

Modulo per la richiesta di patrocinio, benefici e/o contributo economico

Comune di Modena
All'Assessore _____

casellaistituzionale041@cert.comune.modena.it
(Si prega di COMPILARE A COMPUTER)

Soggetto promotore/organizzatore:

A.P.S. Civibox

Data di costituzione (persone giuridiche): 2012

C.F.: 94164930367

Nome referente e suo recapito:

Stefano Marani

Sede legale: Strada San Faustino, 155/U

E-mail: info@civibox.it

tel. _____

Indicare se il soggetto richiedente:

fornisce servizi al Comune di Modena, anche a titolo gratuito

NON fornisce servizi al Comune di Modena, anche a titolo gratuito

Indicare, INOLTRE, se il soggetto richiedente:

è un'impresa sociale (categoria comprensiva delle cooperative sociali di cui alla L. 381/1991) ai sensi del D.Lgs. 112/2017

è un'associazione di promozione sociale di cui al D.Lgs. 117/2017 (in precedenza L. 383/2000)

è un'organizzazione di volontariato di cui al D.Lgs. 117/2017 (in precedenza L. 266/1991)

è un'organizzazione non governativa di cui alla L. 49/1987 e s.m.i.

è un'associazione sportiva dilettantistica di cui alla L. 289/2002

» opera, come dichiarato nel proprio Statuto, in uno dei seguenti campi (*BARRARE*):

servizi socio-assistenziali

beni e attività culturali

istruzione e formazione

è una fondazione istituita per promuovere lo sviluppo e l'alta formazione tecnologica

è associazione rappresentativa, di coordinamento o supporto del Comune di Modena ex art. 2, comma 1, lettera a) del D.Lgs. 175/2016

Titolo dell'iniziativa:

Tecnologie digitali e rigenerazione urbana

Periodo e luogo di svolgimento:

fino a dicembre 2024

Obiettivi dell'iniziativa:

Casa Domotica con Arduino

-Apprendere i fondamentali di Arduino e dell'elettronica di base : Gli studenti acquisiranno le conoscenze di base necessarie per utilizzare la scheda Arduino, comprendendo componenti essenziali.

-Sviluppare competenze di programmazione

-Comprendere il funzionamento dei sistemi domotici: il ruolo della programmazione, dei sensori e degli attuatori nell'esecuzione di attività automatizzate.

-Stimolare il problem-solving e la progettazione creativa : Gli studenti saranno incoraggiati a risolvere problemi pratici e a fare scelte progettuali per personalizzare la casa domotica.

-Sperimentare con la sicurezza e l'efficienza energetica

-Lavorare in team e sviluppare competenze collaborative: questa esperienza rafforzerà le capacità di lavoro di squadra e comunicazione, stimolando anche l'aiuto reciproco per superare sfide tecniche.

Al termine del progetto, gli studenti acquisiranno competenze tecniche di base in elettronica e programmazione, oltre a una comprensione approfondita delle pratiche applicative di Arduino. Inoltre, la realizzazione di una casa domotica offrirà loro un'esperienza concreta nel campo dell'automazione, aprendo la strada a possibili approfondimenti in ambito tecnologico e ingegneristico.

Rigenerazione Urbana My Net garage

Utilizzo di materiali riciclati e sostenibili.

- Abbellimento delle Porte:

Restyling delle porte interne per renderle più attraenti

- Decorazione degli Spazi Interni:

Personalizzazione degli spazi interni con opere artistiche e pannelli informativi che riflettano le diverse attività svolte all'interno del My Net Garage.

- Utilizzo dello spazio di Net net garage come sala d'esposizione per le opere create, fornendo un'opportunità di esposizione e riconoscimento per gli studenti partecipanti.

Rigenerazione Urbana Net garage 2.0

Continuità e ampliamento delle opere artistiche: Creazione di nuove decorazioni per personalizzare e abbellire ulteriormente gli spazi interni del Net Garage 2.0.

Integrazione della tecnologia e dell'arte: Sviluppo di opere che integrano grafica digitale e arte tradizionale, per creare spazi dinamici che riflettano l'uso contemporaneo del Net Garage 2.0.

Formazione avanzata per gli studenti: Approfondimento di nuove modalità espressive e il riciclo creativo.

Valorizzazione dello spazio espositivo: Utilizzo dello spazio come galleria d'arte temporanea per le opere create, promuovendo il riconoscimento delle competenze acquisite dagli studenti.

