

#OCCUPAZIONE IN 3D

fucina di Social innovation



GRUPPO DI PROGETTO

Matteo Cavallone
Antonio Garruto

Assessore alla Qualità della Vita
Vice Sindaco Lavoro, Sistema e Sviluppo economico, Bilancio e Personale

Rocco Paolo Padovano
Kamal Chaifouroosh
Lorella Paparella
Massimiliano Ceppa
Stefano Lingua
Riccardo Cariola
Ambra Zamuner

Coordinatore Progetto Collegno Giovani
Responsabile Sezione Servizi culturali e Politiche del lavoro
Responsabile Sezione Animazione di Territorio
Mediatore socio-culturale Cooperativa sociale San Donato
Coordinatore Cooperativa sociale San Donato
Associazione di promozione sociale MindShake
Associazione di promozione sociale MindShake

Progettato da: Animazione Civica della Città di Collegno – 05 marzo 2020
Il progetto è consultabile, in forma integrale, sul sito del Comune di Collegno:
www.comune.collegno.gov.it

COPY LEFT

In linea con questi principi etici, molti hacker distribuiscono apertamente i risultati della loro creatività, affinché altri li usino, testino e sviluppino ulteriormente. Ciò è vero per quel che riguarda la Rete, e Linux ne è un buon esempio. Esso è stato creato da un gruppo di hacker che hanno usato il loro tempo libero per lavorare al progetto insieme. Fin dall'inizio, per assicurarsi la preservazione del carattere aperto del suo sviluppo, Torvalds ha usato su Linux il concetto di "copyleft". (Il "copyleft" è una forma di concessione originariamente sviluppata nel progetto GNU di Stallman, che garantisce che tutti gli sviluppi saranno disponibili ad altri affinché ne facciano liberamente uso. Stallman prese il nome da una frase su una busta di una lettera ricevuta: "Copyleft: tutti i diritti capovolti").

1-BREVE DESCRIZIONE DELLE CONNESSIONI E DELLA SPERIMENTAZIONE PRECEDENTE

L'Ufficio Politiche attive del lavoro propone iniziative per i cittadini in cerca di impiego, attraverso: il progetto "Collegno Investe nel Lavoro". Percorsi di orientamento alla ricerca attiva del lavoro rivolto a diverse tipologie di cittadini collegnesi in cerca di occupazione. Il percorso prevede la realizzazione di varie azioni: il servizio di orientamento e accompagnamento con la realizzazione dei percorsi di ricerca attiva del lavoro, i tirocini di inserimento/reinserimento al lavoro, i brevi moduli formativi. A completamento dei percorsi di orientamento per disoccupati che hanno già svolto precedenti percorsi di accompagnamento alla ricerca attiva del lavoro, si propone un'attività strutturata di ricerca in gruppo con il supporto di un orientatore; il progetto "Imprenditori in Collegno", rivolto a chi ha un'idea imprenditoriale e vuole aprire un'attività.

Dalla candidatura all'Avviso pubblico "Comunementegiovane" si è inteso porre attenzione all'innovazione sociale, così come definita dalla Commissione Europa nella Social Innovation, che fa riferimento a nuove idee (prodotti, servizi e modelli) che incontrano bisogni sociali e allo stesso tempo creano nuove relazioni sociali o nuove collaborazioni. In altri termini, sono innovazioni positive per la società e in grado di aumentare la capacità della società stessa di agire.

"Occupazione in 3D" - cantiere-laboratorio di Social innovation si è costituito come polo permanente e riconoscibile di condivisione e di accompagnamento di idee e azioni sull'occupazione, tramite azioni intraprese con un partenariato composto dalla Cooperativa San Donato e Associazioni Il Centro Judo, MindShake e Bike Pride.

Dall'insediamento del progetto "Openlab"

Il Comune di Collegno ha accolto presso il Centro Civico Treccarichi l'Associazione MindShake, con il progetto "Openlab". Un locale nel cuore del quartiere Villaggio Dora, in gestione all'agenzia, dove prendono vita le attività di co-working, formazione con i corsi di informatica, lingue e comunicazione e un'aula studio per facilitare il passaggio dall'ambiente formativo a quello lavorativo. Con i volontari dell'Associazione si intende proseguire il ragionamento, andando a evolvere il progetto sperimentale in uno più articolato, che possa attivare sinergie con tutto il territorio comunale.

