mare alla montagna. I destinatari sono giovani tra i 14 e i 35 anni, con particolare attenzione verso quelli a rischio di esclusione sociale. L'obiettivo è valorizzare il territorio attraverso **teatro, cinema, artigianato ed escursioni tematiche**, raccontando le **storie legate alla toponomastica delle strade** che collegano i diversi borghi, per riscoprire e reinterpretare il legame storico tra comunità e paesaggio.

Ogni strada, sentiero e via utilizzata nel percorso diventa strumento narrativo che guida la narrazione teatrale e cinematografica e sarà punto di partenza per esplorare e raccontare vecchie rotte commerciali, battaglie storiche e antichi mestieri, trasformando le tappe del viaggio in veri e propri palcoscenici all'aperto. I partecipanti acquisiranno competenze artistiche e professionali in ambito culturale e audiovisivo, contribuendo alla narrazione del proprio territorio. Il progetto si articola in **laboratori creativi itineranti**, culminando in spettacoli, mostre e documentari che resteranno **patrimonio condiviso** dei paesi coinvolti.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

1. Laboratori teatrali e performance itineranti nei borghi storici.
2. Laboratori cinematografici con la produzione di un corto/documentario.
3. Laboratori artigianali di antichi mestieri, scenografie e accessori teatrali.
4. Escursioni naturalistiche con narrazione teatrale lungo sentieri e strade storiche.
5. Eventi finali con spettacoli, mostre e proiezioni pubbliche.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

- Provincia di Fermo: Fermo, Porto S. Giorgio, Monterubbiano, Amandola.
- Provincia di Macerata: Urbisaglia, San Ginesio.

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

Circa 110 giovani suddivisi nelle diverse aree di intervento:

- 30 partecipanti ai laboratori teatrali
- 20 partecipanti ai laboratori cinematografici
- 30 partecipanti ai laboratori artigianali
- 30 partecipanti alle escursioni tematiche

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

AURORA – Atti Unici Rurali di Ordinaria Rivoluzione Artistica

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ASSOCIAZIONE CULTURALE "T. VITTORI" APS - AG

INDIRIZZO SEDE: PIAZZA IV NOVEMBRE N.2 – 60030 SERRA DE'CONTI (AN)

INDIRIZZO MAIL: tivittori@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
1 Associazione Culturale "T. Vittori" APS	Soggetto Capofila
2 Scuola di circo Circoplà ASD-APS	Partner
3 Un cuore... Mille cuori ODV	Partner
4 Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti ETS APS - Sezione territoriale di Ancona	Partner
5 Istituto Comprensivo di Arcevia	Partner
6 Istituto Comprensivo di Corinaldo	Partner

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

AURORA, si presenta come un insieme di piccole conformazioni luminose, epifanie di rivoluzioni scandite da ordinari gesti, apparentemente quotidiani che ci accompagnano nella ciclicità del tempo e dello spazio vissuto. Il progetto, vuol far aprire lo sguardo dei giovani sulle concrete possibilità lavorative in campo artistico e culturale partendo dalla valorizzazione del contesto territoriale e tradizionale con occhi contemporanei. Grazie alle interazioni multidisciplinari delle realtà partner di progetto e ai giovani artisti professionisti, si consolideranno le conoscenze dei partecipanti attivando un processo di formazione, elaborazione creativa e curiosità. AURORA si propone come realtà inclusiva, accessibile ed aggregativa per consentire la completa partecipazione di tutte le attività ai giovani dei territori coinvolti favorendo la socializzazione ed una nuova contaminazione culturale. I destinatari delle azioni saranno i giovani tra i 14 ai 35 anni che verranno coinvolti in laboratori, attività formative e attività ludiche promuovendo percorsi teorici, di conoscenza e di crescita personale al fine di prevenire il disagio giovanile e alimentando la coscienza civica, sociale, di reciproco sostegno e supporto creativo.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

Attività 1 "L'arsomiglio" - L'assomigliarsi, il riconoscersi, usato in dialetto per indicare una fotografia conterrà le azioni in cui i ragazzi si rappresenteranno attraverso dei ritratti. (A cura di T. Vittori, sede delle attività: Serra de' Conti).

Attività 2 "Lab.bise" - Anche nota come "matita". ogni processo creativo inizia da un segno, anche piccolo, inciso nella mente di chi lo traccia e rendendosi evidente mediante svariate forme: un disegno che si anima, un'incisione, un graffito o una mappa. (A cura di T. Vittori, sede delle attività: Serra de' Conti).

Attività 3 "Battistrangola" - Antico strumento usato sia nelle mura monastiche che nelle strade, la battistrangola unisce suono e movimento adattandosi agli ambienti e ai periodi della storia. Si cercheranno

ABSTRACT PROGETTO

così nuove forme di sonore e di gestualità corporea legato al territorio. (A cura di T. Vittori, sede delle attività: Serra de' Conti).

Attività 4 "Ruzzolà" - Le attività mirano a valorizzare il territorio attraverso l'arte, la giocoleria e giochi appartenenti alla tradizione popolare. I giochi che un tempo significavano svago e un diversivo dal lavoro sono oggi riscoperti con curiosità e divertimento. (A cura di CircoPlà, sede delle attività: Arcevia, Montecarotto e Serra de' Conti).

Attività 5 "Enne" - Dal verbo essere "Enne" viene usato in dialetto per indicare "essi sono, vanno o stanno andando". Con questa azione si esploreranno le radici culturali e sociali del territorio attraverso un dialogo comunitario legato ad immagini e tradizioni. (A cura di Un cuore... Mille cuori, sede delle attività: Ostra Vetere e Ostra).

Attività 6 "Discore" - Dal detto anconetano "A discore n'è fadiga", parlare non costa nulla. Prenderà vita un'esplorazione del linguaggio, contemporaneo, obsoleto, dialettale e forbito che i ragazzi esploreranno in maniera inclusiva e accessibile. (A cura di UICAN, sede delle attività: Ancona).

