



"CONVERS-AZIONI" Convention nazionale pubbliche assistenze - sabato 4 e domenica 5 novembre 2023 - PalaRiccione

MODULO DI PARTECIPAZIONE CONCORSO "IDEE & PROGETTI IN RETE"

Ogni Pubblica Assistenza può partecipare solo a uno dei due contest come "*singola Associazione*" o come "*gruppo di Pubbliche Assistenze*".

Se il progetto è presentato come Gruppo il modulo dovrà essere compilato solo dall' "*Associazione capofila*".

La candidatura dovrà essere inviata entro le ore 17:00 del 29 settembre 2023

Per quale contest ti candidi / vi candidate?

"IDEA"

CANDIDATURA PER IL CONTEST "IDEA"

ID Associazione proponente o capofila

682

Regione di appartenenza

Lazio

Nome dell'Associazione

Ass. Volontari Villalba Iniziative Sociali

Comune dell'Associazione

Guidonia

Il progetto è presentato in gruppo?

NO

Referente di progetto: nominativo e contatti

Nome: Daniele

Cognome: Conte

Numero di telefono: 3935694581

Email: info@avis.it

Nome del progetto

FANTANPAS

Analisi dei bisogni (problema individuato e cambiamento che si vuole produrre)

Anpas Lazio cerca un nuovo modo di scambiare informazioni tra le PPAA e migliorare i processi comunicativi, ritenendolo essenziale per lo sviluppo del Comitato

I manuali indicano che ogni associazione debba saper comunicare:

a) internamente per un miglior affiatamento di chi opera e collabora alle attività,

b) esternamente per evidenziare la propria presenza, i propri principi e la propria utilità sociale. ANPAS Lazio reputa importante pianificare e strutturare un piano di comunicazione ma, ad oggi, è ancora in una fase di sviluppo e confronto

Attraverso il pensiero laterale proponiamo un nuovo approccio alla comunicazione e quindi l'idea di un Adver-game. Un gioco in cui tutto, dalle linee narrative alle azioni di gioco, è sviluppato in modo da veicolare un messaggio di brand ANPAS..

Adver-game è una «forma di comunicazione che diventa parte di un gioco interattivo, sviluppato appositamente per la promozione di un brand»

E' un progetto pilota, sicuramente replicabile.

FANTANPAS è sviluppato sulla falsariga dei fantasport. Non dimentica i principi etici del proprio codice comunicativo, ma vuole esercitare un cambiamento sui tre ambiti comunicativi della comunicazione associativa:

- istituzionale, con la quale l'associazione rende visibile la propria funzione e mission agli associati, ai media e al pubblico in generale, esplicitando cosa l'associazione fa per i propri associati e con quali modalità.
- di servizio con la quale l'associazione ricorda agli associati scadenze, eventi, appuntamenti e assemblee associative.

- interna, rivolta ai soggetti coinvolti direttamente nella gestione e operatività dell'Associazione.

Impatto sul singolo: FANTANPAS metterà in condizioni il "giocatore" di interagire su siti web di altre associazioni (la pagina della rosa dei volontari adatti a formare la squadra); informarsi sulle attività peculiari del volontario (formazione del turno di servizio). Ogni partecipante quindi conoscerà meglio altre PPAA che, di contro, aumenteranno sicuramente il numero di visitatori.

Impatto sull'associazione: in previsione di visite maggiori al sito, auspichiamo la valorizzazione del sito web (vetrina), l'integrazione con le "schede" dei volontari che comporranno la "rosa", l'aggiornamento costante di informazioni, di attività e post sui social, veicolo privilegiato per una comunicazione immediata di quanto accade in associazione

L'idea mira a generare un cambiamento verso la comunicazione efficace, stimolando le PPAA a richiamare emozioni, creare relazione tra utente e PPAA etc; fidelizzando, attraverso l'opera dei volontari, il partecipante a visitare il sito e a rendersi conto di tutto ciò che accade.

Un modo per realizzare un percorso virtuoso che spinga tutti i soggetti interessati ad essere costanti nel comunicare. Attraverso la costanza si genera "fidelizzazione" e nello stesso tempo si comunicano identità, informazione di servizio e, prima di tutto, i valori condivisi. Che è il valore aggiunto ed il fine di FANTANPAS

Obiettivi di progetto (un obiettivo per riga)

Obiettivo di progetto Tecnico (OT1) è realizzare l'applicazione e renderla fruibile.

Obiettivo correlato: OC 1 Migliorare la comunicazione tra le PPAA e delle PPAA

Obiettivo correlato: OC 2 Rendere i giovani protagonisti della comunicazione digitale

Obiettivo correlato: OC 3 Sviluppare comunicazione relazionale attraverso partecipazione diretta nei processi.

