



OPEN UP

////////////////////
ISTITUZIONI E GIOVANI
PER IDEE INNOVATIVE

FINANZIATO DA:



Erasmus+

APPROVATO DA:



SOGGETTO CAPOFILIA:



Regione Toscana

GIOVANI SI

PARTNERS:



REGIONE PUGLIA



fondazione
sistema toscana



Puntodock
GENERATORI DI SOLUZIONI COLLETTIVE

CEIS Formazione
Centro studi Donald J. Ottenberg



work to progress

OPEN UP

ISTITUZIONI E GIOVANI PER IDEE INNOVATIVE

A CURA DI

Laura Mazzanti, Francesca Rinaldi
Ufficio Giovani - Regione Toscana

COORDINAMENTO EDITORIALE

David Bernacchioni, Chiara Criscuoli,
Francesca D'Erasmus e Giulia Gambacciani
Ufficio Giovani - Regione Toscana

PROGETTAZIONE GRAFICA ED IMPAGINAZIONE

RTI Inera-Imageware

STAMPA

Centro stampa Consiglio della Regione Toscana

Il report riflette unicamente il parere degli autori

Distribuzione gratuita

Copyright 2017 Regione Toscana
Piazza Duomo 10, 50122 Regione Toscana

IL PROGETTO GIOVANISÌ

Giovanisì è il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani ed è strutturato in 6 macroaree (*Tirocini, Casa, Servizio civile, Fare Impresa, Lavoro, Studio e Formazione*).

A queste si è aggiunta *Giovanisì+*, l'area del progetto dedicata a temi come partecipazione, cultura, legalità, sociale e sport.

Gli obiettivi principali del progetto sono: il potenziamento e la promozione delle opportunità legate al diritto allo studio e alla formazione, il sostegno a percorsi per l'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro, la facilitazione per l'avvio di start up.

I destinatari diretti e indiretti del progetto sono i giovani fino a 40 anni; target specifici variano a seconda della misura.

Sono oltre 230.000 i giovani beneficiari di Giovanisì, più di 40 le opportunità del progetto e oltre 690 milioni di euro stanziati dal 2011 tra risorse nazionali, europee e regionali.



GIOVANI SÌ

INDICE

<i>Contributo dell'Assessore Cristina Grieco</i>	5
1. INTRO E BACKGROUND	6
2. ORGANIZZAZIONE PROPONENTE E PARTENARIATO	9
3. TEMATICHE	11
4. OBIETTIVI	15
5. PARTECIPANTI, PROFILO E MODALITÀ DI SELEZIONE	15
6. TEAM DI LAVORO	17
7. LE ATTIVITÀ PREPARATORIE	19
7.1 - Diario di bordo	19
7.2 - Il Contest per il video backstage e per il visual creativo	19
7.3 - Le attività online	20
7.4 - La riunione preparatoria a Bari	24
7.5 - Il LuncHangout - approfondimenti a bocca piena	26
8. IL SEMINARIO	29
8.1 - Introduzione e metodologia	29
8.2 - Il programma	30
8.3 - Le attività giorno per giorno: 27/10/2016	31
<i>Apertura dei lavori</i>	31
<i>La presentazione dei partecipanti</i>	31
<i>Aspettative e contributi</i>	31
8.4 - Le attività giorno per giorno: 28/10/2016	33
<i>Learning Space - I partecipanti si raccontano</i>	33
<i>Storytelling e buone prassi</i>	41
8.5 - Le attività giorno per giorno: 29/10/2016	41
<i>Workshop n°1: Il Pro Working</i>	41
<i>Workshop n°2: Nuovi modi di organizzare il lavoro</i>	44
<i>Workshop n°3: Giovani ed idee innovative</i>	47
8.6 - Youthpass	49
8.7 - Chiusura	50
9. IL FOLLOW UP	51
10. CONCLUSIONI	52
<i>Contributo dell'Assessore Vittorio Bugli</i>	54
APPENDICE I - PARTECIPANTI	I
APPENDICE II - INDICE DI BUONE PRASSI	III
APPENDICE III - LINKOGRAFIA	IV

La Regione Toscana da sempre investe sulla creazione di alleanze e di ponti tra i vari attori del territorio con lo scopo di facilitare il percorso verso l'autonomia dei giovani.

In questo percorso l'intraprendenza è un fattore fondamentale così come lo spirito di iniziativa, l'audacia e la tenacia, il saper progettarsi, lo scommettere su se stessi, l'investire sulle proprie capacità, l'acquisizione di nuove competenze, il riuscire a proiettarsi al futuro sono infatti fattori chiave per il raggiungimento di qualsiasi obiettivo ci si ponga.

L'intraprendenza personale può e deve essere stimolata ed è proprio su questo concetto che si incardina l'impegno della Giunta regionale. Già dalla scuola superiore infatti, attraverso percorsi e progetti che alternano l'apprendimento in aula con un apprendimento più esperienziale e concreto, si intavola un dialogo tra i diversi attori del panorama educativo, sociale e produttivo. Esempi esplicativi sono dati dai percorsi di Alternanza Scuola Lavoro, dagli ITS, e da altre numerose iniziative che la Regione promuove e a cui prende attivamente parte.

Su tutti questi aspetti il progetto Giovanisi rappresenta un indiscusso punto di riferimento. Esso racchiude diverse misure e opportunità che consentono ai giovani di attivarsi, costruendo passo dopo passo il proprio futuro.

La Toscana continuerà a portare avanti le proprie politiche, puntando a sostenere le idee dei giovani ed infondendo loro grande fiducia. In questo percorso, fermarsi a riflettere e raccogliere le opinioni di soggetti portatori di interessi e visioni diverse è sempre utile.

Il progetto OPEN UP è uno di questi momenti, in cui l'Istituzione si confronta e si fa promotrice di un ascolto attivo del territorio, per poi tornare al territorio attraverso servizi e opportunità realmente rispondenti ai bisogni ed in grado di essere vettore di crescita personale e sociale.

Cristina Grieco

Assessore all'Istruzione Formazione e Lavoro della Regione Toscana

1 INTRO E BACKGROUND

Era il 2011, quando nacque Giovanisi, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani. Nato da una chiara volontà politica del Presidente Enrico Rossi di sostenere i giovani con un approccio integrato, positivo ed innovativo, oggi, a distanza di cinque anni, conta oltre 40 opportunità rivolte a giovani under 40 e più di 230.000 beneficiari.

Da sempre però Giovanisi ha rivolto una particolare attenzione ai processi partecipativi, il Tavolo Giovani è lo strumento principale attraverso cui Giovanisi crea occasioni di partecipazione e di dialogo: un tavolo di lavoro a carattere consultivo, dove i giovani rappresentanti di oltre 40 realtà toscane che comprendono il Terzo Settore, le realtà produttive, le associazioni di categoria e i sindacati si confrontano per favorire l'ottimale attuazione del progetto.

Non possiamo però dimenticare che questa forte attenzione ai processi partecipativi si inserisce all'interno di una più ampia tendenza che caratterizza proprio la Regione Toscana, prima regione in Italia a predisporre una legge sulla partecipazione (LR 69 del 27 Dicembre 2007 e poi quella successiva LR 46/2013, elaborata dopo i primi quattro anni di sperimentazione), considerata anche in ambito internazionale come uno dei tentativi più originali di "istituzionalizzazione" dei principi della democrazia deliberativa e anche un buon esempio di come la legislazione possa fornire una cornice procedurale alla sperimentazione di metodi innovativi e partecipativi di *policy making*.

Ed è in questo contesto che si inserisce OPEN UP, un progetto di Dialogo Strutturato promosso da Giovanisi - Regione Toscana, in partenariato con Regione Puglia, Fondazione Sistema Toscana, Puntodock società cooperativa, Cooperativa sociale CEIS Formazione, Work in Progress Onlus ed in collaborazione con Regione Emilia-Romagna e Comune di Modena.

Il progetto ha preso le mosse dalla volontà di sperimentare nuove modalità di dialogo, e perché no, di cimentarsi in nuovi percorsi che potessero coinvolgere direttamente le istituzioni e le realtà territoriali. Da un input di Giovanisi - Regione Toscana, Regione Puglia e Regione Emilia-Romagna hanno deciso di condividere questo percorso, provando a "smuovere le acque", cercando di creare sinergie e contaminazione positiva tra i territori, attraverso la sperimentazione di nuovi percorsi e nuove forme di ascolto.

Il percorso di attivazione della rete ha avuto inizio nel 2015, anno nel quale il progetto non rimane più ad un livello puramente istituzionale, ma vede il coinvolgimento anche di altri attori, quali Fondazione Sistema Toscana, Puntodock, CEIS Formazione, Work in Progress.

È da questa collaborazione che OPEN UP prende forma. L'idea era quella di elaborare una proposta progettuale sulla linea di finanziamento Erasmus+, volta a promuovere percorsi di attivazione giovanile e dialogo con le istituzioni sui temi dell'intraprendenza e delle idee innovative, con l'obiettivo di incentivare forme di ascolto diverse e raccogliere idee per attivare possibili nuove linee di intervento.

Un processo di Dialogo Strutturato per dare ai giovani la possibilità di fare esperienza di partecipazione in modo concreto, mettendo a disposizione strumenti, mezzi, spazi e percorsi per far sentire la propria voce ed instaurare una discussione concreta e costruttiva. Per le istituzioni, invece, una opportunità di confronto diverso, immediato e non formale con il target di riferimento.

OPEN UP, approvato da Agenzia Nazionale per i Giovani, partito ad aprile 2016, ha coinvolto oltre 60 partecipanti tra giovani, rappresentanti istituzionali a livello locale e regionale, politici e tecnici, beneficiari di opportunità e neofiti dei processi partecipativi. Il percorso ha coinvolto tre Regioni in attività online e offline, culminate nella tre giorni di seminario organizzato a Firenze, nei locali messi a disposizione dalla Presidenza della Regione Toscana.

All'interno di OPEN UP si è parlato di innovazione, sharing economy, coworking, formazione, sono stati condivisi eventi, pubblicazioni e articoli di approfondimento. Un viaggio, iniziato ormai quasi due anni fa, tra territori diversi, giovani ed istituzioni. Se volete conoscere questo viaggio, dovete solo voltare pagina.