Attività 7 "Comunicazione" - La comunicazione, coinvolgerà professionalità che possano seguire l'aspetto grafico, social, pubblicitario, comunicativo e di gestione dei principali mezzi social e di relazione col pubblico, in formato digitale e in formato cartaceo. Sarà restituito anche un prodotto multimediale finale, ad opera di un videomaker, che fungerà da racconto delle attività progettuali svolte. (A cura di T. Vittori)

Attività 8 "Monitoraggio e valutazione in itinere" - Ogni attività progettuale sarà fotografata periodicamente verificando il rispetto delle azioni e del cronoprogramma. Tutti i laboratori saranno muniti di registri per creare delle statistiche e monitorare i flussi delle presenze. (A cura di T. Vittori)

Attività 9 "Valutazione d'impatto del progetto" - Grazie ai dati raccolti nella fase di monitoraggio, alle interazioni e dati statistici dei social si attiverà un processo di comparazione e analisi dei dati utili alla valutazione degli impatti a breve, media e lunga durata. (A cura T. Vittori)

Attività 10 "Progettazione e coordinamento" - L'associazione T. Vittori insieme ai soggetti partner creeranno il gruppo di lavoro per l'organizzazione e coordinamento di tutte le attività progettuali. (A cura di T. Vittori)

Attività 11 "Rendicontazione" - Verrà attivata da subito la fase di rendicontazione comprendente le documentazioni amministrative necessarie alla messa in atto del progetto e di tutte le professionalità coinvolte al fine di produrre in modo ottimale il rendiconto conclusivo. (A cura di T. Vittori)

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Comune di Serra de' Conti (An)

Comune di Ostra Vetere (An)

Comune di Ancona

Comune di Arcevia (An)

Comune di Montecarotto (An)

Comune di Ostra (An)

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

110



INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO	
RiGenerAzioni: arte, cinema e partecipazione per un futuro più green per i ragazzi marchigiani	
SOGGETTO PROPONENTE	
NOMINATIVO: ARCI Macerata APS	
INDIRIZZO SEDE: via Verdi, 10/A Macerata (MC)	
INDIRIZZO MAIL: macerata@arci.it	
GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI	
NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Legambiente Marche APS (APS)	Partner
APS Officine Mattoli (AG)	Partner
Istituto Istruzione Superiore "Leonardo Da Vinci" Civitanova Marche (ISS)	Partner
DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO (max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)	
<p><u>Contesto di partenza</u> Il progetto risponde alla crescente ecoansia tra i giovani marchigiani (14-35 anni): la percezione di impotenza di fronte ai cambiamenti climatici richiede azioni concrete per stimolare consapevolezza e partecipazione, utilizzando strumenti creativi per narrare il territorio e il suo futuro sostenibile. <u>Destinatari</u> Studenti (classi Terze e Quarte dell'ISS Leonardo Da Vinci), giovani attivi in associazioni culturali e ambientaliste e cittadini under 35 dei comuni di Macerata, Tolentino e Civitanova Marche e residenti nelle Marche. <u>Obiettivi</u> OG: incentivare la partecipazione e il protagonismo giovanile attraverso arte e cinema. OS: OS1. Realizzare laboratori di citizen science per gli studenti marchigiani nell'osservazione degli effetti del cambiamento climatico e nel monitoraggio dei rifiuti nei luoghi naturali. OS2. Realizzare laboratori per sviluppare competenze sulla produzione cineaudiovisiva tra i giovani marchigiani under 35. OS3. Realizzare evento espositivo artistico "RiGenerAzioni in Mostra". <u>Risultati Attesi</u> RA1. Lab. partecipativi indoor outdoor su adattamento e mitigazione del cambiamento climatico RA.2 Evento artistico espositivo "RiGenerazioni in Mostra" RA.3 Lab. partecipativi per acquisire competenze sulla produzione cineaudiovisiva RA.4 Cortometraggio "RiGenerAzioni: il Cortometraggio" RA.5 Piano comunicazione per promozione ed efficacia attività progettuali.</p>	
ELENCO DELLE ATTIVITÀ	
<p>Pacchetto di Attività A.0. Progettare interventi, monitorare attività in corso e raccogliere documentazione per rendicontazione. Pacchetto di Attività A.1 (conseguimento RA.1). Realizzare laboratori indoor e outdoor su ecoansia, <i>citizen science</i> e monitoraggio ambientale. Pacchetto di Attività A.2. (conseguimento RA.2) Organizzare il percorso espositivo con manufatti e fotografie, eventi inaugurati e visite guidate. Pacchetto di Attività A.3. (conseguimento RA.3) Avviare i laboratori teorico-pratici in scrittura, regia e recitazione, con esercitazioni pratiche. Pacchetto di Attività A.4. (conseguimento RA.4) Realizzare il cortometraggio partecipativo con incontri creativi, casting, riprese e interviste. Pacchetto di Attività A.5. (conseguimento RA.5) Sviluppare il piano di comunicazione integrato con promozione tramite materiali cartacei, digitali, radio e TV.</p>	
TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali	
Territorio del Comune di Civitanova Marche (sede dell'ISS Leonardo Da Vinci, rif. Attività progettuali: A.0, A.1, A.2)	
Territorio del Comune di Macerata (sede di ARCI Macerata APS, rif. Attività progettuali: A.0, A.2, A.5)	
Territorio del Comune di Tolentino (sede di APS Officine Mattoli, rif. Attività progettuali: A.0, A.3, A.4)	
NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI	
195	

Firmato digitalmente da:
BIANCHINI SPORT
 Data: 21/03/2025 14:06:49

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO: TRA BORGHIE E NATURA

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ASSOCIAZIONE CULTURALE NEXT ETS
 INDIRIZZO SEDE: VIA FATTORI 10, 60019 SENIGALLIA
 INDIRIZZO MAIL: info@fosforoscienza.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
1 FONDAZIONE CARITAS SENIGALLIA ETS	Partner
2 IIS POLO 3 FANO	Partner
3 Liceo Statale Enrico Medi	Partner
4 Liceo Scientifico, musicale e coreutico G. Marconi	Partner
5 ASSOCIAZIONE GUSTA L'ARANCIONE E GUSTA IL BLU	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

"Tra Borghi e Natura" coinvolge i giovani in un percorso sulla produzione di video immersivi a 360° alla scoperta della valorizzazione del territorio. Partendo dalle esigenze di approfondire le innovazioni che stanno trasformando le prospettive dei giovani, e del rilancio della specificità dei borghi marchigiani sulle leve di cultura e digitalizzazione, il progetto costruisce percorsi laboratoriali per l'acquisizione di competenze specifiche e sviluppa una grande campagna, partecipata dai giovani, per la promozione dei borghi arancioni e delle aree naturali.