Corso Python

- Comprendere i concetti fondamentali della programmazione

- Imparare la sintassi di base di Python

- Gestire l'input e l'output

- Utilizzare le strutture di controllo del flusso

- Organizzare il codice con funzioni

- Gestire errori e eseguire il debug del codice

- Lavorare con i file
- Utilizzare moduli e librerie standard
- Comprendere i concetti di programmazione e oggetti
- Creare progetti pratici e completi

Laboratorio Oculus Quest

Sviluppare la competenza tecnologica : Questo corso offre ai partecipanti un'introduzione pratica all'uso degli Oculus Quest e alla realtà virtuale, strumenti sempre più rilevanti nel panorama tecnologico attuale. Grazie all'esperienza diretta, i partecipanti acquisiranno familiarità con la tecnologia VR, imparando a utilizzarla in modo consapevole e autonomo.

Promuovere l'apprendimento immersivo : Ogni lezione è progettata per coinvolgere i partecipanti in esperienze immersive uniche, che stimolano l'apprendimento attraverso l'esplorazione e l'interazione diretta. Che si tratti di una visita virtuale al museo o di un viaggio in una zona di conflitto, l'approccio esperienziale permette di comprendere contenuti complessi in modo più profondo e memorabile rispetto a metodi tradizionali.

Approfondire l'arte e la storia in modo innovativo : Il primo e il secondo incontro consentono di esplorare tematiche artistiche e storiche da una prospettiva del tutto nuova. Attraverso la realtà virtuale, i partecipanti potranno “vivere” l'arte e i luoghi storici in modo immersivo, riscoprendo la rilevanza culturale di opere ed eventi storici e sviluppando un interesse attivo per l'arte e la storia.

Suscitare una riflessione sul sociale e sul recupero : Durante il secondo incontro, il viaggio virtuale in una zona colpita da conflitti è un'opportunità per riflettere su temi di grande attualità, come la resilienza e la ricostruzione dopo una guerra. L'iniziativa punta a sensibilizzare i partecipanti sulle difficoltà delle comunità che hanno vissuto situazioni di crisi, favorendo empatia e consapevolezza sociale.

Esplorare le potenzialità del metaverso : Con il terzo incontro, i partecipanti saranno introdotti al concetto di metaverso, una dimensione virtuale che sta rapidamente trasformando il modo in cui le persone interagiscono online. L'obiettivo è fornire una base di conoscenza su cos'è il metaverso e su come funzionano le dinamiche in questo nuovo spazio digitale, aiutando i partecipanti a capire le opportunità e le sfide che presenta, sia per i singoli individui sia per le aziende.

Incoraggiare la curiosità e la creatività tecnologica : La realtà virtuale e il metaverso sono campi in continua evoluzione. L'iniziativa è pensata per stimolare curiosità e intraprendenza, invitando i partecipanti ad esplorare ulteriormente queste tecnologie e a immaginare come potrebbero applicarle nei loro studi, nella loro vita professionale o in attività ricreative.

Questo approccio mira non solo a fornire una comprensione pratica della realtà virtuale, ma anche a ispirare i partecipanti a riflettere su come la tecnologia può arricchire l'apprendimento, l'interazione e la consapevolezza sociale.

Target principale di riferimento:

giovani e adulti

Gratuità dell'iniziativa X sì no

(indicare il costo del biglietto o la quota di partecipazione per singolo utente):

Descrizione e durata dell'iniziativa (allegare eventuale presentazione dettagliata dell'iniziativa ovvero programma delle attività, materiali promozionali/pubblicitari, ecc.):

Casa Domotica con Arduino

Questo progetto è dedicato agli studenti delle scuole superiori e li guida nella costruzione e programmazione di una casa domotica utilizzando la piattaforma Arduino. Attraverso una serie di lezioni teoriche e laboratori pratici, gli studenti impareranno a creare un sistema domestico intelligente, programmando sensori, attuatori e componenti elettronici per simulare un'abitazione automatizzata. Durante il progetto, gli studenti svilupperanno le competenze necessarie per progettare e implementare funzioni come, per esempio, il controllo delle luci, la gestione della temperatura, l'apertura automatica delle porte e il monitoraggio della sicurezza. Questo progetto mira a stimolare il pensiero critico e creativo degli studenti e a introdurli al mondo della programmazione e dell'automazione domestica, offrendo una panoramica delle applicazioni pratiche di Arduino nel settore della domotica.

Il laboratorio prevede incontri settimanali di due o tre ore ciascuno, con una durata complessiva estesa per coprire le attività aggiuntive.

DURATA: 18 ore

Rigenerazione Urbana My Net garage

Questo laboratorio creativo e collaborativo coinvolgerà scuole e comunità locale nella progettazione della segnaletica esterna, nell'abbellimento delle porte e nella decorazione degli spazi interni, promuovendo la partecipazione attiva degli studenti e il loro coinvolgimento nella valorizzazione delle aree urbane.

