

## Progetti Promozione Sportiva

Identificativo domanda:

67C57E7078F5DF2E660133E3

1.1. Dichiarazione ai sensi degli artt. 46 e 47 DPR n. 445 del 2000 con l'indicazione di essere in possesso dei requisiti dall'avviso per la partecipazione al bando

Sì

2.1. Denominazione Organismo Accademia Olimpica Nazionale Italiana

2.2. Codice Fiscale Organismo 08558671007

2.3. Indirizzo PEC aoni@pec.it

2.4. Indirizzo email amministrazione@aonimds.it

2.5. Telefono cellulare 3396050480

2.6. IBAN IT04K0100503309000000005888

3.1. Il referente coincide con il Legale Rappresentante? No

3.2. Cognome Referente MENONNA

3.3. Nome Referente FRANCA

3.4. Codice Fiscale Referente MNMFNC72P53H501C

3.5. Data di nascita 13-09-1972

3.6. Luogo di nascita ROMA

3.7. Sesso Referente F

3.8. Indirizzo email Referente amministrazione@aonimds.it

3.9. Telefono cellulare Referente 3396050480

4.1. Scelta Linea di Attività Linea di attività 2: Promozione di sani e corretti stili di vita

4.2. Data inizio 07-02-2025

4.3. Data fine 31-12-2025

4.4. Regioni Abruzzo, Calabria, Basilicata, Campania, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Lombardia, Marche, Molise, Piemonte, Puglia, Sardegna, Sicilia, Toscana, Trentino, Umbria, Valle d'Aosta, Veneto

### 4.5. Obiettivi del progetto e indicatori (max 3.000 caratteri)

Il nostro Progetto di "Graphic Novel" è un lavoro narrativo simile al fumetto dove le storie sono più complesse e più vicine ad un romanzo. La differenza rispetto ai fumetti consiste nel fatto che ha un inizio e una fine, cioè è un'opera completa. Dal punto di vista della sceneggiatura e del disegno, ha un approccio più sperimentale, e una maggiore attenzione all'aspetto comunicativo di precisi messaggi.

Quali sono le potenzialità di un Graphic Novel:

Stimola l'intuito, sviluppa la capacità di individuare la logica sequenziale che lega i fatti che costituiscono la storia, di riconoscere i nessi tra le scene e il loro susseguirsi.

Sviluppa il pensiero critico, insegna che si può leggere solo attraverso le immagini o solo con le parole.

Migliora la creatività, grazie all'uso di vignette varie per forma e sequenza, di inquadrature molteplici, di scene e nuvolette che escono dai bordi. Il Graphic Novel è come un vastissimo dizionario dei sinonimi narrativi.

Coinvolge emotivamente, attraverso una storia che sa appassionare ed emozionare e con il sentirsi un possibile protagonista

Lascia un ricordo indelebile, grazie all'associazione di immagini e parole è molto probabile che un fumetto, e con esso i

messaggi proposti, rimangano impressi nella memoria.

L'Accademia Olimpica Nazionale Italiana (AONI), in collaborazione con l'Accademia Maestri dello Sport, per la parte tecnico-sportiva, ritenendo l'argomento sopra descritto un ottimo strumento didattico che mira al miglioramento delle conoscenze delle giovani generazioni utili ad un miglior stile di vita, propone l'ideazione e lo sviluppo del Progetto "I GRAPHIC NOVEL di Sport e Salute"

Attraverso un fumetto coinvolgente e divertente, possiamo veicolare concetti come il fair play, l'importanza del gruppo (squadra), il rispetto delle regole, la corretta alimentazione e la lotta al bullismo in modo accessibile e stimolante.

L'obiettivo principale è creare una collana di storie a fumetti che:

1. Intrattenga i bambini con trame divertenti e personaggi empatici.
2. Insegna i valori dello sport e dello stare insieme.
3. Promuova uno stile di vita sano e responsabile.

---

#### 4.6. Attività progettuali e modalità di attuazione (max 6.000 caratteri)

### 2. STRUTTURA DEL PROGETTO

#### 2.1 Formato e Pubblico

- Target: Bambini delle scuole primarie (6–10 anni).
- Formato: 5 Albi a fumetti di circa 16 pagine ciascuno (facilmente fruibili in ambito scolastico).
- Stile grafico: Colorato, dinamico, con personaggi riconoscibili e vicini all'immaginario dei bambini.