Dal progetto AAA – Giovani dentro le Città tra Autonomia, Animazione e Azione "Bando giovani": per iniziative a favore della popolazione giovanile - dalla Compagnia di San Paolo - ottobre 2015

Il progetto AAA negli anni 2018 e 2019 è stato proposto sull'intero territorio della Città di Collegno per coinvolgere giovani cittadini in processi di trasformazione urbana.

Attraverso una costante dialettica con il resto della cittadinanza, caratterizzato da attività animative, i giovani coinvolti si sono resi autonomi protagonisti del cambiamento circa il rapporto con i beni comuni. I cittadini vengono informati e sostenuti nel processo di "riappropriazione" (Botteghe urbane) dei beni comuni inteso come cura e adozione di spazi virtuali e fisici appartenenti alla collettività.

Co-working: per condividere un ambiente di lavoro e un innovativo stile lavorativo, con un ufficio messo a disposizione dal partner MindShake già imprenditori informatici 3D nel quartiere Villaggio Dora e disponibili a sostenere una "comunità di co-worker".

I referenti del Polo propulsore Openlab si occuperanno di promuovere e diffondere le conoscenze legate alla modellazione 3D e alla stampa 3D con lo scopo di formare nell'ambito della fabbricazione digitale e indirizzare i giovani verso le nuove opportunità che questo mondo può offrire. Lo spazio di co-working permetterà a tutti i freelancer e chi vuole sperimentare il lavoro via remoto di creare rete e incrementare le possibilità di realizzazione dei propri progetti. Inoltre l'associazione promuoverà attività di formazione legate alle professioni digitali (smartphone), corsi di modellazione e stampa 3D per avvicinare i giovani all'artigianato digitale e ai lavori manuali che di fatto possono essere riparati utilizzando oggetti modellati e stampati in tre dimensioni.

Coniugare il bello di lavorare in modo indipendente al piacere di condividere.

Fab lab: un luogo professionale dedicato alla progettazione, condivisione e realizzazione, che nasce per coinvolgere la comunità in una libera bottega creativa. Fab lab è dove poter trovare strumenti di lavoro, supporto nella manualità (oggetti rotti o mal funzionanti) e un luogo dove crearne di nuovi attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.

Nell'intento di coinvolgere quanto più possibile la Città, il quartiere e i giovani, sensibilizzando la cittadinanza sul tema del riciclo e riuso, ponendosi come alternativa agli sprechi e alla tendenza sempre meno costruttiva del consumo incontrollato.

Ciclofficina: per co-costruire con i giovani beneficiari un'officina meccanica specializzata nella riparazione, nel restauro, nella personalizzazione e nella creazione di biciclette.

Si potrà apprendere e offrire anche un servizio a domicilio per venire incontro alle esigenze di chi lavora e non ha il tempo di portare di persona la bicicletta in officina. Si potranno trovare ricambi nuovi e usati, biciclette usate e revisionate, biciclette assemblate su misura e biciclette nuove.

Urbanocoltura: l'agricoltura urbana e l'apicoltura urbana rivestono un particolare e diffuso interesse anche nei mondi giovanili, ne sono un esempio i sei progetti cittadini dal 2011 Urbanocoltura: orti in Piazza Ragazzabile.

L'intento è la rigenerazione di quegli "spazi urbani" abbandonati o marginali nella Città che tramite l'agricoltura urbana possono essere riutilizzati. Un modello particolare è il PAV - Parco Arte Vivente, realizzato a Torino nel 2008 in un'area precedentemente occupata da installazioni industriali.

Dall'esperienza di Urbanocoltura cittadina all'agricoltura "urbana digitale", dove accogliere la considerazione molto attuale (proposta dai giovani che hanno collaborato in questi anni) che l'agricoltura debba ripensare ad una metodologia agricola più ecosostenibile, ricco di biodiversità, che si integri nell'ambiente in cui è situato. Sperimentare l'agricoltura digitale vuol dire: condividere le esperienze in rete e utilizzare tecnologie innovative.