Fase 1: Sopralluogo e Ideazione Progetto

Collaborazione tra esperti e insegnanti per comprendere lo spazio disponibile e le necessità della segnaletica.

Contributo degli studenti nell'ideazione delle bozze e degli esecutivi in scala per la segnaletica esterna e l'abbellimento delle porte.

Fase 2: Selezione dei Progetti

Valutazione e selezione dei migliori progetti da un comitato di esperti, insegnanti e rappresentanti scolastici.

Fase 3: Esecuzione delle Decorazioni

Realizzazione delle decorazioni definitive sotto la guida di esperti artistici.

Utilizzo di diverse tecniche artistiche per ottenere gli effetti desiderati in base ai temi scelti.

Fase 4: Installazione e Premiazione

Installazione della segnaletica esterna, delle decorazioni sulle porte e negli spazi interni.

Il laboratorio prevede la decorazione e allestimento del My Net Garage

Le attività si svolgeranno durante incontri settimanali di due o tre ore, o ogni due settimane

DURATA: 18 ore

Rigenerazione Urbana Net garage 2.0

Fase 1: Sopralluogo e nuova progettazione

Gli esperti collaboreranno con insegnanti e studenti per identificare nuove aree e possibilità di decorazione e abbellimento.

Gli studenti contribuiranno con idee e bozzetti creativi per ampliare il progetto già esistente, esplorando nuovi materiali e tecnologie artistiche.

Fase 2: Selezione dei progetti e novità tecnologiche

I progetti artistici saranno valutati e selezionati da un comitato con esperti di arte e tecnologia, insegnanti.

Fase 3: Realizzazione delle opere artistiche

Sotto la guida di esperti artistici, gli studenti saranno coinvolti attivamente nella creazione e nell'installazione delle nuove opere.

Fase 4: Installazione, esposizione e celebrazione

Le opere saranno installate negli spazi interni del Net Garage 2.0.

Le attività si svolgeranno durante incontri settimanali di due o tre ore, o ogni due settimane

DURATA: 18 ore

Corso Python

Durante il corso, i partecipanti impareranno i fondamenti della programmazione, iniziando dalle basi della sintassi di Python fino alla creazione di piccoli progetti pratici. Saranno guidati passo dopo passo nell'utilizzo delle strutture di controllo, delle funzioni e dei moduli, fino a toccare concetti di programmazione orientata agli oggetti. Il corso è pensato per chi non ha alcuna esperienza pregressa, ma è anche ideale per chi vuole consolidare le proprie conoscenze

Le attività si svolgeranno durante incontri settimanali di due ore o due ore trenta.

DURATA: 10 ore

Laboratorio Oculus Quest

Primo incontro - Un giorno al museo : I partecipanti saranno accompagnati in una visita virtuale a un museo, esplorando le opere di Rembrandt attraverso gli Oculus Quest. La tecnologia VR permetterà loro di osservare da vicino i dettagli delle opere e di immergersi completamente nell'atmosfera artistica del periodo.

Secondo incontro - Viaggio interattivo in una zona di conflitto : Grazie a un'esperienza immersiva, i partecipanti avranno la possibilità di esplorare un paese segnato dalla guerra. Questo viaggio virtuale permetterà di vedere e comprendere cosa o chi è rimasto dopo il conflitto, offrendo una riflessione profonda su tematiche di resilienza e ricostruzione.

Terzo incontro - Il metaverso: L'ultimo incontro sarà dedicato alla scoperta del metaverso, per capire cos'è, come funziona e quali potenzialità offre. Verranno spiegate le basi dell'interazione nel metaverso, con un focus su come si muovono le persone e le aziende in questo spazio virtuale emergente.

DURATA: 6 ore

Oltre al monte ore complessivo previsto per la realizzazione del progetto, è importante considerare anche il tempo aggiuntivo dedicato alla programmazione, alla progettazione dettagliata delle attività e al coordinamento operativo dei diversi progetti, necessari per garantire un'efficace gestione e una corretta esecuzione di tutte le fasi coinvolte, da quantificare in circa 30 ore.