#### 2.2 Tematiche (Driver)

Proponiamo 5 storie, ciascuna incentrata su un valore fondamentale:

##### 1. Fair Play

o Rispetto di sé stessi, dell'avversario, comportamento corretto in campo e fuori.

##### 2. Importanza del Gruppo (Squadra)

o Collaborazione, sostegno reciproco, scambio di esperienze, conoscenza e confronto di sé con gli altri, costruzione di legami positivi.

##### 3. Rispetto delle Regole e dei soggetti protagonisti

o Comprendere l'importanza di regole condivise per un gioco pulito e per la convivenza, il rispetto dei giudici/arbitri, degli avversari, del pubblico (genitori)

##### 4. Corretta Alimentazione

o Buone abitudini alimentari, importanza di una dieta equilibrata per la performance sportiva e la crescita sana ed equilibrata.

##### 5. Lotta al Bullismo

o Conoscenza e prevenzione di atteggiamenti violenti e discriminatori, promozione dell'inclusione e della solidarietà.

### 3. STRUTTURA DI OGNI STORIA

Ogni storia sarà composta indicativamente da:

- Copertina: Design accattivante che anticipa il tema.
- Indice e introduzione (1 pagina).
- Storia principale (16 pagine di fumetto):

o Personaggi ricorrenti: un gruppo di bambini con diverse personalità, un allenatore/maestro di sport, insegnanti e figure adulte di riferimento.

o Nodi narrativi: la trama si sviluppa attorno al valore chiave (es. Fair Play), con momenti di sfida e di crescita collettiva.

- Sezione educativa (2–3 pagine extra):

o Approfondimento semplice e accessibile sul tema (es. brevi consigli, esempi pratici, curiosità sul valore sportivo).

- Chiusura: Una pagina di ringraziamenti, contatti e anteprima del prossimo volume.

Totale: 16-20 pagine circa per albo.

### 4. ESEMPI DI PLOT

Di seguito una breve sinossi per ciascun tema:

#### 1. Fair Play

o Titolo: "La Partita Sospesa"

o Trama: Durante un torneo scolastico, la squadra di protagonisti si trova in svantaggio. Un avversario si fa male e il gioco si blocca. I protagonisti dimostrano la loro sportività aiutando e sostenendo l'avversario. Il messaggio: vincere non è tutto, contano l'etica, il valore umano, e il rispetto dell'infortunato, seppur avversario ... Ma di gioco...

#### 2. Importanza del Gruppo (Squadra)

o Titolo: "Uniti si Vince"

o Trama: La squadra affronta una gara di staffetta, ma un compagno è preso dall'ansia di sbagliare. Grazie al supporto dei compagni, supera la sua paura e contribuisce alla vittoria. Messaggio: ognuno conta, la forza del gruppo è nella condivisione e nell'aiuto reciproco.

#### 3. Rispetto delle Regole e dei soggetti protagonisti

o Titolo: "Regole di Gioco, Regole di Vita"

o Trama: Durante una partita, un bambino cerca di barare per vincere. Rischia di rovinare il divertimento di tutti finché non capisce che le regole aiutano a giocare in armonia perché valgono per tutti. Altro es.: l'arbitro fischia un fallo che non c'è, in tribuna si scatenano i genitori contro di lui per l'errore mentre un bambino, rivolgendosi alla tribuna, fa capire che ci può stare l'errore umano e quindi cerca di placare gli animi. Messaggio: le regole e il rispetto di tutti sono fondamentali per il fair play e la convivenza civile.

#### 4. Corretta Alimentazione

o Titolo: "Energia per la Vittoria"

o Trama: Uno dei personaggi eccede in cibi poco sani, e non riesce a rendere bene in allenamento. Il coach spiega l'importanza di una dieta equilibrata e sana e si vede il miglioramento sportivo e di benessere. Messaggio: l'alimentazione fornisce la giusta e necessaria energia al corpo.

#### 5. Lotta al Bullismo

o Titolo: "Vincere con il Cuore"

o Trama: Un nuovo compagno di scuola viene preso di mira da un bullo. Il resto del gruppo interviene, coinvolge gli insegnanti e il coach, dimostrando unione e coraggio. Messaggio: non bisogna mai restare in silenzio di fronte a un'ingiustizia.