Gli obiettivi sono creare competenze innovative nel campo della produzione culturale; stimolare il protagonismo giovanile e l'orientamento alle nuove prospettive della cultura 4.0; valorizzare con nuovi format i borghi e le aree naturali. Il progetto crea un'opportunità di valorizzazione sviluppata dal basso, dai giovani, contaminando cultura, strumenti innovativi e specificità del territorio marchigiano.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

- Laboratorio formativo sull'editing e l'utilizzo delle tecnologie immersive (a 360 gradi) per la realizzazione di prodotti culturali multimediali per giovani 18-35.
- Percorsi per avvicinare i ragazzi (14-18) ai mestieri legati alla creatività e all'audiovisivo per la promozione del territorio: Sceneggiatura, Fotografia, Tecniche e montaggio video.
- Ideaione, progettazione e sviluppo partecipato di 3 prodotti immersivi per la valorizzazione dei 29 borghi bandiera arancione e 7 aree naturali marchigiane.
- Attivazione partecipata di una campagna di promozione capillare e multicanale dei prodotti creati: dai canali social, alla radio, ai giornali fino alle affissioni nei singoli borghi dell'entroterra.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Percorsi laboratoriali: Senigallia, Fano, Pesaro
 Realizzazione prodotti virtuali e campagna valorizzazione: 29 borghi bandiera arancione marchigiani

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

183

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

Borgoincorto

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: APS Nie Wiem

INDIRIZZO SEDE: Corso Stamira 10 - 60122 Ancona (AN)

INDIRIZZO MAIL: info@niewiem.org

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)

Associazione Communia ETS (AG) - Partner

Gulliver APS (AG) - Partner

IIS Laeng-Meucci (ISS) - Partner

IIS Podesti-Calzecchi Onesti (ISS) - Partner

Associazione Culturale La Locura - Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto Borgoincorto risponde al problema dello spopolamento e dell'invecchiamento dei borghi storici marchigiani, con un focus sull'area anconetana e osimana. Si rivolge ai giovani tra i 14 e i 35 anni, inclusi studenti e aspiranti cineasti, con l'obiettivo di coinvolgerne attivamente circa 100. L'iniziativa mira a migliorare le competenze tecniche e creative dei partecipanti nel settore cinematografico attraverso un laboratorio di alta formazione. Un obiettivo chiave è la valorizzazione del patrimonio culturale e storico dei Borghi storici dell'anconetano (Varano, Ghettaello, Galignano, Montesicuro, Paterno) e dei comuni di Offagna e Castelfidardo, attraverso la raccolta di storie e testimonianze, coinvolgendo attivamente le popolazioni di quei luoghi. Il progetto culminerà nella realizzazione di un cortometraggio professionale ambientato in uno dei borghi, offrendo ai giovani espressione creativa e visibilità in eventi dedicati. Si intende così stimolare un rinnovato interesse per i borghi e offrire opportunità formative e professionali ai giovani. In definitiva, Borgoincorto punta alla rivitalizzazione socio-economica delle aree coinvolte attraverso il mezzo cinematografico.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

La prima fase del progetto prevede un contest per selezionare gli studenti delle scuole partner, oltre che dell'Univpm grazie all'aiuto dell'Associazione Giovanile partner Gulliver, che faranno parte del laboratorio di alta formazione.

Dopo un incontro di introduzione al cinema documentario realizzato nelle scuole partner e all'Univpm, sarà lanciato il contest rivolto a studenti delle scuole superiori e universitari. I partecipanti, che stimiamo in circa 100 ragazzi, dovranno raccontare un quartiere della loro città attraverso un video o una serie di fotografie realizzate con il cellulare.

I 6 vincitori del contest (3 per le scuole superiori e 3 per l'università) saranno selezionati come partecipanti al laboratorio di alta formazione. I video e le fotografie di tutti i partecipanti saranno proiettati in un evento ad hoc all'interno delle scuole e dell'Università, dove verranno proclamati i sei vincitori che accederanno al workshop.

Altri 9 partecipanti per il laboratorio di alta formazione saranno selezionati tra i giovani marchigiani under 35 che lavorano o vogliono lavorare nel cinema, grazie alla diffusione dell'iniziativa sulla stampa e sui social media grazie alla collaborazione del nostro partner Associazione Communia.

I tutor del laboratorio di alta formazione saranno: **Emanuele Mochi** (sceneggiatore anconetano di "Il legionario", vincitore di tre Premi Solinas e autore di svariati progetti per produzioni come The Apartment, Indigo, Groenlandia, Cattleya); **Nikola Brunelli** (videomaker e regista di Falconara, under 35), uno psicologo di comunità (dell'Associazione Giovanile partner Communia); altri docenti del laboratorio saranno **Gianluca Santoni** (regista di Fermo, regista del film "Io e il Secco", under 35), **Michele Formica** (regista di Camerano, autore di spot pubblicitari per le più importanti case di moda e videoclip per gruppi come i Maneskin, under 35), **Perla Sardella** (documentarista di Jesi, under 35), **Giacomo La Monaca** (direttore della fotografia di Jesi), **Gianluca Laugeni** (montatore di film quali Neve di Simone Riccioni, di Porto Recanati, under 35), **Irene Sandroni** (formatrice all'audiovisivo di Ancona, under 35), **Pietro Viconi** (fonico di presa diretta di Ancona, under 35)

Il laboratorio di alta formazione si articolerà nelle seguenti fasi:

