

SCHEDA RELAZIONE DEL PROGETTO

Premio COMUNICAZIONE SOCIALE Prima edizione

DATI IDENTIFICATIVI PER L'ISCRIZIONE	
<i>Titolo del progetto</i>	Alla scoperta della Pubblica Amministrazione
<i>Ente proponente</i>	Comune di Ascoli Piceno
<i>Settore/Ufficio proponente</i>	Servizio Politiche Sociali e Giovanili
<i>Indirizzo (Via, Cap, Città, Provincia)</i>	Via Giusti n. 1 – 63100 Ascoli Piceno (AP)
RELAZIONE DI PROGETTO (max 10 cartelle, ciascuna di non oltre 2500 caratteri spazi inclusi)	
N.B. Realizzare la relazione descrittiva del progetto nelle pagine seguenti attenendosi all'indice proposto.	
La relazione dovrà essere redatta in Corpo 12, Carattere Times New Roman, e la lunghezza non dovrà superare le 10 cartelle/pagine, ciascuna di non oltre 2500 caratteri spazi inclusi.	

TITOLO DEL PROGETTO DI COMUNICAZIONE

Alla scoperta della Pubblica Amministrazione

TEMPI

Data di avvio - Data di conclusione

Giugno 2008 per quanto riguarda la realizzazione del fumetto completo. La brochure è stata stampata e distribuita a novembre 2008 a tutti gli studenti cittadini delle tre classi di scuola media inferiore e agli alunni di tutte le V elementari .

ANALISI PRELIMINARI DEI BISOGNI DI COMUNICAZIONE

Il progetto nasce dalla considerazione che molti giovani non sanno districarsi nei meandri delle pubbliche amministrazioni e che si può operare nel bacino d'utenza scolastico per consegnare nelle mani, anche dei più piccoli (e conseguentemente delle loro famiglie), un utile strumento di informazione realizzato in un linguaggio a loro comprensibile e congeniale e facilitare quindi la comunicazione e i contatti con le istituzioni pubbliche.

MOTIVAZIONI GENERALI

Nell'era dell'utilizzo del computer, di internet e di altre tecnologie avanzate che vede protagonisti ed utilizzatori giovani, adulti e nonni, i tre Centri di Aggregazione Giovanile del Comune di Ascoli Piceno hanno prodotto un fumetto "Alla scoperta della Pubblica Amministrazione. Questo fumetto nasce dalla volontà dell'Amministrazione comunale di fornire agli alunni delle scuole elementari e medie e alle loro famiglie uno strumento nuovo e soprattutto utile nell'affrontare quotidianamente le problematiche "burocratiche" legate a diversi momenti della vita.

OBIETTIVI GENERALI

L'obiettivo generale è la produzione di una guida, un opuscolo di facile lettura, realizzato in modo simpatico ma rigoroso nella indicazione delle notizie riportate, da distribuire agli alunni delle scuole elementari e medie e alle loro famiglie finalizzato a favorire la conoscenza della pubblica amministrazione da parte dei giovani e a facilitare il dialogo tra le istituzioni pubbliche e la popolazione giovanile.

OBIETTIVO SPECIFICO

La realizzazione di questo fumetto è stata affidata agli allievi del Corso di Fumetto organizzato dai Centri di Aggregazione Giovanile di Ascoli Piceno: in questo modo è stato dato ai ragazzi un obiettivo comune da raggiungere, in modo da far emergere le potenzialità individuali per poi metterle a frutto nel lavoro di squadra. L'Amministrazione ha voluto dare vita a un momento didattico ed educativo per poi offrire qualcosa di costruttivo alla collettività, utilizzando una forma di comunicazione più gradita ai destinatari del fumetto

nell'intento di raggiungere più facilmente l'obiettivo di avvicinare ai cittadini la Pubblica Amministrazione.

DESTINATARI TARGET

Alunni delle scuole elementari e medie e loro famiglie.