Graffi urbani: iniziativa nata nel 2003 a Collegno per dare spazio al graffitismo cittadino. Nel 2018/2019 in seguito al Bando Internazionale di Street Art - Collegno (quasi 100 candidati da tutto il mondo) che ha permesso agli artisti Greg Jager, Geometric Bang e Himed&Reyben di valorizzare alcune grandi superfici di edifici messi a bando e di coinvolgere i cittadini durante una serie di workshop a tema. Si vuole dare seguito all'arte del muralismo accogliendo gruppi di artisti di strada.

2-REALTA' COINVOLTE

Cooperativa sociale "San Donato"

La cooperativa sociale "San Donato" nasce negli anni '80, con la gestione, inizialmente, di servizi soprattutto educativi residenziali, diurni e scolastici rivolti a minori, stranieri e adulti diversamente abili.

Attraverso la Cooperativa San Donato si sviluppa un piccolo "esercito" di mediatori socio-culturali, che basano i loro interventi su obiettivi specifici, (concordati nello Staff permanente): lo spazio dei bisogni espressivi; l'orientamento e la formazione; la promozione del dialogo tra le generazioni e della cittadinanza in un'ottica peer to peer. I mediatori socio-culturali fanno riferimento agli 8 Centri di Incontro cittadini - Cdl, corrispondenti ai quartieri cittadini che rappresentano i luoghi della relazione e dello sviluppo di processi di protagonismo giovanile e in stretta collaborazione con le agenzie del territorio in un'ottica di sviluppo di comunità.

Associazione Mindshake

L'associazione di promozione sociale APS Mindshake, costituita a Marzo del 2014, ha come obiettivo la comunicazione e la promozione del territorio e delle figure sociali, nonché la condivisione di conoscenze digitali e non. Gli spazi attuali presso il Centro Civico Treccarichi ospitano, con il progetto "Openlab", corsi di informatica, lingue e comunicazione, postazioni co-working e un'aula studio per facilitare il passaggio dall'ambiente formativo a quello lavorativo. Sono inoltre attivi servizi di sostegno con il PC per i non nativi digitali, POF legati alla modellazione all'interno di scuole primarie a Collegno e un doposcuola dedicato ai ragazzi delle scuole medie.

Dalla fondazione i soci dell'associazione sono 134, più della metà acquisiti con lo spostamento di sede operativa, da Alpignano a Collegno. Per quanto riguarda l'attività di Stampa 3D, l'associazione segue anche stagisti nell'ambito della progettazione, che grazie a questo innovativo sistema, possono seguire il percorso "makers" già all'interno del percorso scolastico.

3-IL CONTESTO TERRITORIALE

Il territorio del Comune di Collegno si contraddistingue per una forte terziarizzazione avvenuta negli ultimi vent'anni, che ha significato un alto tasso di presenza di servizi, la presenza di piccole e medie imprese in un contesto residenziale. Negli ultimi anni inoltre, si è assistito alla nascita di nuovi poli commerciali ai confini con la Città: laddove era campagna, o capannoni, oggi sono vere e proprie cittadelle del commercio a dettaglio.

Due i focus centrali di una possibile analisi del territorio in grado di identificare i cambiamenti e le sfide future: il primo è legato agli effetti della crisi finanziaria. Una crisi che non ha ancora terminato e resi chiari i propri esiti ma che sta già incidendo sul tessuto delle piccole e medie aziende del territorio e sul fronte occupazionale, oltre che sugli assetti politici locali. Un evolversi che sta obbligando il territorio a rinnovarsi nuovamente, tanto sul piano delle attività produttive, quanto per quel che concerne le amministrazioni pubbliche, i sistemi di welfare, e tutto quel sistema di servizi che ne ha cementato l'identità in questi anni.