Descrizione del progetto (le azioni che si vorrebbero realizzare per rispondere agli obiettivi indicati e i risultati attesi)

FANTANPAS è uno strumento che prova ad agire sulle carenze a livello di comunicazione; attraverso l'esercizio del pensiero laterale cerca una nuova strada per "raccontare" adeguatamente le attività delle PPAA, depenalizzando il livello di diffusione del nome e di conoscenza delle associate

FANTANPAS è un gioco virtuale, sviluppato in applicazione per sito e mobile impostato sulla linea dei fantasport.

Schema di gioco:

- I partecipanti saranno tenuti a creare delle turnazioni di equipaggi virtuali, scegliendo tra un parco di

volontari reali scelti sul sito di ogni associazione partecipante.

- Una volta creata la squadra - con 250 "Carlini" a disposizione - i volontari giocatori si sfideranno a vicenda, conquistando dei punti a seconda delle prestazioni dei volontari scelti durante la partecipazione ad eventi reali.

- Le prestazioni del singolo volontario, garantite dal Presidente, saranno registrate sul sito della PPAA e comunicate alla piattaforma Comitato Regionale per 15 settimane. Dalle comunicazioni pervenute, gli amministratori elaboreranno i punteggi e pubblicheranno la classifica sul sito Anpas Lazio.

- Ogni 5 turni le rose delle squadre potranno essere rinnovate totalmente. Questo, per mitigare gli effetti negativi dei giochi compulsivi, consentendo a tutti di migliorare le loro performance da presidenti

Sviluppo progettuale

FANTANPAS prevede uno sviluppo su tre scenari di progetto. Il primo, legato all'obiettivo OT1 è strettamente tecnico. Attraverso la realizzazione della piattaforma gioco, si punta a rafforzare la collaborazione della pubblica assistenza con altri soggetti (scuole) e del privato (sviluppatori). Gli strumenti utilizzati prevedono una convenzione con la scuola e un progetto di alternanza scuola-lavoro presso sviluppatori web

Ne deriva l'azione di progetto principale AT1: la realizzazione dell'applicazione e la realizzazione del backend (database volontari, punteggi, sistema di aggiornamento etc).

Per questo ci si affiderà a:

- un istituto tecnico informatico di Tivoli che realizzerà l'impianto come progetto scolastico

- dei consulenti informatici che controlleranno il back-end e l'impianto di progetto con il progetto alternanza

Si richiederà eventualmente ad ANPAS Nazionale uno studio per una eventuale interfaccia con la nuova piattaforma BAD

Da questa prima macro-azione derivano:

AT 1.1 Convenzione tra ITIS informatico e ANPAS Lazio per la realizzazione del progetto scolastico e definizione di eventuali accordi per i progetti "alternanza"

AT 1.2 Creazione dell'equipe di studio per lo svolgimento del gioco

AT 1.3 Aggiornamento del sito web ANPAS Lazio o della piattaforma dedicata con la parte relativa al FANTANPAS

Lo sviluppo progettuale si sposta poi sul piano della comunicazione in modo da raggiungere l'obiettivo OC1 Migliorare la comunicazione tra le PPAA e delle PPAA e di conseguenza rispondere all'obiettivo aumentare la visibilità della rete ANPAS

Va considerato che, essendo il gioco on-line, prevede che l'obiettivo si intenda raggiunto sul piano "web&social" e che le azioni siano strettamente correlate a questo ambito

OC 1.1 realizzazione del Sito web, pagina Facebook e/o Instagram per ogni PPAA partecipante

OC 1.2 Nominare un referente di progetto all'interno di ogni singola PPAA

OC 1.3 Definire il regolamento e il modo di comunicare gli eventi che forniscono punti al gioco

Per raggiungere l'obiettivo OC 2 Rendere i giovani protagonisti della comunicazione digitale è sufficiente che i referenti di progetto siano under 35. Non sono previste azioni progettuali ma solo requisiti da rispettare. Eventuali indicatori di risultati stabiliscono:

- nel 75% dei comunicatori Anpas Lazio è under 35 e

- un incremento del 15% del Numero di post social di ogni singola PPAA

L'obiettivo OC3 si raggiunge con una azione comunicativa AC3 volta allo sviluppo della comunicazione relazionale attraverso la partecipazione diretta delle PPAA.

Che si esplica nelle azioni

AC 3.1 Riunioni dei 10 referenti di progetto

AC 3.2 Sviluppo dell'equipe tecnica e redazione del Regolamento

AC 3.3 Test del gioco

AC 3.4 Diffusione attraverso i canali comunicativi "standard" (social, lettere alle PPAA etc)

Gli indicatori di risultato sono stabiliti in

- 4 incontri dell'equipe di progetto

- 100 iscritti al gioco

- 30 squadre FANTANPAS

- 75 volontari di PPAA messi a disposizione per la composizione delle "rose"

Il terzo scenario di sviluppo riguarda il rafforzamento della coesione sociale

Insiti nello svolgimento del gioco sono presenti due elementi che la costituiscono:

- esistono relazioni sociali attive che creano rete di scambio di informazioni

- si consolida il senso di identità ed appartenenza alla collettività

FANTANPAS è una idea fuori dagli schemi. Prova un approccio diverso e decisamente indiretto per rispondere al bisogno di ricerca volontari, comunicazione e visibilità. Sfruttando i meccanismi positivi dei social li fa propri e li modella ai valori di riferimento.
Non sarebbe FANTA...