STRATEGIE INDIVIDUATE

Per la realizzazione di questo fumetto è stato seguito il seguente percorso:

- analisi delle zone d'ombra dei giovani nei rapporti con le pubbliche amministrazioni: con la programmazione di incontri con i giovani sono state individuate le lacune o gli errati convincimenti relativi alle pratiche più comuni che vedono i cittadini impegnati nei rapporti con le pubbliche amministrazioni;
- coinvolgimento delle pubbliche amministrazioni chiamate in causa per reperire le informazioni necessarie a dipanare i dubbi espressi dai giovani: anche mediante incontri con i funzionari degli uffici interessati in modo definire le casistiche che siano da esempio per situazioni rappresentative della vita di tutti i giorni;
- realizzazione di testi che integrassero le domande e le risposte: in base alla documentazione ottenuta si è passati alla realizzazione di testi per la configurazione di sceneggiature adattabili al contesto fumettistico;
- realizzazione del corso di fumetti presso i centri di aggregazione giovanile con le finalità di apprendere le tecniche base del fumetto e la produzione da parte degli allievi di storie a fumetti per la realizzazione dell'opuscolo.

SCELTA DEI CONTENUTI

L'opuscolo è una guida semplice sulla tematica dei rapporti con la Pubblica Amministrazione. L'intero fumetto vede protagonisti personaggi immaginari di una città di fantasia.

In tre storie che vedono protagonisti gli allegri componenti della famiglia Bruni, si è cercato di rispondere – con l'aiuto di un dettagliato glossario – ai tanti “come si fa?”.

“La famiglia Bruni e la scuola “ affronta le problematiche più comunemente legate al mondo della scuola: la certificazione ISEE, l'ottenimento del tesserino per la mensa, la richiesta di agevolazioni come borse di studio e rimborsi, fino alle modalità di iscrizione a scuola e all'università; un paragrafo è inoltre dedicato al servizio di scuolabus e non manca neanche una piccola incursione nel mondo della mobilità.

“La famiglia Bruni e l'interculturalità” vuole aprire una finestra sugli ostacoli che gli immigrati devono superare una volta entrati nel nostro Paese: ecco quindi che gli viene spiegato cosa sono e come si ottengono un permesso di soggiorno, un visto, un passaporto; in più vi è un paragrafo dedicato alle agevolazioni riservate agli stranieri che vivono regolarmente in Italia.

“La famiglia Bruni e le vacanze”, vi accompagna invece nei meandri della burocrazia legata all'ottenimento di vari documenti, quali la carta d'identità, il passaporto, la tessera sanitaria.

Viene spiegato cosa rappresentano tutti questi documenti e quali sono gli uffici preposti al loro rilascio.

Le tante informazioni non sono contenute direttamente all'interno delle storie a fumetti, ma sono racchiuse in tre "glossari" di semplice consultazione, ognuno dei quali è inserito alla conclusione della storia. Scorrendo le pagine ci sono infatti diverse "parole rosse" che compaiono all'interno dei fumetti: quelle parole conducono direttamente al glossario che ne spiega il significato.

AZIONI E TEMPI

Circa 10 mesi

STRUMENTI E MEZZI

Attrezzature tecniche, consulenza per sceneggiatura e testo e per ricerche.

COSTRUZIONE E DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Metodologia di lavoro

La parte teorica ha previsto una introduzione al mondo del fumetto con una descrizione di che cosa si intende per fumetto, la storia dell'arte sequenziale e la sua evoluzione, una panoramica sui generi di fumetto, un'analisi dei vari stili di disegno.

La parte pratica ha incluso la realizzazione di fumetti nelle varie fasi del lavoro con la spiegazione teorica e visione di un esempio realizzato e l'esercitazione pratica che ha contribuito alla realizzazione dell'obiettivo finale cioè l'opuscolo con storie a fumetti.

Materiali predisposti

Fumetto in 3000 copie.