Il secondo riguarda più da vicino la popolazione giovanile e l'identità territoriale ad essa connessa. La vicinanza con la grande Città infatti ha da sempre comportato alti tassi di mobilità verso Torino, ulteriormente agevolati dall'essere situati sulla linea 1 della metropolitana. Negli ultimi anni tuttavia si è sviluppato un consistente flusso in direzione inversa. In questi anni hanno infatti trovato sede sul territorio le Facoltà di Agraria, Scienze Forestali, Veterinaria, Tecniche della Prevenzione nell'Ambiente e nei luoghi di Lavoro e Scienze della Formazione Primaria. Inoltre, sul territorio, sono collocate cinque sedi di istituti secondari di II grado (due Licei, un Istituto tecnico e due Agenzie di formazione).

Su una superficie totale pari a 18,12 km², con una popolazione che conta circa 50.000 abitanti si rileva:

Giovani	Maschi	Femmine	Totali	%
tra i 15 -19 anni	1090	1128	2318	4,68
tra i 20 -24 anni	1157	1078	2235	4,51
tra i 25 - 29 anni	1993	1084	2177	4,39

(fonte: www.comune.collegno.to.it, dati aggiornati al 31/12/2019)

In questo quadro, si inseriscono il Progetto Collegno Giovani, il Piano Locale Giovani e, ancora, il Patto Territoriale della Zona Ovest.

Il Progetto Collegno Giovani, nello specifico, organizza e sostiene *servizi e prodotti* dedicati alla fascia di cittadinanza 15-29 anni. *Per servizi* si intendono strutture (spesso co-gestite con agenzie del privato sociale) quali i 7 Centri di Incontro cittadini (uno in ciascun quartiere della Città), il BASCO (Banco Associazioni Solidarietà Collegno) e il Museo-laboratorio di Pace, unico in Italia. *Per prodotti* si intendono invece i progetti e le iniziative sviluppatasi a seguito di interventi di empowerment socio-culturale, e quindi di **azioni nate non per i giovani ma con i giovani**. Dal 1998 la Città di Collegno attraverso l'affidamento a una Cooperativa sociale è affiancata nella **progettazione e realizzazione delle politiche giovanili cittadine, in un'ottica di empowerment socio-culturale**. Si intende ovvero stimolare la partecipazione attiva dei giovani, in un **percorso con loro alla vita di comunità attraverso lo sviluppo e la valorizzazione** delle loro competenze e capacità. Il **capitale sociale dei giovani** viene così incrementato nella realizzazione e implementazione di iniziative, in collaborazione con la stessa Amministrazione e con le Agenzie del territorio.

Il Piano Locale Giovani, ovvero la pianificazione delle politiche giovanili promossa dal Ministero della Gioventù alle Amministrazioni locali, sostiene l'autonomia delle nuove generazioni e interviene anche sui temi della casa, **del lavoro** e del credito, con il coinvolgimento del privato sociale del territorio. Una sfida nuova e ambiziosa, che supera l'orizzonte delle tradizioni politiche giovanili legate ai temi dell'animazione del tempo libero, o del disagio sociale, e che si occupa dei giovani nel **rapporto giovani/adulti** e nella promozione dell'agio e del protagonismo giovanile.

Una progettazione simile, infatti, implica il coinvolgimento di soggetti diversi interni ed esterni agli Enti pubblici (a prescindere da spinte esogene):

- pubblico: CISAP (Consorzio Intercomunale Servizi Alla Persona); ASL To3 (Consultorio giovani, SerT - Servizio Tossicodipendenze, Educazione alla Salute); Scuole secondarie di II grado e Scuole professionali del territorio

- privato sociale: Associazioni; Comitati; Parrocchie; Cooperative; gruppi informali.

Si tratta di governare spazi di coordinamento e confronto che vanno a intrecciarsi a una complessa struttura organizzativa del Progetto Collegno Giovani (Coordinamenti Cittadini e di Zona), per identificare obiettivi, azioni e valutazioni permanenti e costanti.

E attualmente continua con il progetto Collegno Si-cura nel bando Periferie: eventi, iniziative e sottoprogetti con l'intento di supportare il senso di sicurezza tra i cittadini, contro il degrado e l'abbandono delle periferie.

Sempre più i luoghi periferici delle metropoli e delle stesse Città sono vissuti dai giovani cittadini residenti come "luoghi di passaggio", dove dover vivere fino al raggiungimento dell'autonomia, una condizione che diventa sempre più difficile raggiungere con le tempistiche vissute dai genitori.