ANAGRAFICA DEL PROGETTO

CAPOFILA:

Giovanisi - Regione Toscana

PARTNER:

Regione Puglia

Fondazione Sistema Toscana

Puntodock società cooperativa

Cooperativa sociale CEIS Formazione

Work in Progress

PARTNER INFORMALI:

Regione Emilia-Romagna

Comune di Modena

DATA INIZIO: aprile 2016

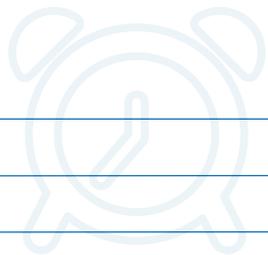
DATA FINE: febbraio 2017

FINANZIAMENTO:

Erasmus Plus - *Key Action 3 - Sostegno per la riforma delle politiche*



TIMELINE



1 OTTOBRE 2015	Presentazione proposta progettuale all'Agenzia Nazionale per i Giovani
23 DICEMBRE 2015	Approvazione graduatoria
4 APRILE 2016	Avvio progetto
DAL 15 APRILE 2016 AL 31 MAGGIO 2016	Contest per visual creativo Contest per il video backstage
DAL 18 MAGGIO 2016 AL 7 GIUGNO 2016	Call per la selezione dei partecipanti
1 GIUGNO 2016	Graduatoria del contest per il video backstage
13 GIUGNO 2016	Graduatoria del contest per visual creativo
29 GIUGNO 2016	Graduatoria per la selezione dei partecipanti
2 SETTEMBRE 2016	Creazione gruppo Facebook
12 SETTEMBRE 2016	Avvio attività online presentazione e conoscenza dei partecipanti
DAL 19 SETTEMBRE 2016 AL 7 OTTOBRE 2016	Attività tematiche online
22/23 SETTEMBRE 2016	Riunione preparatoria del gruppo di coordinamento a Bari
Call Learning Space	DAL 10 AL 17 OTTOBRE 2016
	Lunchangout e riunione preparatoria con i partecipanti a Firenze e Bari
Riunione preparatoria con i partecipanti a Bologna	17 OTTOBRE 2016
	21 OTTOBRE 2016
	27/29 OTTOBRE 2016
Riunione di valutazione e follow up del gruppo di coordinamento a Bologna	seminario a Firenze
	12 DICEMBRE 2016
OPEN UP al Convegno "Politiche giovanili ed innovazione", Reggio Emilia	13 DICEMBRE 2016
Chiusura progetto	4 FEBBRAIO 2017

2. ORGANIZZAZIONE PROPONENTE E PARTENARIATO

Il partenariato del progetto OPEN UP è composto sia da amministrazioni regionali che da realtà associative che lavorano a stretto contatto con i giovani o che si occupano specificatamente di tematiche relative alla partecipazione e ai processi innovativi.

/// GIOVANISÌ - REGIONE TOSCANA

Giovanisì è il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani ed è strutturato in 6 macroaree (*Tirocini, Casa, Servizio civile, Fare Impresa, Lavoro, Studio e Formazione*), a cui si è aggiunta *Giovanisì+*, l'area del progetto dedicata a temi come partecipazione, cultura, legalità, sociale e sport.

Giovanisì ha da sempre curato anche i temi della partecipazione e del rapporto tra giovani e istituzioni. Per questo motivo, negli anni ha promosso e gestito il Tavolo Giovani, un tavolo di lavoro di natura consultiva che coinvolge i giovani rappresentanti di oltre 40 realtà toscane che comprendono il Terzo Settore, le realtà produttive, le associazioni di categoria e i sindacati. OPEN UP si inserisce all'interno di un quadro di attività trasversali con cui l'Ufficio Giovanisì coinvolge i giovani e gli stakeholders con format creati ad hoc che spaziano da attività laboratoriali all'interno degli istituti scolastici della Toscana (Giovanisì Lab Scuola), a seminari residenziali in collaborazione con le organizzazioni del Terzo Settore, dagli eventi ai bandi sperimentali.

/// REGIONE PUGLIA

La sezione Politiche Giovanili e Innovazione Sociale della Regione Puglia gestisce Bollenti Spiriti, il Programma Regionale delle Politiche Giovanili nato nel 2006. L'idea alla base di Bollenti Spiriti è quella di considerare i giovani non come una minoranza svantaggiata di cui occuparsi, ma come la risorsa più importante per lo sviluppo del territorio regionale, mettendo quindi l'accento sul loro talento, energia e voglia di partecipare. Fino ad oggi all'interno del Programma sono state sviluppate misure per il recupero e la rifunzionalizzazione di oltre 150 immobili pubblici da destinare ad attività giovanili (Laboratori Urbani), interventi di sostegno diretto ad idee giovanili in ambito sociale, tecnologico e culturale ad elevato contenuto innovativo e con un impatto positivo sulle comunità locali (Principi Attivi e PIN), attività innovative tese alla formazione specialistica (Laboratori dal basso) e all'inserimento lavorativo (Giovani Innovatori in azienda).

/// FONDAZIONE SISTEMA TOSCANA

Fondazione Sistema Toscana nasce nel 2005 per volontà della Regione Toscana e della Banca MPS. È una Fondazione senza fine di lucro creata per promuovere il sistema regionale con strumenti di comunicazione multimediale integrata. La Fondazione realizza progetti ed eventi nell'ambito della cittadinanza digitale, del web 2.0 e della promozione territoriale on line.

Dal 2013 l'operatività del progetto Giovanisì è garantita da Fondazione Sistema Toscana, che gestisce lo staff di collaboratori che operano all'interno del progetto. Dal 2016 la Fondazione Sistema Toscana opera secondo le modalità dell'*in house providing*.

/// PUNTODOCK - GENERATORI DI SOLUZIONI COLLETTIVE

Puntodock nasce nel 2010 con l'obiettivo di migliorare processi decisionali pubblici e privati coinvolgendo e valorizzando l'apporto dei singoli. Puntodock oggi mette a disposizione delle organizzazioni con cui lavora le competenze acquisite in anni di lavoro sul campo, e le conoscenze raccolte in una costante attività di ricerca e innovazione.

Puntodock si avvale del proprio staff e di professionisti di comprovata esperienza per migliorare la collaborazione all'interno delle organizzazioni, riprogettando ambienti di lavoro e aiutando le persone a collaborare per raggiungere obiettivi comuni.

/// COOPERATIVA SOCIALE CEIS FORMAZIONE

CEIS Formazione è uno spin-off del gruppo CEIS, organizzazione fondata a Modena nel 1982 che raccoglie diverse associazioni e cooperative con l'obiettivo di progettare e sviluppare servizi educativi e sanitari. Il lavoro del CEIS Formazione si caratterizza per una forte e duratura cooperazione con il mondo accademico in Italia e all'estero e con diverse istituzioni in ambito sociale, scolastico, formativo e del Terzo Settore. CEIS collabora con la Regione Emilia-Romagna nell'ambito dell'Osservatorio Regionale Politiche Giovanili, contribuendo al monitoraggio dei progetti di politica giovanile attivati sui territori, supportando nella formazione gli operatori giovanili e coordinando momenti di incontro e confronto tra giovani, operatori e realtà istituzionali. Nell'ambito delle politiche giovanili interviene inoltre direttamente nel supporto alla ricerca del lavoro e nella prevenzione del disagio. La maggior parte dei numerosi progetti europei realizzati da CEIS insieme ai partner di una quindicina di paesi a partire dal 1995 hanno sempre avuto come destinatari, diretti o indiretti, i giovani.

/// WORK IN PROGRESS ONLUS

Work in Progress WIP4EU è un'organizzazione pugliese con sede a Galatone, in provincia di Lecce, che dal 2008 promuove progetti per la partecipazione giovanile e cittadinanza attiva, mobilità internazionale, Alternanza Scuola Lavoro, implementando progetti in Europa, America Latina, Asia e Africa. Il cuore delle attività si svolge nell'Hub di progettazione #EuProjectHub di Galatone che funge da connettore territoriale per enti locali, imprese, associazioni no profit e permette l'incontro tra domanda e offerta di progettazione orientata al Social Business, generando servizi inclusivi in base alle esigenze che emergono sul territorio. Un nuovo approccio che permette di superare l'ottica della mera consulenza e del rapporto 1to1 raggiungendo importanti risultati in termini di miglioramento della qualità delle proposte progettuali, di possibilità di convergenza fondi grazie alla partecipazione di progettisti che integrano competenze e tempo, di valorizzazione del capitale umano e professionale.

/// REGIONE EMILIA-ROMAGNA

La Regione Emilia-Romagna, già dal 1996, una delle prime nel panorama nazionale, con la legge n.21 e dal 2008 con la n.14, concentra la propria attenzione sulla promozione ed il coordinamento delle politiche rivolte ai giovani. L'assessorato Politiche Giovanili della Regione Emilia-Romagna affianca e finanzia le Amministrazioni locali, Città Metropolitana, Unione di Comuni e Comuni, in progettazioni e politiche rivolte alle giovani generazioni negli ambiti dell'aggregazione e informazione, legalità e protagonismo giovanile, creatività, coworking, start up e pro-working.

/// COMUNE DI MODENA

Il Comune di Modena vanta un'esperienza peculiare maturata nel settore delle politiche giovanili sia rivolte al mondo dell'aggregazione che a quello dell'informazione/comunicazione. In particolare, per quanto riguarda il percorso relativo alle attività dei Centri di aggregazione giovanile, ha attivato la rete Net Garage, un network di punti dove è possibile navigare gratuitamente in internet, frequentare corsi sulle nuove tecnologie, conoscere nuovi progetti e nuove persone. Il Comune ha anche attivato indagini sulle organizzazioni giovanili esistenti sul territorio provinciale a cura del Centro studi e documentazione sulla condizione giovanile, censimenti delle strutture e degli spazi disponibili per attività rivolte ai giovani ed attività di ricerca sui bisogni giovanili.

Collabora con la Regione Emilia-Romagna dal 2008 per la realizzazione delle azioni di sistema, condivise con e tra gli Enti locali, con l'Osservatorio sulle politiche giovanili, strumento regionale di monitoraggio delle strategie e degli interventi e di rilevazione ed analisi delle esigenze dei giovani, ma anche di verifica dei risultati conseguiti.

3. TEMATICHE

OPEN UP nasce dalla volontà di incentivare, per i giovani del territorio, percorsi di partecipazione attiva, non intesa come fine a se stessa, ma come strumento sperimentale che consenta una reale e concreta possibilità di confronto con le pubbliche amministrazioni. Molto spesso, infatti, le istituzioni hanno difficoltà ad individuare canali di confronto efficaci, che coinvolgano direttamente ed attivamente tutti gli stakeholder e soprattutto i giovani.

Accanto alla ricerca di nuove modalità di interlocuzione e di confronto sulle politiche giovanili, macrotema del progetto, si è affiancata la volontà di dare un senso ed un obiettivo concreto al dialogo, ponendo l'attenzione su un tema specifico e circoscritto. Da qui l'idea di incentrare il percorso di Dialogo Strutturato sul tema dell'imprenditoria e dell'intraprendenza giovanile, intesi entrambi come strumenti di empowerment, utili a sviluppare capacità e talenti.