Abstract

FANTANPAS è basato sul meccanismo dei fantasport. Ogni PPAA pubblica sul sito 7 schede volontari: 250 "Carlini" da spendere x "la rosa" della "fantassociazione".
Punteggi calcolati in base al numero di interventi svolti, di comportamenti virtuosi o no e tanti aspetti della vita da volontari.
A svilupparlo, una scuola di informatica e degli specialisti; per il regolamento un gruppo di lavoro.
FANTANPAS non è solo un gioco. L'obiettivo "intrinseco" è migliorare la comunicazione di Anpas Lazio e...

Comunità di riferimento

- Contesto territoriale

Essendo rivolto al miglioramento della comunicazione, il contesto pilota è nell'ambito del Comitato Anpas Lazio.

Promuove e sviluppa la Comunicazione a livello regionale, facilitando, e sostenendo le azioni delle associazioni e coordinando gli strumenti necessari per l'attivazione delle capacità e delle competenze di volontari e dirigenti

Mirando al potenziamento ed all'armonizzazione dei flussi di informazioni all'interno del Comitato, il progetto aiuta e si integra con le attività di comunicazione Anpas Lazio. Infatti:

- ne recepisce esigenze e necessità di comunicazione derivanti da progetti, eventi e manifestazioni promosse in ambito Anpas Lazio e/o dalle sue associate;
- individua e utilizza nuovi strumenti o canali informativi utili a sviluppare la comunicazione
- si adopera, soprattutto interagendo con le associate per sviluppare tecniche e strumenti della comunicazione per massimizzare gli effetti positivi degli effetti mediatici e della divulgazione

- Beneficiari diretti/indiretti

Il progetto pilota è rivolto ai 950 volontari nelle rispettive 19 Pubbliche Assistenze del Lazio. La facilità nella replicabilità lo estende all'intero organico dei volontari di PPAA e, magari, anche ai soci stessi.

Al di là dei destinatari del gioco però chi beneficia dell'idea è il brand ANPAS (Lazio). Il gioco è uno strumento per la comunicazione. Concretizzando gli obiettivi di progetto si accresce il senso di appartenenza.

- Modalità di coinvolgimento volontari/e

FANTANPAS offre ai volontari un modo interattivo e coinvolgente di immergersi nel loro ambiente preferito, mettere alla prova le proprie capacità manageriali e competere con amici, colleghi o altri appassionati in un ambiente virtuale.

I volontari saranno coinvolti

- nella creazione del gruppo di lavoro e di comunicazione
- nell'isciversi al gioco
- nel mettersi "a disposizione" nella rosa

Non si esclude che, attraverso chat, forum, scambi di chat si possa creare una comunità virtuale di appassionati che condividono la stessa passione

Piano economico

A - MACROVOCE - Progettazione

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
A1 Risorse umane	realizzazione del back end	3500
A1 Risorse umane	Consulenza esterna	500

B - MACROVOCE - promozione, informazione, sensibilizzazione

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
B2 Acquisto beni e servizi strumentali ed accessori	premi e merchandising	1500

C - MACROVOCE - Segreteria, coordinamento e monitoraggio di progetto

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
C1 Risorse umane	Coordinamento di progetto 12eur/h 150 ore	1800
C2 Acquisto beni e servizi strumentali ed accessori	spese accessorie	200

D - MACROVOCE - Funzionamento e gestione del progetto

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
D3 Attrezzature (acquisto-noleggio-ammortamento)	server dedicato	2000

E- Altre voci di conto?

SI

E - Altre voci di conto

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
spese varie		500

Fonti di finanziamento individuate

500 euro associazione per le prime spese di impianto gioco

Presenta la tua "IDEA" in un minuto



jingle-2-vkfKLDZe.mp3

Allega la "liberatoria"



LIBERATORIA_Concorso.pdf

CANDIDATURA PER IL CONTEST "PROGETTO"

Comunità di riferimento

Piano economico

Autorizzazione e privacy

Se non viene dato il consenso per la conservazione e il trattamento dei dati il modulo non può essere completato nè inviato

Autorizzazione e privacy

Consenso per la conservazione e il trattamento dei dati

Ai sensi del CODICE IN MATERIA DI PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI (D.Lgs. 196/2003) e al REGOLAMENTO UE 2016/679 (GDPR), ricevuta l'informativa presente sul sito www.anpas.org e presso ANPAS nazionale, consento ad ANPAS la conservazione e il trattamento dei dati da me forniti.

SI