#### 5. PIANO DI REALIZZAZIONE

Fase Durata Attività Principali

1. Sviluppo Concept 2 settimane Definizione personaggi, stile grafico e storyline

2. Sceneggiatura 4-6 settimane Stesura soggetti e script dettagliati per ogni albo

3. Illustrazione e Layout 6-8 settimane Realizzazione tavole a fumetti, colorazione e lettering

4. Revisione e Stampa 2 settimane Controllo qualità, impaginazione finale, stampa e diffusione

Totale: Circa 8-9 mesi per completare la produzione delle 5 storie (in parallelo, se il team è adeguato).

#### 6. DIFFUSIONE

La diffusione sarà principalmente via digitale / telematica rivolta ad almeno 1000 scuole scelte randomicamente in tutta Italia. È previsto un tour di presentazioni dal vivo del progetto presso alcuni complessi scolastici di particolare rilievo.

La divulgazione in via digitale non richiede costi aggiuntivi perché consiste nella messa a disposizione delle scuole, dei genitori degli alunni e a tutti coloro che ne faranno richiesta. L'accesso ai files delle storie sarà possibile anche attraverso un QR Code, per scaricare e stampare autonomamente manifesti ed albi.

#### 4.7. Capacità operativa del promotore (max 3.000 caratteri)

#### 7. RISORSE

• Personale coinvolto:

o Sceneggiatore e Storyboard Artist

o Illustratore/Colorista

o Editor/Project Manager

o Consulenti tecnici (sport, nutrizione, psicologia)

• Voci di costo principali:

1. Art Direction

2. Progettazione e sceneggiatura

3. Illustrazione e colorazione

4. Impaginazione, realizzazione controllo dei PDF da mandare on air nei siti che partecipano all'iniziativa

5. Segreteria organizzativa

#### 4.8. Impatto economico per i partecipanti (max 1.500 caratteri)

Il Progetto non avrà alcun impatto economico sui partecipanti (distribuzione gratuita).

#### 4.9. Modalità di monitoraggio dei risultati attesi (max 2.000 caratteri)

La realizzazione del progetto verrà monitorata attraverso il conteggio degli accessi ai siti web dai quali sarà possibile scaricare gli albi.

5.1. Sono presenti partner?	No
TOTALE Spese Generali (max 20% dei costi per attività sportive e costi per promozioni)	10.000,00 €
Cofinanziamento A)	0,00 €
Attrezzature sportive	0,00 €
Operatori sportivi (istruttori, arbitri, ...)	0,00 €
Trasporti da/per attività di progetto per partecipanti	0,00 €
Affitto/costo di utilizzo impianti, strutture, aree dedicate	0,00 €
Assicurazioni partecipanti	0,00 €
Altro 1 (importo)	Non compilato
Altro 1 (obbligatorio se presente importo)	Non compilato
Altro 2 (importo)	Non compilato
Altro 2 (obbligatorio se presente importo)	Non compilato
Totale B) Linea di attività 2	0,00 €
Cofinanziamento Linea di attività 2	Non compilato
Ufficio stampa	0,00 €

Conferenza stampa e webinar	5.000,00 €
Promozione web e social network	0,00 €
Brochure, materiale stampa, gadget	7.000,00 €
Altro 1 (importo)	38.000,00 €
Altro 1 (obbligatorio se presente importo)	CONCEPT, SCENEGGIATURA, STORY BOARD, MATITE E IN-CHIOSTRAZIONE, MINISITO WEB
Altro 2 (importo)	16.000,00 €
Altro 2 (obbligatorio se presente importo)	PRESENTAZIONI IN PRESENZA PRESSO ISTITUTI SCOLASTICI, SPESE VIAGGIO E ORGANIZZATIVE
Totale C)	66.000,00 €
Cofinanziamento C)	Non compilato
Totale Budget	76.000,00 €
Totale Co-finanziamento	0,00 €
Totale contributo richiesto	76.000,00 €
Percentuale cofinanziamento rispetto a importo richiesto	0.00%
Sono presenti spese precedenti?	No
Allegato	Cronoprogramma del progetto

09/04/2025

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTANTE

\_\_\_\_\_