Questi elementi portano naturalmente a ripensare i quartieri da "dormitori" a spazi di sperimentazione di un nuovo modo di "pensarsi cittadini": il bene comune può essere vissuto sottoforma di protagonismo personale e collettivo, nuove occasioni di aggregazione e di esperienze di vita, un bagaglio fondamentale per permettere alle giovani generazioni di definire la propria identità, le fondamenta per il loro futuro.

4-ANALISI DEL BISOGNO

La strada che il Progetto Collegno Giovani vuole intraprendere con #Occupazione in 3D è riscoprire la Città come luogo dei diritti e delle opportunità. Dove non è la Città a dare soluzioni, ma i cittadini che si attivano per organizzare idee. In una controcultura rispetto alla rincorsa del titolo di studio superiore che non basta mai, a svantaggio di chi è senza diploma, o di quei diplomati che lottano per i pochi posti di lavoro a disposizione. Vuol dire vivere la città in 3D: protagonisti attivi del film, dall'interno. Le chiavi di lettura si chiamano sharing economy, smart city, bike pride, co-working: nomi audaci se messi a confronto con le tradizioni locali.

La nuova frontiera dell'empowerment socio-culturale: realizzare un manufatto in legno, in metallo, o in stoffa, sfruttare elementi di ingegneria sfidando la robotica richiede l'applicazione rigorosa di procedure, ma contemporaneamente consente di esplorare attraverso la creatività nuove strade. Manualità e ingegno come crocevia per un cambiamento. Un reinventare luoghi e lavori, trasformando concetti di vita quotidiana e di relazione.

I makers - gli artigiani digitali, le schegge impazzite – spesso lottano nel conflitto interiore del si può fare?, lo posso fare? E' in questa premessa che si inserisce il cantiere-laboratorio di innovazione urbana.

Il luogo che può fare sintesi tra sociale e impresa, tra relazione e operatività l'abbiamo trovato nel Villaggio Dora, alla periferia della Città con una spiccata capacità nell'esprimere le contraddizioni sociali e mostrare desiderio di riscatto. Villaggio Dora è allora il luogo da dove può partire il cambiamento, quel "do it yourself" rapportato al senso civico di comunità.

Tutti ingredienti utili a sperimentare un approccio innovativo alla tematica dei giovani d'oggi, "l'occupazione".

I cosiddetti NEET, Not in Education, Employment or Training: per l'Istat hanno un'età compresa tra i 15 e i 24 anni, e non sono impegnati a scuola, all'Università o in percorsi di formazione, non hanno un impiego e né lo cercano, tantomeno sono impegnati in attività di crescita come i tirocini.

Secondo gli ultimi dati dell'Istat, il fenomeno dei ragazzi «Neet» interessa circa 1,3 milioni di persone, circa il 20% della popolazione di questa fascia d'età. Difficile trovarne una causa: a volte sfiducia, a volte una ricerca di lavoro dopo il diploma che non ha dato risultati. A volte una specificazione troppo alta con la laurea che gli impieghi locali non sanno come adattare, generando i cosiddetti "choosy", i troppo esigenti – o schizzinosi -, rivolto ai giovani che cercano impiego.

È interessante rilevare, a questo proposito, come negli ultimi vent'anni sia aumentato in modo esponenziale l'interesse dei giovani per le professioni di intelletto, e al contempo crollato l'indirizzo verso le mansioni operative e manuali in genere, delegate ai casi di scolarità medio-bassa.

Venendo a mancare anche le occasioni per spendere le proprie capacità in tal senso: dove i giovani possono realizzare concretamente qualcosa?

Incrociando i dati sino a qui percorsi – il contesto territoriale, l'esercito dei neet e la perdita di occasioni della manualità come relazione.

