

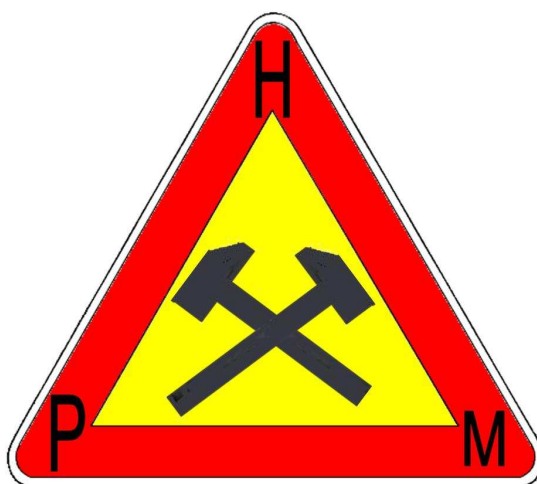


Arcobaleno Cooperativa Sociale a.r.l. - Onlus



AREA PROGETTI INNOVATIVI

PROGETTO



HAMMER

MUSIC

PROMO

INDICE

CAP I° RELAZIONE SUL BISOGNO RILEVATO

1.1	premessa	PAG. 3
1.2	il bisogno rilevato	PAG. 3

CAP II° IL PROGETTO “H.M.P.”

2.1	premessa finalità ed ambiti d'intervento	PAG. 5
2.2	obiettivi generali e strategici	PAG. 6
2.3	obiettivi operativi del progetto	PAG. 6
2.4	descrizione delle attività previste	PAG. 7
2.5	tempi e fasi del progetto	PAG. 8

CAP I° - RELAZIONE SUL BISOGNO RILEVATO

1.1 PREMESSA

Il monitoraggio del bisogno riferibile al progetto H.M.P. è stata condotta ovviando alle metodologie classiche di rilevazione formale del bisogno fatte di carte, numeri e questionari, scegliendo una linea molto informale e basata sul coinvolgimento diretto dei destinatari nella definizione delle attività da realizzare. Il metodo del colloquio ha permesso di avere da parte dei ragazzi dei feed-back assolutamente sinceri e concreti, cosa questa non sempre rilevabile attraverso la mediazione di strumenti di rilevazione classica. Nelle righe seguenti vengono descritti molto sinteticamente i numeri e le attività che si realizzano o che sono state realizzate con i ragazzi contattati. Le idee, gli obiettivi e le azioni definite, trovano invece riscontro nella relazione descrittiva del progetto Hammer Music Promo.

1.2 IL BISOGNO RILEVATO

Lo scorso anno alcuni operatori della Cooperativa Arcobaleno, in collaborazione con la parrocchia di Piamborno, dopo essersi confrontati con alcuni ragazzi, hanno scelto di sperimentare un nuovo tipo di intervento rivolto al mondo giovanile.

Il bisogno emerso da questi colloqui informali, era la necessità di uno spazio attrezzato e gratuito dove poter suonare con la propria band.

Da qui è nata la “Sala Prove di Piamborno”: un luogo aperto a tutti, fornito di strumenti musicali, amplificatori, orari flessibili e la possibilità di organizzare concerti.

La proposta ha riscosso subito notevole successo, consolidandosi nel tempo, soprattutto tra le band più giovani che non possedevano un posto dove poter suonare la loro musica.

Altro dato positivo è stata l'affluenza che è andata crescendo durante l'anno: dai tre gruppi iniziali, ai dieci attuali, che hanno sempre partecipato attivamente alla gestione della sala prove, collaborando con i vari operatori coinvolti nel progetto. I dieci gruppi che collaborano sono mediamente composti da 3-4 elementi, portando il numero degli adolescenti direttamente coinvolti nel progetto a quasi 40 persone. Ai diretti interessati va poi aggiunta la folta schiera di amici che come dei veri e propri fans affollano e rallegrano le esibizioni delle bands.

La conclusione di questa esperienza ha visto le band partecipare alla festa “Planet 285”, dove su di un vero palco e davanti ad un folto pubblico, hanno potuto finalmente suonare la loro musica.

Altre esperienze di esibizione sono state: la partecipazione alla “*festa popolare*” di malegno, la rassegna di bands della festa “*sotto le stelle*” di Lozio, oltre ad un concerto presso il pub “*La Rocca*” di Esine.

Da queste premesse e dalle richieste esplicite dei ragazzi, è nata l'idea di poter aiutare ulteriormente i giovani, allargando le loro opportunità tramite una promozione più intensa della loro proposta musicale: Il progetto “H.M.P.”. Nel progetto H.M.P. le richieste emerse dalle interviste fatte ai giovani musicisti, trovano un preciso riscontro nella definizione delle attività che vengono descritte nelle pagine seguenti.