L'attenzione a queste tematiche nasce da bisogni comuni registrati nelle tre Regioni coinvolte: una mancanza di formazione, intesa proprio come strada per la valorizzazione delle competenze, una difficoltà da parte delle pubbliche amministrazioni di relazionarsi e intercettare le nuove forme di organizzazione del lavoro ed una scarsa valorizzazione e sostegno al contributo innovativo portato dai giovani all'interno delle strutture e dei saperi tradizionali.

Su questi bisogni, le tre Regioni coinvolte da anni hanno provato ad attivare percorsi ed opportunità maturando quindi un'expertise specifico.

/// GIOVANISÌ - REGIONE TOSCANA

La Regione Toscana sostiene l'imprenditoria giovanile con una serie di strumenti normativi e bandi, attraverso i quali promuove la nascita di start up giovanili, premia i giovani che intendono costituire una impresa agricola ed agevola la formazione continua e l'avvio di nuove attività da parte di giovani professionisti.

In particolare, nell'ambito di Giovanisì, la Regione Toscana ha attivato misure a favore dell'imprenditoria, tra cui:

- un **Fondo di garanzia**, attivo fino ad aprile 2016, con cui ha sostenuto le piccole imprese di nuova costituzione o in espansione con sede legale e operativa in Toscana, costituite da giovani fino a 40 anni, donne e lavoratori destinatari di ammortizzatori sociali (senza limite di età). In totale sono **1.642** le imprese che hanno beneficiato delle agevolazioni dall'apertura della misura (dicembre 2011) fino ad aprile 2016.
- **Start up giovanili** per facilitare l'accesso al credito dei giovani e per sostenere lo start up delle piccole imprese giovanili (under 40) attraverso la formula del microcredito, ossia un finanziamento agevolato a tasso zero, non supportato da garanzie personali e patrimoniali. Dal 15 ottobre 2015 a novembre 2016, sono state presentate 516 domande, di cui 311 nel settore commercio, turismo e terziario e 205 nel settore industria, artigianato e cooperazione.
- **Pacchetto Giovani Agricoltori**, con cui vengono concessi finanziamenti ai giovani under 40 che intendono creare una nuova azienda agricola, attraverso un "premio" di primo insediamento. Dal 2012 sono stati finanziati 360 nuovi giovani imprenditori agricoli e ben 683 imprese agricole finanziate con il bando 2015.

Inoltre, grazie al lavoro di raccolta delle istanze dal territorio portato avanti dall'Ufficio Giovanisì, attraverso un percorso che ha coinvolto diversi stakeholders (in primis quelli che fanno parte del Tavolo Giovani), la Regione Toscana, nell'ambito del progetto Giovanisì, ha attivato una sperimentazione sul **coworking** con l'obiettivo di riconoscerlo come una modalità di organizzazione del lavoro, basata sulla condivisione di attrezzature, connessioni e spazi fisici per ottimizzare risorse e usufruire di opportunità utili di scambio di conoscenze, contatti e professionalità. Proprio a questo fine, sono stati attivati nel 2015 due distinti avvisi pubblici:

- il primo ha valorizzato e riconosciuto il tema del coworking attraverso la costituzione di un elenco qualificato di soggetti fornitori di coworking in Toscana;
- il secondo ha sostenuto, attraverso un voucher (max 2.000 euro), i giovani che intendevano costruire il proprio percorso professionale e imprenditoriale in uno dei coworking presenti nell'elenco qualificato.

Sono stati 68 i giovani beneficiari dei voucher e 19 gli spazi di coworking inseriti nell'elenco qualificato.

/// PROGRAMMA BOLLENTI SPIRITI - REGIONE PUGLIA

Attraverso il Programma Bollenti Spiriti, la Regione Puglia ha attivato nel corso degli anni una serie di azioni ed opportunità per i giovani pugliesi in diversi ambiti. In particolare:

• **Laboratori Urbani**

Misura per il recupero e la rifunzionalizzazione di immobili dismessi di proprietà dei comuni pugliesi come scuole in disuso, siti industriali abbandonati, ex monasteri, mattatoi, mercati e caserme per trasformarli in luoghi dedicati alla creatività giovanile. La gestione dei Laboratori Urbani così recuperati è stata affidata, attraverso bandi pubblici, ad imprese e associazioni.

I Laboratori Urbani sono spazi per l'arte e lo spettacolo; luoghi di uso sociale e sperimentazione delle nuove tecnologie; servizi per il lavoro, la formazione e l'imprenditorialità giovanile; spazi espositivi, di socializzazione e di ospitalità. Insieme costituiscono una rete regionale di spazi al servizio dei giovani e delle politiche a loro dedicate.

Attraverso l'iniziativa "Laboratori Urbani – Mettici le mani", sono stati emessi bandi per riattivare, potenziare e mettere in rete i Laboratori. Oltre 150 sono stati gli immobili individuati. 169 sono stati i Comuni interessati all'iniziativa e 148 gli immobili ristrutturati. Ad oggi sono 85 i Laboratori attivi, generalmente quelli in cui i giovani sono stati co-ideatori dell'idea progettuale e co-gestori, insieme al Comune, dello spazio.

- **Giovani innovatori in azienda**

Iniziativa volta a favorire il match tra i giovani e le aziende pugliesi per avviare percorsi di innovazione e crescita comune. Giovani innovatori in azienda ha predisposto una piattaforma online in cui le aziende hanno inserito i propri fabbisogni, mentre i giovani le idee che a questi fabbisogni potevano rispondere. Quando il match avveniva con successo, la Regione metteva a disposizione una borsa di 6 mesi per l'inserimento del ragazzo all'interno dell'impresa.

- **Principi Attivi**

Interventi di sostegno diretto ad idee giovanili in ambito sociale, tecnologico e culturale ad elevato contenuto innovativo e con un impatto positivo sulle comunità locali. Per favorire l'accessibilità, il bando Principi Attivi prevedeva pochissimi requisiti per la presentazione dell'idea progettuale.

In estrema sintesi, Principi Attivi:

1. era aperto a tutti i giovani residenti in Puglia, di età compresa tra i 18 ed i 32 anni, riuniti in gruppi informali di minimo due persone;
2. prevedeva un contributo a fondo perduto di 25.000 euro;
3. la durata del progetto era di 12 mesi.

Complessivamente, nelle tre edizioni del bando, sono state presentate 6250 candidature e finanziati 780 progetti. Principi Attivi non prevedeva soggetti intermedi tra Regione e cittadini, seguendo quindi una logica che ha evitato la dissipazione di risorse.

/// REGIONE EMILIA-ROMAGNA

Obiettivo dell'assessorato alle Politiche Giovanili della Regione Emilia-Romagna, attraverso la L.R. 14/08, è sempre stato quello di assumere le politiche rivolte alle giovani generazioni all'interno di una strategia di confronto con gli Enti locali del territorio; condividendone le priorità e le finalità sulle quali concentrare gli sforzi progettuali e finanziari ed azioni di formazione e scambio di buone pratiche. Tra i progetti attivati, si evidenziano:

- **YoungERcard**

La carta ideata dalla Regione Emilia-Romagna per i giovani, distribuita gratuitamente, che offre agevolazioni per la fruizione di servizi culturali e sportivi, come teatri, cinema, palestre e sconti presso numerosi esercizi commerciali. YoungERcard inoltre propone ai giovani progetti di protagonismo/

cittadinanza attiva, organizzati presso enti locali, associazioni, università, scuole, polisportive, circoli, cooperative sociali, in ambito educativo, ambientale, artistico, culturale, informatico, sociale e sportivo. In questi anni è cresciuta moltissimo la rete dei soggetti coinvolti nelle azioni previste dalla tessera regionale: 34.040 giovani iscritti, 125 Comuni, 13 Unioni di Comuni, 340 operatori abilitati, 1500 punti convenzionati e ben 187 punti sparsi sul territorio regionale per il ritiro della carta.

- **Informagiovani**

Sono spazi dedicati a servizi di informazione e consulenza sui principali temi di interesse giovanile, quali la formazione/lavoro, la mobilità internazionale ed europea, l'imprenditoria, lo studio, la salute, i diritti, il volontariato, la partecipazione, la casa, la salute e la famiglia. Ad oggi oltre 100 punti informativi sono dislocati su tutto il territorio regionale, comprendendo un bacino di utenza di oltre un milione di giovani, e andandosi a configurare negli anni come una eccellenza delle politiche giovanili del territorio regionale.

- **Associazione Giovani Artisti dell'Emilia-Romagna GA/ER**

Esperienza unica nel panorama nazionale, l'Associazione, nata per supportare, formare e promuovere i giovani talenti che vogliono acquisire competenze professionali nel campo artistico-culturale, intende fornire loro gli strumenti necessari per potersi muovere consapevolmente nel mercato del lavoro attraverso programmi mirati. Fondata e gestita dai Comuni della Regione, l'Associazione promuove le esperienze dei giovani creativi, in una logica di programmazione condivisa delle attività, di valorizzazione delle peculiarità territoriali e di sostegno dei giovani.

Alla luce delle esperienze delle Regioni coinvolte, OPEN UP ha quindi focalizzato la propria attenzione su:

1. **Iniziative di pro-working.** Iniziative che mirano a promuovere un avvicinamento dei giovani al mondo del lavoro e alla formazione sul tema dell'imprenditoria, così come iniziative volte a diffondere la cultura dell'imprenditoria e il valore dell'intraprendenza come strumento di empowerment personale per i giovani.
2. **Innovazione di metodo.** Iniziative e opportunità che incentivano e valorizzano le nuove forme di organizzazione del lavoro, in particolare relativamente alla sfera della condivisione e della collaborazione.
3. **Innovazione nei contenuti.** Iniziative e opportunità che riescono ad incentivare e valorizzare le idee dei giovani e la creatività, anche in modo da favorire un incontro con l'esistente tessuto produttivo territoriale.

Ognuna di queste tematiche è stata affrontata e gestita dai partner di progetto, a seconda delle rispettive competenze in materia. Regione Emilia-Romagna e CEIS Formazione hanno curato i contenuti del primo tema, Giovanisi - Regione Toscana e Puntodock hanno gestito il secondo, mentre Regione Puglia e WIP sono stati responsabili della parte relativa all'innovazione dei contenuti.