Se l'iniziativa è svolta in collaborazione con altri soggetti (enti pubblici, associazioni, soggetti privati, ecc.), indicare quali:

scuole superiori di Modena

Indicare eventuali richieste di contributi inoltrate ad altri assessorati del Comune di Modena, enti pubblici, sponsor:

BILANCIO PREVENTIVO

(DA INDICARE OBBLIGATORIAMENTE NEL CASO DI RICHIESTA DI CONTRIBUTO, eventualmente allegando documento di dettaglio)

SPESE (descrizione e importo) __

Esperti e coordinamento: 9800,00€ e

Materiali: 1400,00€ _____

ENTRATE (descrizione e importo)

Per la realizzazione dell'iniziativa sopra descritta **CHIEDO QUANTO SEGUE:**

il patrocinio

un contributo pari a € __7000,00_____

altre utilità economiche (uso gratuito sale civiche, ecc ...) ovvero (*specificare*): _____My Net

Garage e strumentazione presente _____

stampa di materiale informativo a titolo gratuito presso la stamperia comunale

esenzione Canone Unico (ex tassa occupazione suolo pubblico), *specificando*:

- ubicazione (*via/civico ed esponente o luogo/piazza/parco*): _____

- n. giorni complessivi: _____

-date per cui si chiede l'esenzione: _____

- stima in mq della superficie occupata: _____

E, NEL CASO DI ASSEGNAZIONE DI CONTRIBUTO ECONOMICO DA PARTE DEL COMUNE DI MODENA, MI IMPEGNO A PRESENTARE, A CONCLUSIONE DELL'INIZIATIVA, UNA RELAZIONE SINTETICA SULLE ATTIVITÀ REALIZZATE ACCOMPAGNATA DAL RENDICONTO ECONOMICO COMPLESSIVO DEL PROGETTO FINANZIATO, CON EVIDENZIATI ENTRATE/PROVENTI E COSTI SOSTENUTI

Data: 29/10/2024

Marani

Il richiedente

Stefano

N.B. la presente istanza, emendata da dati personali, sarà eventualmente pubblicata, qualora ne ricorrano i presupposti e ai sensi degli artt. 26 e 27 del D.Lgs. n. 33/2013, sul sito del Comune di Modena

È ammessa la presentazione anche per via telematica o a mezzo posta.

Le dichiarazioni mendaci, la falsità negli atti e l'uso di atti falsi nei casi previsti dal DPR 445/2000, sono puniti ai sensi del codice penale e delle leggi speciali in materia

INFORMATIVA resa ai sensi dell'art. 13 del RGPD (Regolamento Generale Protezione Dati) 2016/679

La informiamo che:

a) Il titolare del trattamento è il Comune di Modena. Con provvedimento del Sindaco, la dott. ssa Giulia Severi (via Scudari 20- Modena e.mail sport@comune.modena.it, telefono 059-2032791), è stata nominata titolare delle banche dati e del trattamento dei dati del Settore Cultura, Sport, Giovani e Promozione delle Città, in conformità ai principi dell'Ordinamento degli enti locali ed alle scelte fondamentali assunte dal Comune in materia organizzativa.

b) il Responsabile della protezione dei dati (RPD) potrà essere contattato all'indirizzo di posta elettronica responsabileprotezionedati@comune.modena.it .

c) i dati personali che La riguardano, dei quali entriamo in possesso, sono trattati da questo Ente per l'esecuzione delle operazioni ai sensi della normativa vigente in materia di contributi pubblici;

d) il trattamento è improntato ai principi di correttezza, di liceità, di trasparenza e di tutela della Sua riservatezza e dei Suoi diritti.

e) possono venire a conoscenza dei Suoi dati personali i dipendenti e i collaboratori, anche esterni, del titolare e i soggetti che forniscono servizi strumentali alle finalità di cui sopra (come, ad esempio, servizi tecnici). Tali soggetti agiscono in qualità di responsabili, autorizzati al trattamento e amministratori di sistema. I dati personali potranno essere comunicati a soggetti pubblici e/o privati e diffusi qualora le disposizioni normative o regolamentari lo prevedano.

f) i Suoi dati verranno conservati per il periodo necessario per la conclusione del procedimento, al termine del quale potranno essere conservati, con le modalità e nel rispetto delle disposizioni normative in materia, nel caso di ulteriori obblighi di conservazione previsti da disposizioni di legge o per finalità di archiviazione nel pubblico interesse, di ricerca scientifica o storica o a fini statistici.

g) Il conferimento dei dati personali è obbligatorio in quanto sussiste un obbligo legale al riguardo.

h) Il trattamento dei Suoi dati personali avverrà con modalità informatiche e/o telematiche e/o cartacee, in modo da garantire la riservatezza e la sicurezza degli stessi.

i) il trattamento dei Suoi dati personali non verrà trasferito a un paese terzo o a un'organizzazione internazionale.

Lei potrà in qualsiasi momento, esercitare i Suoi diritti:

- di accesso ai dati personali;*
- di ottenere la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che La riguardano;*
- di revocare il consenso, ove previsto; la revoca del consenso non pregiudica la liceità del trattamento basata sul consenso conferito prima della revoca;*
- alla portabilità dei dati, ove previsto;*
- di opporsi al trattamento;*
- di proporre reclamo all'Autorità di controllo (Garante Privacy)*