- Parte teorica sulla scrittura di sceneggiature e sul linguaggio cinematografico dei cortometraggi
- Ricerca sul campo nei Borghi Storici delle Marche (Varano, Ghettaello, Gallignano, Paterno, Montesicuro, Castelfidardo, Offagna), finalizzata alla raccolta di storie e suggestioni che ispireranno la scrittura dei cortometraggi. La ricerca avrà un forte focus sociale, con interviste agli abitanti dei borghi, raccolta di testimonianze e studio delle tradizioni locali per dare voce a questi territori a rischio di abbandono. Il partner Communia collaborerà in questa fase attraverso l'utilizzo di operatori di psicologia di comunità, che aiuteranno i partecipanti a raccogliere e valorizzare le storie degli abitanti.
- Scrittura dei soggetti e successivamente delle tre sceneggiature sotto la guida dei tutor
- Selezione della sceneggiatura che verrà trasformata in cortometraggio
- Rudimenti di regia, fotografia e suono, con l'assistenza dei tutor
- Riprese del cortometraggio all'interno dei Borghi Storici
- Introduzione al montaggio, con esercitazioni pratiche
- Montaggio e post-produzione del cortometraggio
- Proiezione del cortometraggio al DIFF – Dorico International Film Festival e al Cinema Italia
- Momento di restituzione finale che coinvolgerà le scuole partner e UNIVPM

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

- Varano: frazione del Comune di Ancona (per attività laboratoriali)
- Paterno: frazione del Comune di Ancona (per attività laboratoriali)
- Ghettaello: frazione del Comune di Ancona (per attività laboratoriali)
- Montesicuro: frazione del Comune di Ancona (per attività laboratoriali)
- Galignano: frazione del Comune di Ancona (per attività laboratoriali)
- Offagna: Comune autonomo in provincia di Ancona (per attività laboratoriali)
- Castelfidardo: Comune autonomo in provincia di Ancona (per attività laboratoriali e per attività formative presso IIS Laeng-Meucci, plesso di Castelfidardo)
- Ancona (per le attività presso IIS Podesti Calzecchi Onesti, UNIVPM, Cinema Teatro Italia)
- Osimo (per attività formative presso IIS Laeng-Meucci, plesso di Osimo)

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

109

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

Tok Tok (bussare per entrare nelle storie dei borghi marchigiani)

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: Asini Bardasci

INDIRIZZO SEDE: Strada provinciale 3 Mondavio (61040)

INDIRIZZO MAIL:asinibardasci@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)

- 1 Collegamenti APS RUOLO Partner
- 2 Associazione Lapsus APS RUOLO Partner
- 3 I.C. Montemarciano - Monte San Vito RUOLO Partner
- 4 I.C. Statale Giò Pomodoro - Terre Roveresche Partner
- 4 Comune di Montemarciano RUOLO Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto Tok Tok nasce dal desiderio di costruire una giovane compagnia teatrale in un comune dove i giovani risaltano alla cronaca solo per episodi di vandalismo. Proponiamo un percorso artistico rivolto a under 35, per conoscere tutta la filiera dello spettacolo dal vivo. Attiveremo laboratori sulla pratica D'attore, la scenotecnica, trucco e parrucco, abiti di scena, audiovisivo, light designer, tecnico del suono, scrittura drammaturgica, organizzazione e gestione delle risorse umane fino alla scrittura bandi. Al fine di portare la massima consapevolezza ai partecipanti di cosa sia un percorso autonomo nel professionismo. Le "Gite" nei 5 comuni delle province marchigiane, serviranno a raccogliere storie e tradizioni per scrivere lo spettacolo. Inoltre offriremo agli I.C. di Montemarciano e Terre Roveresche un laboratorio per i giovani della 3° media. Un canale YouTube raccoglierà i podcast "Caffè" dove i ragazzi intervisteranno tutti i tutor del progetto. Organizzeremo 5 serate nei comuni coinvolti. Tutto TOK TOK sarà filmato e verrà fatto un documentario.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

- 1 Apertura Call
- 2 Promozione progetto
- 3 Raccolta adesioni
- 4 Inizio attività laboratoriali
- 5 Gite nei comuni per raccolta storie e tradizioni
- 6 Elaborazione materiale raccolto
- 7 Costruzione dello spettacolo
- 8 realizzazione scenografia
- 9 messa in prova dello spettacolo
- 10 Incontro con operatori del settore finalizzato alla diffusione dello spettacolo
- 11 pod cast con i tutor nel evento "caffè"
- 12 laboratori per le terze medie degli I.C. Montemarciano- Monte Sanvito I.C. Terre Roveresche
- 13 circuitazione in 5 tappe dello spettacolo
- 14 conclusione del progetto
- 15 rendicontazione finale

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Montemarciano (AN), Comune di Caldarola (MC), Comune di Offida (AP),
Comune di Tavullia (PU), Comune di Belmonte Piceno (FM).

81

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

StoryMakers – Racconti audiovisivi di comunità

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: Sineglossa ETS
 INDIRIZZO SEDE: Via Marconi 41, 60125 Ancona
 INDIRIZZO MAIL: info@sineglossa.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Borgofuturo APS	Partner
Istituto di Istruzione Onnicomprensivo "A. Gentili – T. Tortoreto"	Partner
Comune di Loro Piceno	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto si svolge in Val di Fiastra, contesto che presenta le caratteristiche di un'area interna, con carenza di opportunità formative e di partecipazione giovanile, con grande potenziale per la valorizzazione del territorio. Per questo il progetto attiva percorsi laboratoriali e eventi di comunità per la formazione di giovani studenti della scuola partner al podcasting e al video storytelling come strumenti di racconto e valorizzazione del territorio e del suo patrimonio a partire dal punto di vista dei giovani. I giovani acquisiranno competenze sulla scrittura, registrazione e produzione di podcast e video che verranno prodotti sotto la guida di professionisti, accanto a momenti formativi di esplorazione emozionale del territorio. I prodotti audiovisivi verranno caricati su una mappa di comunità digitale della Val di Fiastra sviluppata con il progetto. I giovani diventeranno infine protagonisti della narrazione sul territorio in due eventi, uno con la comunità scolastica e uno con la comunità locale.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

- Attività 1. Progettazione formativa e pianificazione esecutiva.
- Attività 2. Laboratori StoryMakers, due percorsi da 14 ore l'uno per gli studenti della scuola partner, uno sul podcasting e uno sul video come strumenti di racconto emozionale sul territorio.
- Attività 3. Produzione mappa di comunità, podcast e video.
- Attività 4. Eventi di partecipazione giovanile e pubblica. Talk per la comunità scolastica e passeggiata pubblica nei luoghi individuati dai giovani.
- Attività 5. Coordinamento, gestione e rendicontazione.
- Attività 6. Comunicazione

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Il progetto si svolge nel territorio della Val di Fiastra e in particolare in questi 6 comuni: San Ginesio, Loro Piceno, Ripe San Ginesio, Urbisaglia, Colmurano, Sant'Angelo in Pontano.