4. OBIETTIVI

GIOVANI

- Fare un'esperienza concreta di partecipazione
- Portare all'attenzione delle istituzioni bisogni e necessità per orientare le politiche
- Migliorare le relazioni con le PA e con gli esistenti canali partecipativi

**SCAMBIO
DI PRASSI
E CONTAMINAZIONE
RECIPROCA**

ISTITUZIONI

- Sviluppare nuove metodologie di ascolto dei giovani
- Raccogliere spunti di riflessione, feedbacks e proposte effettive per migliorare l'esistente panorama di opportunità
- Incentivare la partecipazione, la responsabilizzazione e l'empowerment dei giovani

5. PARTECIPANTI, PROFILO E MODALITÀ DI SELEZIONE

“ SEI UN GIOVANE APPASSIONATO AI TEMI DELL'IMPRENDITORIA? O UN RAPPRESENTANTE ISTITUZIONALE OPERANTE NEI SETTORI DELLE POLITICHE GIOVANILI E DELLA PARTECIPAZIONE? HAI VOGLIA DI RACCONTARCI LA TUA ESPERIENZA E CONFRONTARTI CON LA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE? ”¹

I partecipanti di OPEN UP sono stati selezionati attraverso un'apposita call, predisposta dal capofila, Giovanisi - Regione Toscana, in collaborazione con il partenariato. La call era aperta a tutto il territorio nazionale, pur prevedendo specifiche quote territoriali riservate ai partecipanti provenienti dalle tre Regioni partner. Essa, inoltre, specificava i requisiti di partecipazione ed i profili richiesti, di seguito riportati.

- **rappresentanti istituzionali ed esperti** - coloro che, a livello locale o regionale, si occupano di politiche giovanili e di partecipazione, formazione, intraprendenza o imprenditoria;

1 - www.giovanisi.it/2016/05/18/open-up-attivo-lavviso-per-la-selezione-dei-partecipanti/

- **giovani “Attivi”** - ossia gli under 30 già attivi sui temi trattati. Ad esempio, coloro che hanno partecipato a percorsi sul tema dell’imprenditoria e dell’intraprendenza giovanile, a corsi di formazione, che hanno beneficiato di contributi per lo start-up di impresa o che hanno partecipato a progetti regionali di protagonismo e partecipazione giovanile;
- **giovani “Interessati”** - in particolare coloro che, pur non avendo competenze specifiche sui temi trattati, né esperienze pregresse, abbiano la volontà e l’interesse di fare esperienza di Dialogo Strutturato. Sono inclusi in questa categoria anche i Neet e gli iscritti a Garanzia Giovani.

La call è stata attivamente diffusa dal partenariato, non solo attraverso il web ed i canali social, ma anche mediante un lavoro di rete mirato. Ad esempio, la call è stata diffusa, per Giovanisi - Regione Toscana, al Tavolo Giovani² e ad alcuni rappresentanti del Terzo Settore che hanno portato avanti nel corso del 2015 la sperimentazione sui NEET³.

Il partenariato, inoltre, ha individuato ed invitato a partecipare soggetti chiave (in particolar modo per la categoria degli esperti e dei rappresentanti istituzionali) che avrebbero apportato al seminario un contributo significativo.



L’eterogeneità dei soggetti selezionati, anche se ha implicato una maggiore difficoltà nella gestione delle attività (soprattutto nel trovare un filo conduttore che potesse valorizzare la complessità di ognuno), ha senza dubbio garantito completezza alle discussioni e valore nello scambio. I partecipanti hanno accolto l’invito a lavorare insieme, rispondendo a pieno alla *mission* del Dialogo Strutturato, ovvero quella di realizzare uno scambio costruttivo tra soggetti che in altri contesti difficilmente avrebbero l’opportunità di confrontarsi, superando quindi la logica della settorialità e dell’individualità degli interessi.

La presenza di rappresentati istituzionali multilivello (dai Comuni alle Regioni) ha garantito l’ascolto attivo dei bisogni e delle proposte emerse, e, dall’altra parte, ha permesso di condividere opportunità e limiti delle Pubbliche Amministrazioni nel percorso di *policy making*. La componente giovane, invece, ha permesso di rendere espliciti i bisogni e le aspettative del target di riferimento e di inserire energie e punti di vista nuovi all’interno delle attività e delle discussioni. Elemento da valorizzare è stata la presenza di molti giovani amministratori, tra cui Assessori e Consiglieri Comunali, che hanno concorso a creare un *fil rouge* tra la componente prettamente istituzionale e quella giovanile.

I partecipanti hanno collaborato attivamente alla costruzione del seminario, prendendo parte alle attività preparatorie online e gestendo direttamente alcune delle attività proposte.

2 - www.giovanisi.it/2012/12/13/giovanisi-lab-tavolo-giovanisi/ - Vedi pag. 9

3 - www.giovanisi.it/2014/02/18/giovanisi-attivi-bandi-sperimentali-per-neet-e-giovanisi-factory/

6. TEAM DI LAVORO

Per la gestione di OPEN UP è stato creato un gruppo di coordinamento, che ha seguito l'intero processo curandone i diversi aspetti, in particolare quelli contenutistici.

Fanno parte del team:

/// ANDREA ASCARI

Inspiegabilmente detto Ciccio (forme tondeggianti? Propensione al sarcasmo depresso tipo Charlie Brown?), mi sono sempre occupato di innovazione tecnologica ed ho una grande passione per il sociale e i giovani. Quando ho scoperto di lavorare in un posto dove le cose potevano stare insieme, non sono più tornato a casa. Collaboro con persone più brave, giovani e preparate di me che mi aiutano ad affrontare progetti impossibili, e mi lasciano ancora credere di essere il direttore di CEIS Formazione.

/// MARCO COSTANTINO

Nato a Castellana Grotte (Ba) nel 1981, ho studiato Economia, specializzandomi negli ambiti dello sviluppo e della cooperazione. Dal 2007 lavoro nello staff delle Politiche giovanili della Regione Puglia, gestendo le misure di sostegno alle giovani idee. Esperto di commercio equo, nel tempo libero insieme a tre amici gestisco Avanzi Popolo 2.0, la prima piattaforma di foodsharing in Puglia.

/// CHIARA CRISCUOLI

42 anni - dal 2000 mi occupo di politiche giovanili in ambito pubblico e privato. Ho coordinato progetti di Innovazione e Formazione rivolti agli operatori del Terzo Settore che si occupano di giovani, privilegiando gli ambiti della prevenzione al disagio e dello sviluppo del protagonismo giovanile. Dal 2009 mi occupo di politiche giovanili in Regione Toscana, prima col progetto "Filigrane - Giovani connessioni di Comunità", e adesso con "Giovanisi - progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani". Dal 2013 sono la responsabile dell'Ufficio Giovanisi.

/// LARA MASTROGIOVANNI

Classe '84 di Galatone (LE) con la passione per il viaggio e la curiosità di una bimba. Ho trovato il modo di esplorare il mondo con la scusa della progettazione europea. Ho messo da parte la laurea in lingue e dal 2008 il mondo è il mio ufficio. Work in Progress racchiude 10 anni di management dei fondi europei tra Europa, America Latina, Asia e Africa e sta sperimentando l'Hub di progettazione come connettore territoriale per promuovere progetti orientati al Social Business.

/// MARINA MINGOZZI

Nasco a Bologna nel 1967, mi laureo in Scienze politiche con indirizzo economico-sociale e lavoro alla Regione Emilia-Romagna dove seguo le politiche giovanili dal 2000. Tra le varie cose mi occupo dei luoghi dell'aggregazione giovanile, con le diverse attività da cui sono animati, progetti su coworking e Fablab, sul protagonismo giovanile/cittadinanza attiva, quali YoungERcard, creatività giovanile, sul proworking e sull'informazione/comunicazione rivolta alle giovani generazioni.

/// FRANCESCO RANGHIASCI

Pochi punti fermi. Sono nato nel 1984 in Umbria. Ho vissuto a Bologna, Roma e Parigi. Vivo a Firenze (almeno per ora). Ho fondato Puntodock nel 2010 ad Ancona insieme ad altri 7 temerari. Da allora aiuto le persone a collaborare. Nel tempo libero leggo libri di carta e studio cinese. Sul resto ci devo ancora riflettere.

/// ELISA SASSOLI

Aretina per nascita, casentinese per vita, fiorentina per lavoro. Laurea, Master e Dottorato alla Cesare Alfieri di Firenze dove ho anche insegnato. Da marzo 2016 sono all'Ufficio di Gabinetto del Presidente Rossi. Tutto il resto del mio tempo lo dedico al mestiere che preferisco e che, pare, mi riesca bene... mamma di due gemelle.

/// SILVIA VOLPI

Nasco ad Empoli nel ferragosto del 1965. Studio Lingue e Letterature straniere e mi preparo alla carriera diplomatica con un master, per poi decidere di non farne di niente e di dedicarmi ai processi di apprendimento. Continuo a studiare e fare pratica di approcci e metodi educativi soprattutto in ambito non formale a livello internazionale. Lavoro in organizzazioni giovanili, associazioni culturali, enti pubblici coordinando progetti educativi e di ricerca e facendo formazione su temi legati ai diritti umani, la partecipazione giovanile e le politiche giovanili. Riprendo a studiare come coach a metà del cammino della mia vita. Mi appassionano i cambiamenti e le sfide. Lo sport, il mare e la vela sono il mio passatempo preferito.

Della squadra di OPEN UP fanno parte anche:

AREA FACILITAZIONE E CONTENUTI

Camilla Carra

Regione Emilia-Romagna
Politiche Giovanili

Francesca D'Erasmus

Giovanisi - Regione Toscana
Coordinamento attività
di progetto

Eleonora Riberto

Regione Emilia-Romagna
Politiche Giovanili

Giada Tedeschi

Regione Puglia
Sezione Politiche Giovanili
e Innovazione Sociale

AREA COMUNICAZIONE

David Bernacchioni

Giulia Gambacciani
Giovanisi - Regione Toscana
Communication, Events
and Social Media Management

AREA PROGETTAZIONE, COORDINAMENTO E LOGISTICA

Laura Mazzanti
Giovanisi - Regione Toscana
Area Front Office
e Attività di progetto

Francesca Rinaldi
Giovanisi - Regione Toscana
Progettazione
e Attività europee

7 LE ATTIVITÀ PREPARATORIE

OPEN UP è iniziato con una serie di attività preparatorie, che hanno avuto come obiettivo principale quello di dare forma al progetto, immaginandone un aspetto grafico, selezionando i partecipanti e mettendoli in rete, predisponendo le attività, per poter entrare nel vivo dei contenuti.

In linea con i principi del Dialogo Strutturato, lo sforzo del team di lavoro è stato quello di coinvolgere i partecipanti attivamente nella fase preparatoria, modellando le attività ed i contenuti sulla base dei loro profili e rendendoli parte e protagonisti del processo.

Di seguito vengono riportate alcune delle tappe delle attività preparatorie, che hanno avuto inizio ad aprile 2016 e si sono chiuse ad ottobre dello stesso anno.

7.1 DIARIO DI BORDO

Era necessario creare un “contenitore” che fosse accessibile a tutti e che permettesse di raccogliere e diffondere le varie fasi del progetto. Per questo motivo, è stata creata una pagina dedicata sul sito di Giovani4 in cui sono stati riportati tutti i vari step: dalle call per il video backstage al contest per visual creativo, dal lancio delle attività online fino alla tre giorni di seminario. Un modo per condividere le “evoluzioni” del progetto che risultasse comunque fruibile e che fosse alla portata di tutti; insomma un vero e proprio diario di bordo.