Gardner afferma che è errato ritenere che esista qualcosa chiamata intelligenza, come fattore unitario misurabile attraverso un parametro numerico. Al contrario, essa è contraddistinta in una notevole varietà di forme raziocinanti e creative che rappresentano modi diversi di conoscere il mondo. Ciò che distingue gli individui sono i modi con cui queste intelligenze sono chiamate in causa e combinate per portare a termine compiti e risolvere problemi. Ognuno può sviluppare le diverse intelligenze posto in condizioni appropriate di incoraggiamento, arricchimento e formazione. Alla luce di questa consapevolezza, occorrerebbe superare il principio per cui tutti possono apprendere le stesse cose allo stesso modo: è necessaria un'apertura verso una più ampia gamma di esperienze formative in grado di tener conto della complessità della formazione umana. A tutt'oggi la scuola italiana mantiene ancora in piedi un modello anacronistico di pedagogia, incentrato sullo sviluppo e la valorizzazione esclusiva dell'intelligenza logico-matematica e linguistica, con il risultato di avere due effetti negativi, uno sul piano educativo, consistente nell'esaltare e motivare gli alunni più dotati sul piano logico-matematico e linguistico, demotivando però la parte restante degli studenti, l'altro sul piano sociale, poiché mantiene le distanze con la realtà circostante.

Il bisogno di identità passa attraverso la riappropriazione di spazi cittadini, un protagonismo giovanile che si interseca con le nuove politiche attive in ambito giovanile e lavorativo: diventa fondamentale sperimentarsi per trovare la propria via.

In questa analisi del bisogno si evidenzia come elemento necessario l'incontro tra generazioni distanti anagraficamente, vicine territorialmente con un forte potenziale di trasmissione di buone pratiche: i saperi e i mestieri possono essere "tramandati" in luoghi cittadini preposti a nuove modalità di sperimentazione civica.

5-DESTINATARI E PERSONE COINVOLTE

I destinatari e beneficiari del progetto sono individuati nelle fasi progettuali e individuati a cascata tra i giovani cittadini come segue:

Tipologia	Numero
<i>Destinatari</i>	
giovani 18 – 29 anni	10
giovani studenti delle Scuole secondarie del Patto Territoriale Zona Ovest	15
giovani vicini ai percorsi di micro-imprenditoria, mip e job club	10
giovani delle associazioni cittadine	5
giovani servizio civile universale e/o locale	10
candidati al progetto Perturbazioni giovanili	3
<i>Beneficiari</i>	
volontari associazioni, comitati, parrocchie, cooperative	30
funzionari dei Lavori Pubblici, Urbanistica/Ambiente, Istruzione, Sociali, Polizia Municipale	10
partecipanti a eventi: BarCamp, OST, Flowers Festival, Linux Day, World caffè,...	50
iscritti social network	2000
neet del territorio	10
adulti con competenze	5

6-FINALITA' E OBIETTIVI SPECIFICI

Facilitare occasioni di occupabilità nella contemporaneità – sharing economy -, con la possibilità di sperimentarsi, *abituarsi a sbagliare in un setting tutelato*, attraverso esperienze manuali e digitale promuovendo così un *"ambiente incubatore di pratiche e progetti di Social innovation"*:

- A. alimentare una *fucina delle idee* permanente, piacevole e riconoscibile per la condivisione e l'accompagnamento di idee e azioni di #Occupazione in 3D;
- B. diffondere occasioni di *scambi* di occupabilità manuale e creativo;
- C. avvicinare co-attori di innovazione sociale, cittadini attivi, makers cittadini (privato profit e privato sociale) e "mondi sotterranei" (hacker, biker, writer,...).

7-ATTIVITA' PREVISTE E MODALITA' DI ESECUZIONE

- A.1 apertura programmata di incontri di giovani "salottino urbano" per dialogare e per programmare iniziative di protagonismo civico
- A.2 predisporre momenti formativi per incentivare i giovani con Job club e "Imprenditori in Collegno"
- A.3 incentivare: l'avvicinamento, l'ascolto e il coinvolgimento di "mondi diversi" di giovani: già intercettati nella rete sociale, alla ricerca di una vocazione (NEET).