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

110

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

AMOR LOCI – giovani, cultura, identità, territorio

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: San Giovanni Paolo II (associazione giovanile)

INDIRIZZO SEDE: via Val Solda 15 – 63074 San Benedetto del Tronto (AP)

INDIRIZZO MAIL: giovanni.paolo@libero.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
San Giovanni Polo II APS associazione giovanile	Soggetto proponente
AsinoPiceno APS associazione giovanile	Partner
Futura APS associazione giovanile	Partner
Miniera delle Arti APS	Partner
Obiettivo Benessere APS	Partner

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto "AMOR LOCI" nasce dalla volontà di creare occasioni in cui i giovani possano narrare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio attraverso prodotti artistici. Partendo dall'esperienza della partnership, dall'analisi dei bisogni e delle necessità emerse attraverso i tavoli di co-progettazione con i giovani. Il progetto coinvolgerà 104 giovani che vivono nella provincia di Ascoli Piceno in processi formativi (laboratoriali e residenziali), nell'esplorazione del territorio e nella creazione di prodotti artistici dando importanza anche all'aspetto aggregativo. L'iniziativa nasce "Amor Loci" si propone di fornire ai giovani delle competenze spendibili nel campo dell'arte (obiettivo specifico 1), promuovere la produzione di opere artistiche e celebrare l'identità territoriale (obiettivo specifico 2), valorizzare il protagonismo giovanile creando laboratori per l'espressione di interessi individuali (obiettivo specifico 3).

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

- Attività 1 mappatura dei beneficiari e creazione di staff operativi
- Attività 2 attività formativa: erogate 120 ore di attività formativa con varie professionalità
- Attività 3 week end di workshop (residenza creativa): 2 weekend di workshop (residenze creative)
- Attività 4 esplorazione e studio del territorio, creazione dei differenti copioni
- Attività 5 realizzazione dei prodotti artistici e restituzione: 2 spettacoli teatrali, 4 passeggiate culturali con giovani lettori + 2 reportage di luoghi dimenticati, 1 mostra fotografica, 10 reel, 1 video, 15 podcast, 1 prodotto video finale che racconta tutte le fasi dell'intervento.
- Attività 6 "AMOR LOCI in festival" : 1 festival della durata di 1 giorno

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Il progetto verrà realizzato nella provincia di Ascoli Piceno, nello specifico nei seguenti comuni: Ascoli Piceno, San Benedetto del Tronto, Grottammare, Offida, Montedinove, Venarotta, Montepandone, Arquata del Tronto, Montalto Marche, Appignano del Tronto. In fase attuativa, su interesse dei giovani beneficiari, si potranno aggiungere ulteriori comuni.

Dei comuni appena elencati, quelli iscritti nell'Elenco dei borghi storici delle Marche (di cui al Decreto n. 404/TURI del 12/12/2022), sono: Grottammare, Montepandone e Appignano del Tronto;

Tra di essi, inoltre, sono presenti Comuni delle aree colpite dal sisma (ai sensi del D.L. 189/2016, Allegati 1 e 2, convertito in L. 229/2016): Ascoli Piceno, Offida, Montedinove, Venarotta, Arquata del Tronto, Montalto Marche.

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

140

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO - SINAPSI: visioni creative di territorio.

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: LAPSUS APS

INDIRIZZO SEDE: VIA BONOPERA 37, 60019 Senigallia

INDIRIZZO MAIL: ass.lapsus@gmail.com; andreasimonetti83@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
LAPSUS APS	CAPOFILA
RICICLATO CIRCO MUSICALE APS	PARTNER
ASINI BARDASCI	PARTNER
COMMON BUBBLE	PARTNER
ISS CORINALDESI-PADOVANO	PARTNER
POLO 9	COLLABORATORE

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

SINAPSI promuove la partecipazione attiva dei giovani attraverso la narrazione artistica del territorio partendo dalla valorizzazione del paesaggio quotidiano. Attraverso il coinvolgimento di giovani tra i 14 e i 35 anni, inclusi minori stranieri non accompagnati, il progetto intende trasformare gli spazi urbani in luoghi di identità e relazione. Grazie alle attività, i partecipanti esploreranno il territorio con nuovi sguardi, raccontando esperienze personali e collettive. Lapsus APS, capofila, coordinerà le attività e documenterà il percorso, creando una narrazione corale che culminerà in mostre pubbliche e un evento finale. Il racconto del territorio, quindi, partirà dai luoghi più vicini al quotidiano dei giovani (strade, piazze, giardini...) che potranno apprezzarli maggiormente conoscendone la storia, e arricchirne il senso con la propria percezione personale fino a proporre nuove identità in un racconto contemporaneo. Gli obiettivi: favorire l'inclusione sociale, rafforzare il senso di appartenenza, sviluppare competenze artistiche e digitali e creare una rete di connessioni tra comunità locali e giovani.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

Il progetto si articolerà in una serie di attività artistiche, educative e partecipative rivolte a giovani tra i 14 e i 35 anni, con particolare attenzione all'inclusione di giovani stranieri e minori accolti nei servizi del territorio. Il percorso prenderà avvio con un momento di **formazione iniziale e team building** rivolto ai partner progettuali, per costruire una visione condivisa e rafforzare il coordinamento metodologico. Seguirà un **evento di lancio** aperto alla cittadinanza, che darà visibilità al progetto attraverso performance artistiche e presentazioni pubbliche.

Le attività si svilupperanno in forma laboratoriale e itinerante nei territori coinvolti, con **workshop dedicati alla narrazione del paesaggio attraverso linguaggi artistici differenti: la scultura, la fotografia emozionale, il documentario partecipativo, la performance teatrale e corporea, la creazione musicale con strumenti costruiti da materiali di recupero**. Saranno coinvolti artisti e formatori locali, insieme a educatori, per accompagnare i partecipanti in un'esperienza espressiva che intreccia creatività, memoria e sguardo critico sul territorio.