7.2 IL CONTEST PER IL VIDEO BACKSTAGE E PER IL VISUAL CREATIVO

Per incentivare la partecipazione ed il protagonismo giovanile, OPEN UP ha voluto lasciare ai giovani la possibilità di decidere la veste grafica e di predisporre lo *storytelling* video del progetto.

Fondazione Sistema Toscana ha promosso due contest rivolti ai giovani tra i 18 ed i 30 anni.

Per la grafica è stata richiesta l’elaborazione di una proposta a partire da alcune parole chiave: partecipazione, imprenditoria, autonomia giovanile.

La creatività vincitrice è stata elaborata da Silvia Favero ed è stata utilizzata per la promozione e la caratterizzazione del progetto e delle sue attività online e offline.



Invece, il videomaker è stato selezionato sulla base del CV e dei lavori pregressi. Il vincitore della call, lanciata il 15 aprile 2016, è stato Matteo Picardi che ha seguito la tre giorni di seminario ed ha prodotto tre *teaser* giornalieri ed un video finale riepilogativo. Lo storytelling del seminario è stato utilizzato come strumento di diffusione e di follow up.

7.3 LE ATTIVITÀ ONLINE

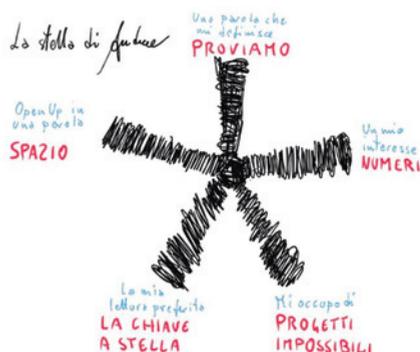
Per facilitare la conoscenza e l'interazione dei partecipanti selezionati, nonché iniziare ad entrare nel vivo dei contenuti del progetto attraverso lo scambio di spunti di riflessione ed esperienze, avevamo necessità di utilizzare uno strumento che fosse fruibile e al contempo accessibile a tutti. Con gli oltre un miliardo e mezzo di iscritti, Facebook risultava essere lo strumento più veloce e capace di rispondere nell'immediato a queste esigenze. Il 2 settembre 2016 è stato creato un gruppo chiuso, a cui sono stati aggiunti i partecipanti selezionati. Le attività online sono state organizzate su quattro settimane: la prima dedicata ad attività di conoscenza e le tre successive ad attività tematiche.

2 SETTEMBRE 2016	Creazione gruppo Facebook
12 SETTEMBRE 2016	Attività di presentazione e conoscenza dei partecipanti
19 SETTEMBRE 2016	Innovazione di metodo: nuove modalità di organizzazione del lavoro
26 SETTEMBRE 2016	Pro-working: cultura dell'imprenditoria e valore dell'intraprendenza
3 OTTOBRE 2016	Innovazione di contenuto: idee giovanili e creatività

Attività di presentazione e conoscenza dei partecipanti

Dal 12 al 16 settembre la bacheca del gruppo Facebook si è riempita di stelle. È stato richiesto infatti ai partecipanti di postare la foto, il disegno, l'immagine di una stella indicando ai vertici della stessa cinque semplici informazioni: "una parola che mi definisce", "un mio interesse", "mi occupo di", "la mia lettura preferita", "OPEN UP in una parola".

Un'attività semplice e non troppo invadente che ha permesso di svelare le identità e le passioni dei partecipanti e ha invogliato a curiosare nella costellazione creatasi, alla ricerca di coloro che avessero interessi o aspettative simili.



Le attività tematiche

Dal 19 settembre 2016 siamo entrati nei temi di OPEN UP, attraverso tre attività online: tre semplici momenti di scambio, di discussione e di riflessione.

- **Innovazione di metodo: nuove modalità di organizzazione del lavoro**

Due sono stati gli input lanciati da Giovanisi - Regione Toscana, che ha curato le attività online relative a questa tematica. Il primo è stato il video della TED (Technology Entertainment Design) Conference "La fiducia sarà la moneta della nuova economia" tenuta da Rachel Botsman.

Nel celebre TED si parla di *sharing economy*, più comunemente tradotta in italiano come economia della collaborazione o della condivisione; in entrambe le accezioni, un nuovo modo di leggere l'economia, non più basata sul possesso, in cui la cultura del "noi" supera quella dell'"io".

La *sharing economy*, quando applicata alla sfera lavorativa, può portare a nuove forme di organizzazione del lavoro. Ne è un esempio l'esperienza berlinese *Agora Collective*⁵, secondo un input lanciato da Giovanisì. *Agora Collective*⁶ è un "luogo" in cui ognuno mette reciprocamente a disposizione le proprie competenze, condividendo uno spazio fisico in cui si lavora, si impara, si mangia, si fa arte (i quattro pilastri di *Agora* sono *Work, Food, Learning, Art*).

Diversi sono stati i post di risposta. I partecipanti hanno condiviso spunti di riflessione attraverso articoli di giornale⁷, proposte di legge⁸, ma soprattutto attraverso le proprie esperienze, che riportiamo di seguito.

HUB DI PROGETTAZIONE - COFFICE⁹

Un percorso sperimentale iniziato nel 2015 a Galatone grazie al bando della Regione Puglia "Mettilci le Mani"¹⁰ e al premio "Start Up Sociali - Giovani Idee per il Social Business" promosso dalla Fondazione Accenture, Banca Prossima, Concooperative, Fondazione San Patrignano. L'Hub di progettazione, che si trova all'interno del Laboratorio Urbano LAB 83¹¹, è un luogo in cui alcuni professionisti (gli europrogettisti appunto) lavorano in rete, scambiando ed integrando le proprie competenze e rispondendo alle richieste provenienti dai soggetti pubblici e privati del territorio¹².

PISA ATTIVA¹³

Un'associazione culturale nata per tutelare la reputazione delle persone e delle attività commerciali sul territorio, sviluppare business attraverso la professionalizzazione dei giovani e la conoscenza approfondita dei Social Media.

COWORKERIA¹⁴

La Coworkeria è il primo spazio di coworking della città di Massa. Un luogo di lavoro principalmente per professionisti che desiderano condividere lo stesso ufficio entrando a far parte di una community. La Coworkeria nasce a seguito del progetto Orientamento al Futuro¹⁵ (finanziato da Anci, Bando ComuneMenteGiovane) gestito da RENA in collaborazione con il Comune di Massa, Impact Hub Firenze e Action Aid.

5 - www.agoracollective.org/

6 - www.youtube.com/watch?v=smLNR-4qVXk

7 - "La sharing economy cresce e l'Italia vola nella classifica europea per volume d'affari", *La Repubblica*, 2 agosto 2016. "Sharing economy: ecco la proposta di legge per «legalizzare» Airbnb & Co", *Il Sole 24 Ore*, 2 marzo 2016

8 - Proposta di legge n. 3564, "Disciplina delle piattaforme digitali per la condivisione di beni e servizi e disposizioni per la promozione dell'economia della condivisione", Camera dei Deputati, 27 gennaio 2016.
www.camera.it/_dati/leg17/lavori/stampati/pdf/17PDL0039770.pdf

9 - www.wip4.eu/coffice-insiste-nel-diventare-hub-progettazione-sperimentiamolo-insieme

10 - Vedi paragrafo Tematiche pag. 13

11 - *Ibidem*

12 - Vedi anche pag. 37

13 - www.pisaattiva.it/

14 - www.coworkeria.com/

15 - www.orientamentoalfuturo.it/

- **Pro-working: cultura dell'imprenditoria e valore dell'intraprendenza**

Cos'è il pro-working? L'Emilia-Romagna e CEIS Formazione hanno aperto la seconda attività tematica con questa domanda. La risposta è stata data attraverso la metodologia del "Graphic storytelling": il pro-working è comunemente definito come un "insieme di misure che mirano a promuovere l'avvicinamento dei giovani al mondo del lavoro e la formazione sul tema dell'imprenditoria e il valore dell'intraprendenza come strumento di empowerment personale per i giovani".

Il confronto ha fatto emergere tra i partecipanti diverse iniziative in linea con questa definizione. Di seguito ne riportiamo alcune.

GIÙ DI FESTIVAL

Progetto nato in sei Comuni in provincia di Bologna facenti parte dell'Unione Terre d'Acqua, Giù di Festival è uno spazio di incontro e confronto tra studenti delle scuole superiori e medie, aziende del territorio, amministratori e giovani che si dedicano al volontariato. Il progetto prevede laboratori legati al tema dell'accesso al mondo del lavoro, dell'orientamento scolastico e delle opportunità di formazione in Europa. Il progetto ha permesso un costante e continuo confronto tra assessori con delega alle politiche giovanili, tecnici e facilitatori. Da Giù di Festival sono nati progetti sperimentali di alternanza scuola lavoro, nonché contest fotografici per giovani artisti emergenti.

IL PROGETTO POLICORO¹⁶ E IL PROGETTO BARNABA

Policoro è un progetto promosso dalla CEI, a partire dal 1996, con l'obiettivo di dare una risposta concreta alla sempre crescente disoccupazione giovanile nel sud Italia. Il Progetto permette di attivare percorsi di orientamento che mirino alla realizzazione di attività economiche destinate alla creazione di occupazione e allo sviluppo territoriale. All'interno di Policoro, il Progetto Barnaba si prefigge specificatamente di favorire l'accesso al micro-credito per le fasce più deboli della popolazione del territorio nell'ottica di contribuire alla creazione di occupazione, soprattutto tra i giovani.

NETME-IN. COSTRUIRE L'IDENTITÀ DIGITALE VERSO IL MONDO DEL LAVORO¹⁷

Il progetto, che rientra all'interno di Erasmus + e vede la partecipazione di partner provenienti da Olanda, Francia, Turchia, Croazia, Spagna e Italia, si propone di supportare i giovani nella gestione della loro identità digitale e utilizzo efficace dei social in vista dell'ingresso nel mondo del lavoro. Il progetto non si rivolge esclusivamente ai NEET, ma anche agli studenti delle scuole superiori, agli educatori, agli insegnanti, agli operatori del servizio di collocamento ed ai ragazzi delle comunità locali terapeutiche e/o minori stranieri non accompagnati.

VIVAIO PER L'INTRAPRENDEZA¹⁸

Associazione di promozione sociale che realizza attività di informazione, orientamento, formazione, consulenza, networking accompagnamento e coaching per la diffusione dello spirito imprenditoriale e per la nascita e la crescita di start up.