Fasi di realizzazione

- Scelta dell'argomento da trattare e relativa documentazione, stesura del soggetto e della sceneggiatura, studio del protagonista e dei personaggi quali caratteristiche fisiche e comportamentali, schizzi preparatori dei personaggi e degli ambienti con elementi di anatomia, linguaggio del corpo, composizione, stilizzazione, prima a matita o storyboard cioè composizione della tavola ed impostazione della vignetta, matita definitiva cioè realizzazione dei disegni nelle vignette in maniera pulita e ben definita, inserimento delle nuvole di testo, inchiostrazione;
- realizzazione di tavole di fumetti con i testi precedentemente predisposti finalizzato alla creazione di un opuscolo contenente indicazioni per muoversi agevolmente nei rapporti con le pubbliche amministrazioni;
- stampa in tipografia;
- rilegatura dei fogli stampati;
- distribuzione dell'opuscolo nelle scuole.

Aspetti innovativi da segnalare

Diffusione di contenuti istituzionali attraverso il fumetto come linguaggio particolarmente gradito dal mondo giovanile, replicabile anche per contenuti di altra natura.

RISULTATI E VALUTAZIONE*Risultati attesi*

Favorire la conoscenza della pubblica amministrazione da parte dei giovani e facilitare il dialogo tra le istituzioni pubbliche e le giovani generazioni.

Strumenti e metodologie di valutazione di out-put e di out-come

- Distribuzione fumetto alle scuole elementari e medie (n. 3000 copie);
- distribuzione questionario di valutazione nelle medesime scuole;
- analisi risultati.

RISORSE*Costo complessivo del progetto*

Il costo complessivo del progetto è € 10.836,00.

Fonti di finanziamento

Il progetto è stato realizzato con fondi comunali.

Risorse umane interne all'Ente impegnate:

- numero: 3
- professione: Dirigente – Funzionario – Assistente Sociale.
- formazione prevista a supporto del progetto: Formazione dei ragazzi partecipanti al corso sul contenuto del fumetto.

Risorse professionali e tecnologiche esterne all'Ente:

- fornitori di prestazioni professionali
- fornitori di prestazioni tecnologiche
- servizi vari di supporto

Il progetto per la realizzazione del fumetto è stato affidato alla cooperativa Eurocoop Soc. Coop. a.r.l.

La grafica del fumetto è stata curata dalla Tipografia Comunale Icaurs Multimedia;

La fornitura e la stampa degli opuscoli è stata affidata alla tipografia Fast Edit s.r.l. di Acquaviva Picena (AP);

La fornitura di materiale promozionale (maglie T-shirt e cappellini) è stata affidata alla Società Ink Service s.r.l. di Ascoli Piceno.

Autori:

Disegni: Alex Accorsi, Giulia Canala, Valeria Canala, Ilaria Chiovini, Micheli Neri, Marco Passaretti, Gaia Taffari, Giacomo Taddeo Traini, Andrea Vitelli

Supervisione artistica: Laura Martellini

Sceneggiatura dei testi: Flavia Narducci

Ricerche: Priscilla Fazzini

Colorazione: Dante Loreti

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Positività e criticità

La realizzazione dell'opuscolo "Alla scoperta della Pubblica Amministrazione" è un esempio di offerta "ludico- educativa" affidata agli allievi del Corso di Fumetto organizzato dai Centri di Aggregazione Giovanile di Ascoli Piceno. Il risultato è una guida semplice, simpatica ma rigorosa nelle indicazioni per poter affrontare con più facilità le problematiche burocratiche pensata sì per i ragazzi ma sicuramente utile anche alle famiglie.

Si ritiene che il linguaggio usato costituisca un modo innovativo per la comunicazione fra giovani e Istituzioni.

Successive fasi del progetto previste

Utilizzazione della medesima forma per trattare altri aspetti della Pubblica Amministrazione nonché di temi sociali di attualità.