Parallelamente, saranno attivati **percorsi nelle scuole superiori, con laboratori** che stimoleranno negli studenti la capacità di leggere e raccontare il proprio paesaggio quotidiano, mentre specifiche attività esperienziali condurranno i ragazzi a esplorare luoghi e storie attraverso il gioco, il movimento lento, l'incontro con le persone e la produzione di contenuti multimediali.

Ogni fase sarà documentata attraverso fotografie, video e narrazioni digitali, con il coinvolgimento diretto dei giovani nella produzione dei contenuti. Le diverse tappe saranno collegate tra loro da un **"viaggio narrativo"**

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

condotto dal capofila, che fungerà da filo conduttore e strumento di archiviazione collettiva. Il percorso culminerà con un grande **evento finale aperto al pubblico** e con la realizzazione di **mostre, concerti e proiezioni** che restituiranno alla comunità i racconti, le immagini e le visioni creative prodotte nel corso del progetto.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Senigallia, Jesi, Arcevia, Monsano, Ancona e Monte Urano.

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI: > 101

Senigallia, 21/03/2025



INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO: TREMA -- VIAGGIO NEL FUTURO DELLE TERRE DEL SISMA

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ACLI Ascoli Piceno APS

INDIRIZZO SEDE: Via III Ottobre, 9 - 63100 Ascoli Piceno AP

INDIRIZZO MAIL: ascolipiceno@acli.it

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
ACLI Ascoli Piceno APS	Partner (Capofila)
DELTA Ass. Giovanile	Partner
CENTRO INIZIATIVE GIOVANI Ass. Giovanile	Partner
EXPONITI APS	Partner
IC INTERPROVINCIALE DEI SIBILLINI	Partner (senza budget)

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto TREMA - Viaggio nel futuro delle terre del sisma intende contrastare lo spopolamento dell'entroterra piceno, fenomeno aggravato dal sisma 2016-2017, che ha causato un calo demografico negli ultimi sette anni, con particolare incidenza nella fascia giovanile. Rivolto a 225 giovani (14-35 anni), principalmente studenti dell'IC Interprovinciale Sibillini e dell'IIS "Orsini-Licini", il progetto sviluppa laboratori di teatro, danza, musica e produzioni audiovisive nei comuni di Comunanza, Arquata del Tronto e Appignano del Tronto. Gli obiettivi principali sono: potenziare le comunità attraverso empowerment e peer learning; sviluppare competenze artistiche valorizzando l'identità territoriale; promuovere il dialogo intergenerazionale; contribuire alla resilienza dei luoghi colpiti dal sisma attraverso innovazione digitale e uso consapevole delle nuove tecnologie.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

Il progetto si articola in sette attività principali: **coordinamento e gestione** a cura di ACLI, attività trasversale che garantisce efficacia e impatto su tutto il territorio; **laboratori teatrali** (50 ore) e 5 visite animate realizzate da DELTA nei comuni coinvolti; **laboratori di danza** (50 ore) e 5 performance in luoghi insoliti gestiti da CIG ad Ascoli Piceno; **percorsi di teatro sociale e musica** (120 ore) curati da EXPONITI con studenti dell'ISC Sibillini per la produzione di canzoni e audiovisivi; **4 laboratori di teatro di comunità (30 ore ciascuno) seguiti da produzioni finali diversificate** (passeggiata animata ad Appignano, murales a Comunanza, reportage video ad Arquata, spettacolo teatrale ad Ascoli) realizzati da ACLI; **formazione audiovisiva** (100 ore) con EXPONITI per creare reportage che valorizzino il patrimonio territoriale; **monitoraggio e valutazione** condotti da ACLI con strumenti di misurazione qualitativa e quantitativa dell'impatto generato.

Le attività prevedono complessivamente il coinvolgimento di 15 operatori (6 under 35) e 225 giovani partecipanti.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Comunanza, Arquata del Tronto, Appignano del Tronto, Ascoli Piceno nell'ATS22 e nei territori dell'IC Interprovinciale dei Sibillini

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

225

Si allegano le manifestazioni di interesse presentate da Comuni, ATS, Scuole.

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO: GULLIVER - Il diario di viaggio dei giovani del Piceno

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: VIVO APS

INDIRIZZO SEDE: VIA COLLEIANO, 23 – 63093 ROCCAFLUVIONE (AP)

INDIRIZZO MAIL: associazionevivo@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
VIVO APS	Partner Capofila
Le Marche Zozze APS	Partner
Amici di Forcella	Partner
Giovanni Paolo II APS	Partner
Istituto Comprensivo del Tronto e Valfluvione	Partner
Capitani Coraggiosi s.c.s.	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto "GULLIVER - Il diario di viaggio dei giovani del Piceno" nasce per contrastare lo spopolamento giovanile nelle aree interne del Piceno, la scarsa conoscenza del patrimonio culturale locale e il gap di competenze digitali. Rivolto a 150 giovani tra i 14 e i 35 anni, coinvolge studenti di quattro istituti scolastici distribuiti tra entroterra e costa. Si propone di valorizzare il territorio piceno attraverso laboratori di narrazione e strumenti multimediali, sviluppare competenze digitali ed espressive nei partecipanti, creare prodotti narrativi innovativi (podcast, video-narrazioni, murales, spettacoli) e favorire il dialogo intergenerazionale. Il progetto prevede 50 ore di laboratori formativi, eventi di restituzione in diverse località e una residenza creativa a Forcella per la realizzazione di uno spettacolo digitale itinerante.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

Il progetto "GULLIVER" si articola in sei attività principali:

- 1) "Laboratori nelle scuole" con 10 ore di formazione in aula sullo storytelling digitale, 15 ore di uscite sul territorio e 10 ore per la raccolta di testimonianze;
- 2) "Post-produzione e diffusione" per l'elaborazione del materiale raccolto in prodotti multimediali specifici per ciascun istituto coinvolto (spettacolo, video-narrazione, podcast, murales);
- 3) "Organizzazione di eventi di restituzione" con presentazioni pubbliche a Castel Trosino, San Benedetto del Tronto e Acquasanta Terme;
- 4) "Residenza creativa" a Forcella con 10 studenti selezionati per la realizzazione di uno spettacolo digitale itinerante;
- 5) "Coordinamento e progettazione" per la gestione complessiva dell'iniziativa;
- 6) "Comunicazione e promozione" attraverso un'identità visiva coordinata, azioni sui media tradizionali e digitali, e produzione di video-racconti di alto impatto narrativo.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Ascoli Piceno (con il borgo medievale di Castel Trosino), Acquasanta Terme, Roccafluvione (con la frazione di Forcella), San Benedetto del Tronto, Grottammare, Venarotta.