16 - www.progettopolicoro.it

17 - www.ceisformazione.eu/attivita-progetti-europei/46-netme-in-costruire-l-identita-digitale-verso-il-mondo-del-lavoro

18 - www.vivaiointraprendenza.it - Vedi anche Learning Space pag. 40

PORTA FUTURO BARI¹⁹

È un progetto sperimentale comunale che offre servizi utili per il match tra domanda ed offerta di lavoro, operando in continuità con gli attuali presidi e agenzie attive sul territorio, impegnate sui temi dell'occupabilità e dell'autoimpiego. Porta Futuro Bari è promosso dal Comune di Bari in collaborazione con la Regione Puglia che con il supporto tecnico di Capitale Lavoro S.p.A.

NO NEET WORK IN PROGRESS

Progetto realizzato, nell'ambito del bando "Comunemente Giovane", grazie alla collaborazione tra Comune di Piacenza, Associazione dei Comuni italiani (ANCI), Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale e un'ampia rete di partner del territorio piacentino dei Comuni italiani (ANCI), Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale e un'ampia rete di partner del territorio piacentino, nella cornice di "Spazio 2 la Cittadella del lavoro e della creatività giovanile"²⁰. Il progetto ha prodotto la pubblicazione "NO NEET Storie idee progetti per sfidare la precarietà giovanile"²¹.

• **Innovazione di contenuto: idee giovanili e creatività**

Nella terza ed ultima attività tematica, la Regione Puglia ha invitato i partecipanti a confrontarsi su quali potessero essere gli strumenti utili a valorizzare le idee giovanili e la creatività all'interno di strutture e dei saperi tradizionali. Proprio da questo confronto, sono emerse alcune realtà, che riportiamo di seguito, che hanno fatto dell'innovazione il proprio biglietto da visita.

LIQUILAB²²

Un'organizzazione no-profit che nasce dal progetto "Laboratori liquidi sui gap di memorie, ricordi e identità giovanili" - vincitore del Bando "Principi Attivi"²³ della Regione Puglia nel 2009 che lavora sull'intreccio tra ricerca antropologica, arte e turismo, adottando una prospettiva interdisciplinare.

BA LAB²⁴

Il BA Lab è il laboratorio del progetto FutureLab, promosso dall'Università di Bari ed il Politecnico di Bari, con l'obiettivo di favorire la contaminazione di idee imprenditoriali innovative.

INGRANAGGI MUSICALI²⁵

Il progetto, che si svolge nell'Unione dei Comuni della Bassa Romagna, si propone di portare concerti e performance in luoghi dove abitualmente non si produce e non si ascolta musica: le aziende. L'idea è quella di valorizzare attraverso la musica, le imprese nelle sue molteplici forme espressive. L'impresa è diventata non solo un luogo di lavoro ma anche un luogo di ispirazione ed innovazione. I partner del progetto sono: Associazione Sonora Social Club, CNA, Confartigianato, Ascom, Confesercenti Lugo.

19 - www.portafuturobari.it

20 - www.comune.piacenza.it/spazio2

21 - www.comune.piacenza.it/spazio2/work/no-neet-2013-storie-idee-e-progetti-per-sfidare-la-precarieta

22 - www.liquilab.it

23 - Vedi paragrafo Tematiche pag. 13

24 - www.futurelablab.it/

25 - www.labassaromagna.it/Guida-ai-Servizi/Giovani/Ingranaggi-Musicali/Il-progetto

7.4 LA RIUNIONE PREPARATORIA A BARI

Dal 22 al 23 settembre la Regione Puglia ha ospitato la riunione preparatoria del gruppo di coordinamento.

Presenti: Andrea Ascari, Marco Costantino, Francesca D’Erasmus, Lara Mastrogiovanni, Francesco Ranghiasi, Francesca Rinaldi, Giada Tedeschi, Silvia Volpi.

La riunione di Bari è stata occasione per fare un punto sull’andamento delle attività realizzate fino a quel momento e per programmare quelle ancora da svolgersi. In particolare, sono stati concordati, discussi e progettati i punti salienti del seminario, anche sulla base dei profili dei partecipanti, delle loro aspettative e dei contributi apportati alle attività proposte.

Per valorizzare le buone prassi dei partecipanti, ad esempio, è stato concordato di aprire una call per la gestione dei Learning Space²⁶. Rispetto invece allo Youthpass²⁷, si è deciso di favorire una riflessione sulle competenze acquisite attraverso il lavoro in piccoli gruppi, per poi passare alla auto-compilazione personale del certificato una volta finito il seminario. Sono state definite tutte le attività in plenaria, sia quelle di conoscenza e di team building che quelle di presentazione del progetto e di restituzione. La facilitazione del seminario è stata affidata a Silvia Volpi che, oltre ad armonizzare i passaggi da un’attività all’altra e a contestualizzare di volta in volta il processo, si è occupata anche di garantire la fluidità del percorso e il rispetto dei tempi.

Nodo cruciale della discussione è stato, poi, la modalità di gestione delle attività tematiche all’interno degli workshop. Rispetto a queste, il gruppo di coordinamento ha deciso di lasciare autonomia ai facilitatori regionali, non ponendo vincoli specifici nella strutturazione del lavoro e nella metodologia da seguire per raggiungere gli obiettivi concordati. È stato definito come obiettivo comune quello di proporre ai partecipanti la co-progettazione e il co-design di un servizio inerente i temi affrontati. La co-progettazione del servizio permette di rispondere ad un duplice scopo: da una parte agevola l’individuazione di spunti di riflessione utili e favorisce la nascita di nuove progettualità, dall’altra incoraggia a portare avanti un ragionamento più alto, relativo ai processi di definizione delle politiche. Quali attori devono essere coinvolti nei processi di *policy making*? Con quali competenze? Quali relazioni intervengono? Quali sono le fasi cruciali? Chi è il target di riferimento? Qual è il punto da cui partire? Gli workshop avrebbero quindi dato origine ad una riflessione sul processo, definendo alcuni punti fermi sulle relazioni tra giovani e istituzioni, una sorta di vademecum sul buon dialogo.

Ogni team di facilitazione ha successivamente perfezionato la propria strategia. La Regione Emilia-Romagna ha deciso di partire da una situazione tipo, la Regione Toscana ha progettato una sorta di percorso a tappe ripercorrendo le fasi del *policy making*, mentre la Regione Puglia ha preferito strutturare un Role Play, facendo impersonare ai partecipanti un determinato ruolo e una specifica situazione.

Infine, per arricchire il bagaglio esperienziale di OPEN UP, la Regione Puglia, in occasione della riunione preparatoria, ha organizzato per il team due visite in loco, presentando due esperienze:

Impact Hub Bari²⁸

Impact Hub Bari è un innovativo spazio di coworking per innovatori sociali, dove imprenditori, liberi professionisti, creativi, grafici, informatici entrano quotidianamente in relazione. Impact Hub Bari fa parte di una rete internazionale di coworking, accomunati dalla stessa *mission*: “avere un impatto positivo sulla

26 - Vedi pag. 33

27 - Vedi pag. 49

28 - www.bari.impacthub.net/

città e sul mondo”. *Impact* infatti sta a simboleggiare la volontà di apportare un cambiamento, essere vettore di innovazione sociale.

Impact Hub Bari, che ha aperto il 1 ottobre 2012, conta oggi circa 150 membri (Hubbers). Gli Hubbers non sono meri utilizzatori di uno spazio fisico: sono in rapporto di stretta collaborazione e fiducia.

Seppur si registri una età media tra i 28 ed i 35 anni, il target giovane non è limitativo e caratterizzante di Impact Hub: ciò che accomuna non è la giovane età quanto piuttosto la condivisione dei valori.

L'appartenenza alla rete internazionale Impact Hub dà agli Hubbers grandi benefici. Da Amsterdam a Johannesburg, da Singapore a San Francisco, il network conta più di 7000 membri. I membri della community possono muoversi gratuitamente tra i coworking delle altre città e tenersi in contatto attraverso una piattaforma internazionale appositamente dedicata, la rete supporta i gestori nell'organizzazione degli spazi, crea eventi formativi ad hoc a livello internazionale, webinar e dà supporto nella progettazione europea. Impact Hub Bari ha in corso due sperimentazioni:

- **Comama** - il primo coworking con area baby attento alle necessità dei neo genitori.
- **Sala Murat** - spazio dedicato alle arti del Comune di Bari gestito da Impact Hub, in cui artisti locali, designer ed artigiani espongono e vendono. La Sala Murat è “parte del” e “inizio del” progetto comunale che mira alla creazione di un polo di arte contemporanea a Bari.

La Scuola Open Source²⁹

La Scuola Open Source è un “Istituto Didattico, Centro di Ricerca e Consulenza - Artistica e Tecnologica - per l'Industria, il Commercio e l'Artigianato (digitale e non)”³⁰.

La Scuola Open Source è un luogo dedicato all'innovazione sociale e tecnologica, dove una community di artigiani digitali, artisti, grafici, designer, programmatori (e molto altro) collaborano, si contaminano vicendevolmente e sperimentano nuovi modelli. Nella Scuola si realizzano, infatti, percorsi di ricerca per il pubblico e il privato, percorsi di didattica per giovani ed adulti, si sviluppano prodotti e servizi attraverso progetti d'innovazione sociale e tecnologica.

La Scuola Open Source trova la sua origine nell'ambito del Programma Bollenti Spiriti della Regione Puglia, essendo promosso da un gruppo di giovani già vincitore nel 2008 del bando Principi Attivi³¹ (con cui aveva creato FF3300, uno studio di grafica e comunicazione pubblica) che tra il 2013 e il 2014, sfruttando un'altra opportunità del Programma delle politiche giovanili - Laboratori dal Basso³², organizza due laboratori residenziali di ricerca e co-progettazione nell'ambito dell'innovazione tecnologica all'interno del Castello baronale di Castrignano de' Greci (LE), coinvolgendo circa 30 docenti e oltre 60 studenti da tutto il mondo. Sulla base di quell'esperienza, nasce l'idea della Scuola Open Source, uno spazio dedicato alla formazione e alla sperimentazione, attraverso sistemi innovativi e aperti, che nel 2015 vince la terza edizione del Bando Che fare³³ aggiudicandosi un finanziamento di 100.000€. Ottenuto il finanziamento, il gruppo ottiene dal Politecnico di Bari uno spazio nella città vecchia, che ospita le attività della scuola e un FabLab.

La Scuola è stata inaugurata ufficialmente nel novembre 2016 e avvierà i corsi a partire da gennaio 2017.

29 - www.lascuolaopensource.xyz/XYZ-Report/

30 - Ibidem

31 - Vedi paragrafo Tematiche pag. 13

32 - Laboratori dal Basso - Percorsi di apprendimento ideati e organizzati dai giovani beneficiari sulla base di un bisogno formativo da loro individuato. L'organizzazione del Laboratorio è a carico dei beneficiari, mentre la copertura dei costi della docenza e della logistica è sostenuta dalla Regione. Laboratori dal Basso ha invertito l'esistente sistema della formazione, trainato dall'offerta, riuscendo quindi a cogliere la domanda reale. Sono stati realizzati 183 laboratori, 7170 ore di lezione, 1015 docenti invitati, oltre 70.000 giovani partecipanti.