- B.1 realizzare co-working e aula studio permanente come modello di lavoro cooperativo nella sede Openlab
- B.2 predisporre due locali nel seminterrato del Centro civico Treccarichi come botteghe urbane (ciclofficina, informatica 3D, graffitismo, urbanocoltura)
- B.3 sostenere intuizioni e idee di singoli giovani e/o gruppi informali verso progetti esecutivi come poli d'innovazione

- C.1 programmare eventi innovativi (BarCamp, Open Space Technology, Linux day, Drum Circle) di diffusione e restituzione del progetto come momento moltiplicatore
- C.2 promuovere i patti di collaborazione tra i cittadini come occasione formativa e incontro di generazioni e di organizzazione

8-RISULTATI ATTESI

Si riporta il dettaglio dei principali risultati:

MACROATTIVITA'	QUALITATIVI	QUANTITATIVI
<i>Fucina di idee</i>	Collaborazione tra Sviluppo economico e Animazione civica, come catalizzatore di occupazione nell'innovazione sociale	2 partner 10 giovani attivi 10 realtà indagate salottino urbano mensile Bando "incubatore d'impresa giovanile"
<i>Occupabilità manuale e creativo</i>	Predisposizione di un polo permanente di Social Innovation "Incubatore di occupabilità giovanile", come vetrina cittadina	1 salone di Openlab 2 locali messi a disposizione dell'Amministrazione 1 idea imprenditoriale/anno
<i>Incontro di cittadini e competenze</i>	Avvicinamento di cittadini e Agenzie (profit e no profit) a nuovi modi di occupazione in 3D	1 evento/anno 2 stage/tirocinio "Qualcosa in...Comune"

9-CRONOGRAMMA ATTIVITA'

Il progetto si svilupperà negli anni 2020-2021-2022 (fino alla scadenza della convenzione con l'Associazione Mindshake)

	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3	Trimestre 4
A1	X	X	X	X
A2		X		X
A3	X		X	
B1	X	X	X	X
B2		X	X	X
B3			X	X
C1	X			X
C2		X	X	

10-PIANO DI VALUTAZIONE

Facendo riferimento all'esperienza acquisita col Progetto Collegno Giovani, s'intende la valutazione con un valore intrinseco legato all'offerta di rielaborazione e all'opportunità utile alla programmazione e al fare cultura in merito al come si promuove l'agio nei termini di "sviluppo di comunità". Definiamo la valutazione come "forma mentis" e come "esperienza diffusa":

- *forma mentis come consuetudine da mettere in atto ogni qual volta si realizza un intervento socio-culturale (incontri, gruppi di lavoro, intervento,...)*
- *esperienza diffusa come opportunità e competenza a disposizione di tutti gli operatori socio-culturali.*

Il mediatore socio-culturale predisporrà, come previsto per gli Interventi di empowerment socio-culturale, una scheda di monitoraggio mensile con rilevazioni qualitative e quantitative.

Per monitorare e valutare l'andamento delle attività del progetto è stato predisposto un piano di rilevazione interno che intende valutare cosa funziona e cosa non funziona nel progetto, e verificare la realizzazione dei risultati previsti ed il raggiungimento degli obiettivi, nonché la qualità percepita dai diversi attori coinvolti.

Il piano di rilevazione interno elaborato, si basa su differenti step:

- valutazione finale dei risultati e sulla ricaduta del progetto, a cura delle Agenzie sociali coinvolte
- redazione del piano di comunicazione costante ai destinatari attraverso: report, istantanee, flash
- facilitazione della diffusione a seguito delle fasi progettuali ai beneficiari e cittadinanza (Scuole, Università e Agenzie) attraverso seminari, articoli su stampa, social network, manifesti, Eventi cittadini.

11-PIANO FINANZIARIO

Spese generali

<i>Tipologia</i>	<i>Numero/quantità</i>	<i>Spesa</i>
Attrezzature fab lab		
Materiale di consumo		
Promozione (locandine, adesivi e vetrofanie, giubbini, ...)		
Computer (solo parte hardware)	3	

Locali piano interrato Centro civico Treccarichi (utenze)	2	
	Totale	

Personale

<i>Qualifica</i>	<i>Ente di appartenenza</i>	<i>Numero</i>	<i>Impegno orario</i>	<i>Spesa</i>
Funzionario comunale	Comune Collegno	2	60	2.400,00
Mediatori socio-culturali	Coop. San Donato	1	250	5.000,00
Referenti-formatori	MindShake	2	300	
			Totale	7.400,00

TOTALE				7.400,00
--------	--	--	--	----------