2.1 PREMESSA, FINALITA' ED AMBITI D'INTERVENTO

Il progetto Hammer nasce dal desiderio di valorizzare il nostro territorio, passando per canali inusuali, ovvero la promozione di musica pensata e suonata in ValCamonica.

L'ultimo anno passato a contatto con le band emergenti locali, nell'organizzazione di concerti e nella gestione di una sala prove gratuita, ha messo in evidenza un forte desiderio di valorizzazione della loro proposta musicale. Purtroppo però le risorse a disposizione per raggiungere questo obiettivo non sono molte e tendono a pubblicizzare solamente poche realtà già affermate.

Il nostro scopo è quindi promuovere il protagonismo dei giovani (individuale e di gruppo) attraverso l'attivazione di una rete sociale funzionale all'emersione di un interesse comune e condiviso: la musica.

“Perché HAMMER? Hammer in Inglese significa martello, la musica moderna è considerata dagli adulti martellante e fastidiosa, per i giovani è melodia, passione, impegno. Ecco perché Hammer... perché una volta ogni tanto le iniziative dei giovani siano solide, concrete e visibili... o udibili”

2.2 OBIETTIVI GENERALI E STRATEGICI

L'OBIETTIVO GENERALE E STRATEGICO DEL PROGETTO "HAMMER" SI COSTRUISCE PERSEGUENDO DUE FILONI D'INTENTI PRINCIPALI:

- 1 - LA PROMOZIONE DEI GRUPPI MUSICALI EMERGENTI E NON DELLA VALLECAMONICA
- 2 - LA PROMOZIONE DELLA MUSICA "GIOVANE" IN VALLECAMONICA

2.3 OBIETTIVI OPERATIVI DEL PROGETTO

1
Aumento della conoscenza della Comunità locale rispetto alle realtà musicali dei giovani in Vallecamonica
2
Promozione del protagonismo giovanile perseguita attraverso il sostegno alle iniziative ed alle attività proposte dai ragazzi impegnati nei percorsi musicali
3
Aumento della funzione consapevole degli enti locali e delle associazioni rispetto all'attività musicale proposta e promossa da gruppi di adolescenti e giovani
4
Professionalizzazione dell'attività musicale dei gruppi di adolescenti e giovani della Valle

2.4 DESCRIZIONE DELLE AZIONI PREVISTE

Per un perseguimento funzionale degli obiettivi sopra descritti sono state definite le seguenti azioni:

- A. ORGANIZZAZIONE DI EVENTI MUSICALI AUTONOMI.
- B. PARTECIPAZIONE AD EVENTI GIÀ PROGRAMMATI SUL TERRITORIO.
- C. PRODUZIONE E PROMOZIONE DI MATERIALE MULTIMEDIALE PER I SINGOLI GRUPPI COME AD ESEMPIO CD DEMO E LIVE DEI CONCERTI O DELLE REGISTRAZIONI.
- D. GESTIONE DI UN PROGRAMMA RADIO SETTIMANALE DEDICATO ALLE BANDS EMERGENTI SU RADIO VOCE CAMUNA (IL GIOVEDÌ DALLE 17,00 ALLE 17,45).
- E. CREAZIONE DI UNA RETE FUNZIONALE D'INTERVENTO CHE COINVOLGA: GESTORI DEI LOCALI, PRO LOCO, AGENZIE TURISTICHE, RIVENDITORI DI STRUMENTI MUSICALI ED ACCESSORI, ENTI LOCALI (COMUNI E COMPRESORIALI).
- F. REALIZZARE UN LOGO DELL'INIZIATIVA CHE RENDA IL PROGETTO VISIBILE E RICONOSCIBILE.
- G. PRODUZIONE DI MATERIALE INFORMATIVO E GADGETS.
- H. REALIZZAZIONE DI UN SITO INTERNET DEDICATO UTILIZZANDO AD ESEMPIO IL CANALE CREATO DAL PORTALE VOLI.
- I. PROMOZIONE SU MEDIA LOCALI ATTRAVERSO INTERVISTE E SERVIZI DELLE VARIE INIZIATIVE REALIZZATE NEL CORSO DELLO SVOLGIMENTO DEL PROGETTO

2.5 TEMPI E FASI DEL PROGETTO

Il progetto ha la durata iniziale di 12 mesi e si sviluppa partendo dal mese di novembre 2006 secondo la seguente definizione temporale:

FASE DEL PROGETTO	N	D	G	F	M	A	M	G	L	A	S	O	N
Costituzione équipe													
Definizione degli strumenti di realizzazione delle azioni previste													
Costruzione della partnership di realizzazione del progetto													
Sperimentazione delle attività previste													
Monitoraggio e verifiche in itinere													
Verifica e rendicontazione finale													
Individuazione di opportunità per la continuazione del progetto													