Un percorso che unisce le aree interne colpite dal sisma fino alla costa, creando un collegamento tra montagna e mare attraverso storie e memorie condivise.

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

150 giovani di età compresa tra i 14 e i 35 anni provenienti da Scuola Libera G. K. Chesterton di San Benedetto del Tronto (50); Istituto d'Istruzione Superiore Fazzini-Mercantini (50); Istituto Comprensivo del Tronto e Valfluvione (30); ISC Luciani (20)

SI ALLEGANO MANIFESTAZIONE DI INTERESSE DI COMUNI, ATS, SCUOLE.

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

Terra Nostra – Trame creative per esprimere emozioni e scoprire talenti

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ASSOCIAZIONE GIOVANI TERRITORIO E CULTURA

INDIRIZZO SEDE: VIA TORNABUONI, 27 63848 PETRITOLI (FM)

INDIRIZZO MAIL: ass.giovani@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
Ass. Il cielo sopra Berlino	Partner
Ass. Lagrù	Partner
Ass. Famiglia nuova	Partner
ISC Da Vinci Ungaretti	Partner
Comune di Fermo	Collaboratore

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

Il progetto si inserisce nel contesto del sud delle Marche (provincia di Fermo), colpito da terremoto, pandemia e cambiamenti socio-economici che hanno accresciuto nei giovani (14-35 anni) il senso di precarietà e isolamento. A fronte di queste criticità, l'iniziativa mira a promuovere il protagonismo giovanile e favorire lo sviluppo di competenze artistiche, digitali e culturali attraverso attività laboratoriali e forme di espressione sia orale, sia digitale (podcast, video-racconti) che manuale (.....). In questo modo, si intende contrastare l'apatia e l'auto-esclusione, fornendo ai giovani, occasioni di condivisione, di socializzazione, di crescita personale ed anche professionale. Al contempo, si rafforzano le reti tra enti pubblici, istituzioni scolastiche e associazioni del terzo settore, in un'ottica di coesione e di valorizzazione del patrimonio locale. L'obiettivo generale è generare l'impegno attivo dei giovani con percorsi di "peer education": con queste attività i giovani coinvolgono altri giovani rendendo i giovani protagonisti attivi del cambiamento e favoriscono una visione del futuro più inclusiva e dinamica.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

Attività 1) Avvio gruppo di lavoro

Attività 2) Promozione, comunicazione e disseminazione

Attività 3) La Voce del Territorio – Racconti e Comunicazione verbale

All'interno di questa sezione, la voce e la narrazione diventano strumenti fondamentali per raccontare l'identità del territorio, in un'ottica di protagonismo giovanile. Le attività proposte mirano a potenziare le capacità espressive dei partecipanti e a valorizzare le realtà locali, favorendo l'incontro tra formazione tecnica, creatività e racconto del territorio.

- *Attività 3.1 Laboratorio di Dizione e Uso della Voce per lo storytelling*

- *Attività 3.2 Voci: Storytelling e Podcasting per la Narrazione del Territorio*

Attività 4) Giovani in Scena – Raccontare con Immagini e Performance

Si propone di valorizzare il territorio attraverso un percorso multidisciplinare che unisce fotografia, cinema e teatro, coinvolgendo i giovani in un processo di esplorazione e narrazione creativa. Il progetto mira a fornire competenze artistiche e tecniche, stimolare il protagonismo, la partecipazione attiva e favorire la riscoperta dell'identità locale.

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

- *4.1 Fotografia narrativa e Storytelling visivo*

- *4.2 Giovani in Scena - Residenza Cinematografica "I Mestieri del Cinema"*

- *4.3 Giovani in Scena – Che spettacolo!*

Attività 5) Atelier di Crescita Personale: "Alla Ricerca del Bello" – a cura di ASS. Famiglia Nuova

Il percorso "Alla Ricerca del Bello" propone laboratori esperienziali che uniscono arte, cultura e creatività per favorire la crescita personale dei giovani e rafforzare il loro legame con il territorio. Le attività stimolano il protagonismo giovanile, promuovono il dialogo intergenerazionale e valorizzano il patrimonio locale attraverso l'espressione artistica.

- *5.1 "Attraverso gli occhi di Fiammetta" – Visite Guidate e Storytelling nei Musei di Fermo*

- *5.2 "Caffè dei Gomitoli" – Laboratorio di Arti Minori e Dialogo Intergenerazionale*

- *5.3 Trame di bellezza – Art & craft Lab*

Attività 6) Gestione amministrativa e monitoraggio

Attività 7) Valutazione e rendicontazione

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Fermo

Petricoli

Porto San Giorgio

Amandola

Monte Rinaldo

Montefalcone Appennino

Campofilone

Torre di Palme

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

110

Firmato digitalmente da
Lorenzo Giuliani

CN = Giuliani Lorenzo
SerialNumber = TINIT-GLNLN291H14D542U

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

PerformArti

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: Collegamenti Associazione di Promozione Sociale

INDIRIZZO SEDE: Strada delle Saline, 70/b - Senigallia (AN)

INDIRIZZO MAIL: collegamenti.senigallia@gmail.com

GRUPPO DI PROGETTO E ATTORI INTERESSATI

NOMINATIVO RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)

- Associazione Confluenze APS | Partner
- Associazione Teatrale Rumori Fuori Scena | Partner
- Liceo Statale Enrico Medi di Senigallia | Partner
- Polo Tecnico Professionale I.I.S. Corinaldesi-Padovano (Senigallia - Arcevia) | Partner
- ~~Centro Sociale Casa della Gioventù ODV | Collaboratore~~

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

PerformArti è un progetto culturale e formativo rivolto a giovani tra i 14 e i 35 anni delle Marche, ideato da Collegamenti APS in collaborazione con il Liceo Statale E. Medi di Senigallia e il Polo Corinaldesi-Padovano. Nasce dalla necessità di offrire ai giovani strumenti concreti per esprimere la propria creatività e acquisire competenze professionali nel settore culturale, rispondendo alla carenza di opportunità locali evidenziata da studi nazionali. Attraverso percorsi formativi multidisciplinari che spaziano dalla fotografia alla scrittura creativa, dal sound design alla produzione audio e alle performance dal vivo, PerformArti punta a creare un ponte tra tradizione e innovazione ispirandosi all'opera di Mario Giacomelli. Gli obiettivi principali sono promuovere la partecipazione giovanile attiva, valorizzare il patrimonio culturale locale con linguaggi contemporanei, e creare un modello culturale sostenibile e replicabile. L'iniziativa prevede eventi pubblici di grande impatto e la produzione di contenuti multimediali accessibili anche tramite installazioni permanenti lungo l'itinerario "Terra e Luce".