33 - cheFare è un'associazione culturale non-profit, è stata fondata nel dicembre del 2014 da Tiziano Bonini, Marianna De Martin, Francesco Franceschi, Giacomo Giossi, Marco Liberatore, Bertram Niessen, Valeria Verdolini. www.che-fare.com/

7.5 IL LUNCHANGOUT - APPROFONDIMENTI A BOCCA PIENA

Cos'è?

Il Lunchangout²⁴, attività gestita dal partner di progetto Puntodock, è un webinar che ha coinvolto i partecipanti di OPEN UP in un approfondimento sulle tematiche del progetto: intraprendenza e Dialogo Strutturato.

Quando?

Lunedì 17 ottobre 2016 dalle ore 13.15 alle ore 14.30.

Come?

Lunchangout si è svolto sia online che in presenza. Giovanisi si è connesso al Lunchangout, insieme ai partecipanti toscani che si sono uniti all'incontro, da ZAP – Zona aromatica protetta (vicolo Santa Maria Maggiore 1, Firenze). Bollenti Spiriti, invece, lo ha fatto direttamente dagli uffici regionali del settore Politiche giovanili - via Gentile 52, Bari.

Essendo un webinar, l'approfondimento a bocca piena (in pausa pranzo, appunto) ha favorito la partecipazione anche a coloro che, per impegni lavorativi, non avrebbero potuto allontanarsi dalle proprie scrivanie.



IL FORMAT DELL'ATTIVITÀ

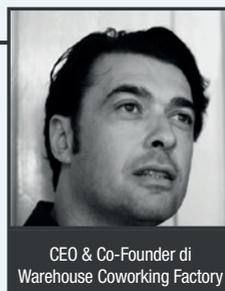
- Introduzione a cura di Francesco Ranghiasi – Puntodock
- Intervento di **Ronnie Garattoni** - fondatore e responsabile del coworking Warehouse, Provincia di Pesaro-Urbino, Marche
- Intervento di **Enrico Elefante** - Componente dell'ufficio di presidenza del Forum Giovani Campania con delega alla progettazione, rappresentante del Forum Nazionale Giovani, attivista del No Hate Speech movement
- Domande, commenti e riflessioni attraverso i social dedicati (twitter #Lunchangout, gruppo Facebook, WhatsApp)

INTERVENTO DI RONNIE GARATTONI

Warehouse Coworking Factory è uno spazio di lavoro collaborativo della Provincia di Pesaro Urbino (Marche). La community di Warehouse è composta da circa 35 persone che frequentano regolarmente lo spazio e che ne utilizzano i servizi.

Proprio da un gruppo di professionisti che frequentano Warehouse è nata l'idea di proporre un percorso formativo per giovani nel settore dell'autoimprenditoria, per provare a dare una risposta contemporanea ed efficace ai bisogni e alle necessità dei ragazzi che vogliono sviluppare una professione o dare il via ad un progetto d'impresa. Alla base c'è infatti l'idea che il mondo del lavoro abbia bisogno di proposte diverse da quelle tradizionali; risposte che possono in parte essere trovate nelle dinamiche di lavoro collaborativo.

Nasce quindi il Progetto GERONIMO (acronimo di "Giovani Eroi, Nuovi Imprenditori") promosso da Warehouse in collaborazione con il Centro per l'Impiego di Fano, e finanziato dalla Provincia di Pesaro Urbino, con il contributo dell'Unione Europea. GERONIMO è un progetto di formazione all'imprenditoria rivolto ai giovani che decidono di investire in una idea imprenditoriale. L'obiettivo dei moduli formativi Geronimo è quello di sostenere l'autoimpiego attraverso lo sviluppo di un approccio creativo e sociale all'imprenditorialità. I moduli proposti favoriscono la socializzazione di pratiche e modelli collaborativi



e propongono attività formative trasversali ai diversi settori produttivi come il marketing e il diritto industriale.

Diverse sono state le peculiarità e le caratteristiche vincenti del progetto, che riportiamo di seguito:

1. L'aver portato dentro uno spazio di lavoro condiviso i percorsi formativi.

Ciò ha reso il percorso formativo (che ha supportato i giovani nella strutturazione della propria idea di business) aperto alle dinamiche contemporanee per esempio della *sharing economy*, e ricettivo verso i modelli collaborativi di gestione, produzione e comunicazione. In generale ha trasmesso il valore sociale della condivisione in un settore che spesso non coglie il valore aggiunto di questa.

2. La formazione orizzontale.

Il percorso formativo è stato progettato all'interno della community, in una ottica *peer to peer* di formazione orizzontale. Lo scambio che si è realizzato tra giovani e professionisti è stato fondamentale non solo per l'apprendimento ma anche dal punto di vista relazionale. I contatti tra docenti ed alunni sono continuati anche successivamente la chiusura del progetto, a dimostrazione che anche il professionista più esperto trae vantaggio dal lavoro condiviso.

3. Il confronto e la collaborazione con le istituzioni del territorio, in particolare il dialogo instaurato con il Centro per l'Impiego.

L'innovatività dell'iniziativa, ed i conseguenti problemi di stampo operativo-burocratico-amministrativo, ha reso molto complessa la fase iniziale di avvio di progetto (la prima idea progettuale è stata sottoposta in Provincia a primavera del 2014 ed il progetto ha preso forma a febbraio 2015). In questo contesto, però, la disponibilità dell'amministrazione ha permesso di superare l'*impasse* iniziale. L'operatività del progetto è stata garantita attraverso la creazione di una ATS tra coworking e Provincia. Il rapporto con le istituzioni del territorio è continuato anche dopo la chiusura del progetto e Warehouse continua ad essere un interlocutore sui temi del sostegno all'attività d'impresa.

GERONIMO

- **Promotore:** Warehouse Coworking Factory
- **Durata del progetto:** febbraio 2015 – luglio 2015
- **Beneficiari:** 18 giovani con un'idea imprenditoriale da sviluppare (selezionati tra oltre 100 candidature ricevute)
- **Durata del percorso formativo:** 84 ore
- **Finanziamento:** Provincia di Pesaro Urbino - Centro per l'impiego di Fano - F.S.E. 2007/2013 JIT Asse II Occupabilità ob. spec. E

Geronimo è stata un'iniziativa innovativa per il territorio ed ha avuto un riscontro molto positivo sia tra i soggetti istituzionali, in particolare il Centro per l'Impiego, sia tra i "diretti interessati": giovani, partecipanti e docenti.

Dal punto di vista dei giovani, i moduli formativi sono stati molto partecipati. Dei 18 ragazzi, 8 hanno dato vita ad una start up (in settori anche molto differenziati, come turismo, enogastronomia, manifattura) e molti di questi sono entrati nella comunità di Warehouse, integrando la propria professionalità con quelle presenti.

GERONIMO ci insegna che:

- i percorsi formativi devono recepire le reali dinamiche del mondo del lavoro;
- la contaminazione reciproca tra freelance porta grandi benefici e genera innovazione;
- lo spirito collaborativo deve essere allenato. Lavorare nello stesso spazio non implica necessariamente condivisione e contaminazione.

INTERVENTO DI ENRICO ELEFANTE

Il Dialogo Strutturato è uno strumento importante seppur ancora poco conosciuto. Esso è strumento di *advocacy* dell'UE, nonché un'azione chiave del Programma Erasmus+.

Oltre alla dimensione europea, però, il Dialogo Strutturato assume rilevanza cruciale a livello locale in quanto permette di attivare vere palestre di cittadinanza, di vivere civile, di partecipazione attiva, dando un contenuto e un valore concreto all'aggregazione giovanile.

Il Forum Giovani Campania ha promosso nel 2012 "La Discuteca", un progetto di Dialogo Strutturato finanziato dall'Agenzia Nazionale per i Giovani attraverso il programma "Gioventù in Azione", Azione 5,1 (in partenariato con i Forum provinciali ed i coordinamenti provinciali dei Forum dei Giovani in Campania).

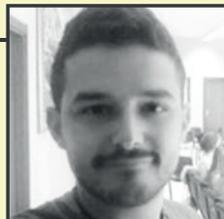
"La Discuteca" è nato per essere un contenitore di discussioni tra giovani e istituzioni. Tali discussioni hanno preso le mosse dalla Carta europea della Partecipazione dei giovani alla vita locale e regionale. Il progetto, infatti, è stato organizzato in quattordici workshop tematici, uno per ogni politica settoriale riportata nella Carta (Sport e tempo libero, occupazione, ambiente urbano, formazione, mobilità, sanità, uguaglianza di genere, sviluppo rurale, sostenibilità ambientale, lotta alla violenza e alla delinquenza, lotta alla discriminazione, sessualità, accesso ai diritti).

Il progetto ha avuto una portata inaspettata: hanno partecipato circa 250 interlocutori. L'output principale è stata la stesura della Carta costituzionale dei giovani della Campania che è rimasta il centro delle discussioni sulle politiche giovanili negli anni successivi la chiusura del progetto, indipendentemente dalle amministrazioni che si sono susseguite.

Il lavoro sulle politiche giovanili in Campania ha proseguito negli anni, fino ad arrivare all'approvazione della Legge regionale n.26 dell' 8 agosto 2016 "Costruire il futuro. Nuove politiche per i giovani". Sono ad oggi in fase di definizione i decreti attuativi, che daranno spessore e consistenza alla legge, nonché risonanza ed efficacia sul territorio.

Affinché i percorsi di dialogo strutturato siano efficaci è importante:

- da una parte valorizzare lo *youthwork*, ossia il ruolo e le competenze degli operatori di politiche giovanili. In Italia, al contrario di altri Paesi in Europa, non esiste una vera disciplina ed un riconoscimento del ruolo e delle competenze;
- dall'altra responsabilizzare i rappresentanti istituzionali, coinvolgendoli attivamente nella fase di programmazione delle attività e trasmettendo loro il significato del percorso. Solo in questo modo i rappresentanti istituzionali potranno essere realmente recettivi agli output di progetto.



Dottore in Scienze
del Governo
e dell'Amministrazione
con un Master in Analisi,
Valutazione e Selezione
degli Investimenti Pubblici

8. IL SEMINARIO

8.1 INTRODUZIONE E METODOLOGIA

A distanza di dieci giorni dalla chiusura delle attività online, il 27 ottobre 2016 si è aperto il seminario del progetto OPEN UP che si è concluso il 29 ottobre 2016.

Il seminario è stato realizzato attraverso metodologie di educazione non formale, che rappresentano uno dei pilastri su cui si basa il Programma Erasmus+.