INTERVENTO "QUELLO CHE I GIOVANI POSSONO"

LINEA D'AZIONE 2. "TRAMA: L'ARTE RACCONTA LE MARCHE"

ABSTRACT PROGETTO

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

- 0 "Progettazione"
- 1 "Kick-off"
- 1.1 "Coordinamento e risorse"
- 1.2 "Gestione logistica, tecnica e organizzativa"
- 1.3 "L'anima e la direzione"
- 2 "Realizzazione pacchetto grafico e applicazione strategia comunicativa (sito web, social, ecc.)"
- 3 "All-in: formazione multidisciplinare"
- 4 "DestateLaFesta"
- 5 "Laboratorio di Scrittura Creativa"
- 6 "Laboratorio di Sound design e registrazione audio"
- 7 "Riattivare il Patrimonio Culturale"
- 8 "Concerto Tipografia Sonora"
- 9 "LA FORMA DELLE NUVOLE. Talk/Conferenza sulla fotografia d'autore tra arte ed emozione"
- 10 "eClips, performance video musicale"
- 11 "Backstage progetto"
- 12 "Report e pubblicazione delle buone pratiche"
- 13 "Rendicontazione delle attività"

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Senigallia
Ostra
Montecarotto
Morro d'Alba

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

130

ABSTRACT PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

TRAME DI BORGHI - MEMORIE IN MOVIMENTO

SOGGETTO PROPONENTE

NOMINATIVO: ASSOCIAZIONE CULTURALE N. VACCAJ ISTITUTO MUSICALE

INDIRIZZO SEDE: via del Mattatoio 27 -62020 Tolentino

INDIRIZZO MAIL: info@istitutomusicalevaccaj.com

PARTNER

NOMINATIVO	RUOLO (indicare se Partner o Collaboratore)
ASSOCIAZIONE CULTURALE RICREATIVA OZ	PARTNER
ASSOCIAZIONE DISTESI FILM PROJECT	PARTNER
LABS LABORATORIO SOCIALE	PARTNER

DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

(max 10 righe su: contesto di partenza, destinatari, obiettivi)

"Trame di Borghi" è un progetto che intende valorizzare il patrimonio culturale e naturale di Tolentino, Macerata e Belforte del Chienti attraverso un percorso artistico, musicale e narrativo innovativo. Coinvolgendo direttamente giovani tra i 14 e i 35 anni, il progetto offre loro l'opportunità di partecipare attivamente alla creazione di contenuti culturali attraverso laboratori di audiovisivo, storytelling e sperimentazione sonora. L'iniziativa mira a creare un dialogo tra passato e presente, reinterpretando le tradizioni attraverso tecnologie digitali e pratiche creative, rendendo i luoghi storici non solo spazi di memoria, ma anche di espressione contemporanea. Oltre a favorire l'inclusione sociale e l'imprenditorialità culturale giovanile, "Trame di Borghi" si propone di generare un impatto duraturo sulla comunità locale, promuovendo la fruizione attiva del patrimonio attraverso la musica, l'arte e le nuove tecnologie. La documentazione audiovisiva delle attività contribuirà a costruire un archivio visivo della memoria locale, accessibile e condivisibile.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ

Attività 1 - Laboratori di creazione e gestione podcast – realizzazione di un podcast dedicato al progetto quale strumento di diffusione delle attività, in cui i partecipanti apprenderanno tecniche di registrazione, editing audio e storytelling.

Attività 2 -- Workshop di sound design e sperimentazione sonora – creazione di mappe sonore e installazioni audio immersive nel borgo di Villa Ficana, tra nuove sonorità, strumenti tradizionali e tecnologia.

Attività 2.1 - Workshop di creazione ed esecuzione delle musiche funzionali all'attività 3 – creazione di ambientazioni sonore che integrino e potenzino la narrazione visiva dei luoghi e delle attività del progetto

Attività 3- Laboratori di audiovisivo e narrazione multimediale - realizzazione di un documentario basato sui luoghi e attività di tutto il progetto. I giovani saranno videomaker, storyteller, tecnici del suono, documentando le attività del progetto e creando contenuti culturali.

Attività 4 – Passeggiate Patrimoniali e rigenerazione dei luoghi – realizzazione di Itinerari per il racconto di storie del territorio utili a rafforzare il senso di appartenenza ai luoghi e la loro reinterpretazione attraverso il linguaggio artistico.

Attività 5 – Laboratori dedicati alla creazione di Giochi di Ruolo - ricerca e scrittura delle storie ispirate a elementi della cultura popolare raccolti attraverso il coinvolgimento della comunità per la realizzazione di due giochi di ruolo.

ABSTRACT PROGETTO

Attività 6 – Proiezioni Audiovisive con Musica dal Vivo - Sonorizzazione dal vivo di film e documentari da parte di giovani musicisti e sound designer, creando un dialogo tra immagine e suono che valorizza il linguaggio espressivo contemporaneo e arricchendo l'esperienza audiovisiva del pubblico.

TERRITORI in cui si svolgeranno le attività progettuali

Comuni di Tolentino (gli Orti/ borgo Osmani), Macerata (Villa Ficana), Belforte del Chienti (San Sebastiano)

NUMERO DEI GIOVANI DIRETTAMENTE COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ PROGETTUALI

Si prevede di coinvolgere almeno 130 giovani tra residenti e domiciliati nel territorio della Regione Marche e nei comuni interessati dal progetto.