In particolare:

- l'apprendimento è passato attraverso l'interazione tra i partecipanti guidati, grazie a stimoli ed attività specifiche, dai facilitatori in una relazione di tipo "orizzontale". Giovani e *policy makers*, esperti ed amministratori sono stati posti sullo stesso piano, in una ottica di scambio di esperienze ed arricchimento reciproco;
- il contesto di apprendimento ha cercato di mettere a proprio agio i partecipanti. Lo sforzo è stato quello di provare a trovare un linguaggio comune, pianificando attività che mettessero tutti nelle condizioni di dare il proprio contributo. Sono state infatti pensate attività in grandi e piccoli gruppi, libere e strutturate. Sono inoltre stati valorizzati i momenti di networking;
- si è valorizzato l'apprendimento esperienziale e collaborativo, nella consapevolezza che il lavoro non fosse né teorico né unidirezionale e che i risultati potessero emergere da una interazione pratica, relazionale e interattiva tra tutti gli attori;
- il punto di partenza e di arrivo del seminario sono stati i partecipanti, le loro necessità e i loro bisogni. Le attività sono state rimodulate secondo i loro profili e le loro aspettative. Sono inoltre stati ritagliati momenti gestiti da loro in autonomia;
- il seminario è stato orientato al processo e non al risultato. Il processo di apprendimento ha toccato aspetti non solo conoscitivi, ma anche relazionali e valoriali. In particolare l'approccio ai temi trattati è stato funzionale agli obiettivi specifici che sono stati posti. La volontà era quella di poter aumentare nei partecipanti la consapevolezza ed il valore dello scambio e dell'ascolto, con l'obiettivo di acquisire attitudini e *modus operandi* replicabili in altri contesti e su diverse tematiche.

Il Dialogo Strutturato ha rappresentato uno strumento di reciproca comunicazione tra giovani e le istituzioni, che ha avuto come risultato finale quello di rafforzare la partecipazione attiva dei primi e le modalità di ascolto e confronto dei secondi.

8.2 IL PROGRAMMA

FINANZIATO DA
 Erasmus+

APPREVIATO DA
 ong

SOSTITUIRE CAPACITÀ
 Giovani

PARTNER:
 REGIONE TOSCANA
 Puntadock
 CNR Formazione
 scuola 2.0

27-29 OTTOBRE 2016

PRESIDENZA DELLA REGIONE TOSCANA, FIRENZE

#OPENUPGIOVANI

PROGRAMMA

GIOVEDÌ 27 OTTOBRE

- 14.30 arrivo e registrazione dei partecipanti
- 15.00 apertura dei lavori alla presenza di Cristina Grieco, Assessore all'Istruzione, Formazione e Lavoro della Regione Toscana
- 15.45 presentazione dei partecipanti
- 16.20 presentazione del seminario
- 17.00 coffee break
- 17.30 attività in plenaria
- 18.30 YouthPass e valutazione delle competenze
- 19.00 chiusura

VENERDÌ 28 OTTOBRE

- 09.30 apertura
- 09.40 warming up
- 09.45 introduzione Learning Spaces
- 10.00 Learning Spaces
- 10.45 coffee break
- 11.15 Learning Spaces
- 12.30 introduzione workshop
- 13.00 networking lunch
- 14.30 attività in workshop
- 16.30 coffee break
- 17.00 attività in workshop
- 18.30 focus YouthPass
- 19.00 chiusura

SABATO 29 OTTOBRE

- 09.30 apertura
- 09.40 warming up
- 09.45 attività in workshop
- 11.30 coffee break
- 12.00 attività in workshop
- 13.00 networking lunch
- 14.30 valutazione del seminario, YouthPass e valutazione delle competenze
- 15.30 plenaria di restituzione alla presenza di Vittorio Bugli, Assessore alla Presidenza della Regione Toscana
- 17.30 chiusura

ingresso riservato ai partecipanti selezionati



www.giovanisi.it



8.3 LE ATTIVITÀ GIORNO PER GIORNO_27/10/2016

Il pomeriggio del primo giorno è stato dedicato all'apertura dei lavori, alla presentazione del team di lavoro, alla conoscenza dei partecipanti e delle loro aspettative. Si sono inoltre condivisi obiettivi, metodologia, programma e attività della tre giorni.

Apertura a cura di Cristina Grieco, Assessore all'Istruzione, Formazione e Lavoro della Regione Toscana e Chiara Criscuoli, responsabile dell'Ufficio Giovanisi - Regione Toscana

OPEN UP nasce dall'idea di incanalare opportunità di finanziamento europeo verso processi partecipativi. Attraverso Erasmus+, Regione Toscana, Regione Emilia-Romagna e Regione Puglia hanno potuto esplorare nuove possibilità di dialogo con i giovani e cimentarsi in progettualità nuove, legate a temi specifici. Il discorso sull'imprenditoria, l'intraprendenza giovanile e l'innovazione sociale affrontato già nella fase preparatoria del progetto, è stato arricchito dalla grande diversità dei profili e dei background dei partecipanti: esperti, giovani, amministratori, NEET, imprenditori, rappresentanti del Terzo Settore.

OPEN UP si inserisce nel panorama delle attività volte a favorire la formazione e l'empowerment dei giovani che la Regione Toscana promuove e sostiene. Attività che mirano a sviluppare una maggiore consapevolezza sia delle proprie capacità che delle potenzialità della realtà sociale e imprenditoriale della Regione. Ne sono un esempio i percorsi di Alternanza Scuola Lavoro, il programma Junior Achievements³⁵ attivato in diverse scuole del territorio, gli Istituti Tecnici Superiori.

Nel quadro di Giovanisi, ormai un punto di riferimento per i giovani in Toscana, sono sempre più numerose le iniziative di stampo imprenditoriale che sono state sostenute, anche nel settore agricolo. Queste tendenze dimostrano che il supporto alla creazione di impresa, e di tutto ciò che il termine racchiude (intraprendenza, empowerment, consapevolezza delle opportunità, nuove forme di lavoro, innovazione giovanile), diventa quasi un "dovere" delle Istituzioni.



La presentazione dei partecipanti

Dopo il benvenuto, la facilitatrice del seminario, ha dato avvio alla fase di presentazione che si è realizzata in modo dinamico ed interattivo, riprendendo la prima attività online. Ai partecipanti è stato chiesto di condividere, in piccoli gruppi, le caratteristiche scritte nella stella, affiancando quindi ai contenuti già condivisi online il momento di confronto *face to face*.

Aspettative e contributi

Si è poi chiesto ai partecipanti di riflettere sulle proprie aspettative e sui contributi. In sei piccoli gruppi i partecipanti hanno rivisto e rielaborato le aspettative

35 - Percorso didattico di valorizzazione e promozione dello spirito imprenditoriale, basato sulla formula "imparo facendo", permette di sperimentare lo start up di un'impresa trasformando un'idea in un progetto concreto. Si veda www.jaitalia.org/

8.4 LE ATTIVITÀ GIORNO PER GIORNO_28/10/2016

La mattina del secondo giorno è stata dedicata allo scambio di esperienze e buone prassi attraverso i Learning Space, organizzati, gestiti e condotti direttamente dai partecipanti.

Nel pomeriggio, invece, si è avviato il lavoro in workshop sulle tematiche specifiche del seminario.

Learning Space - I partecipanti si raccontano

Negli spazi del seminario, sono stati allestiti dei “Learning Space”, ossia dei punti informativi gestiti e animati direttamente dai partecipanti. I Learning Space sono stati dei momenti di scambio volti ad aumentare la conoscenza pratica sui temi del seminario, a partire dalle esperienze dei partecipanti per dare loro visibilità ed aumentarne il coinvolgimento, la partecipazione e lo scambio *peer to peer*.

I Learning Space sono ispirati alle regole dell'*Open Space Technology (OST)* particolarmente efficace quando si vuole promuovere il mutuo apprendimento in un gruppo di persone. L'idea è stata quella di creare uno spazio di informazione e discussione in cui i partecipanti fossero liberi di muoversi, scegliendo in completa autonomia quando e come contribuire ai lavori.

Le regole dei Learning Space (mutuate dall'OST):

- 1. La legge dei due piedi;** ogni partecipante può rimanere all'interno del Learning Space, fintanto che ritiene di poter imparare e/o contribuire all'attività. Al contrario, qualora l'interesse scenda, lo scambio si faccia noioso e poco interessante, il partecipante è legittimato a spostarsi, passando ad un nuovo Learning Space. I facilitatori non devono intendere questo comportamento come un atto di maleducazione, ma semplicemente un modo utile a rendere più produttivo ed utile il lavoro.
- 2. Chiunque venga è la persona giusta;** tutti sono i benvenuti, la partecipazione è volontaria ed aperta a tutti gli interessati, indipendentemente dal momento in cui si uniscono ai lavori.
- 3. Quando comincia è il momento giusto;** si definiscono inizio e fine, ciò che avviene all'interno di questi momenti non segue schemi precisi.
- 4. Quando è finita è finita;** se la discussione si esaurisce più velocemente del previsto, è inutile continuare a ripetersi.

I Learning Space sono stati gestiti direttamente dai partecipanti che hanno risposto positivamente ad una call lanciata tramite il gruppo Facebook il 10 ottobre 2016.

“NON VOGLIAMO NÉ SCIENZIATI NÉ MAESTRI, MA SOLO PERSONE CON TANTA VOGLIA DI FARE E UN PIZZICO DI CREATIVITÀ.”³⁶

Proprio con queste parole abbiamo lanciato la call. I requisiti per la partecipazione erano molto semplici:

- avere una esperienza da presentare (un progetto/un'attività/un percorso/un processo inerente ai temi del seminario);
- saperla raccontare in modo interattivo, anche attraverso attività dinamiche per i partecipanti;
- essere in grado di “allestire” uno spazio con materiale informativo.

9 partecipanti hanno deciso di accogliere la proposta, rispondendo positivamente alla call. I Learning Space hanno rappresentato un momento di confronto che, attraverso video, proiezioni, musica, cartelloni e altro, ha creato un vero e proprio “mercato” dei saperi, dove osservare e lasciarsi contaminare dalle esperienze altrui. Di seguito le schede dettagliate dei Learning Space realizzati³⁷.

NOME: Alessio

COGNOME: Berti

ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA: Poiein Lab ricerca sociale

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

Targettizzare le politiche giovanili: il concetto di NEET

Nella targettizzazione delle politiche del lavoro rivolte ai giovani si fa sempre più spesso riferimento al concetto di NEET (*Not in Employment Education or Training*). Quello di NEET è un concetto che si è dimostrato molto utile nel portare nell’agenda dei *policy-makers* le difficoltà di accesso e di permanenza nel mercato del lavoro riuscendo a includere nel discorso sull’occupazione giovanile quei gruppi che ricadono sotto l’etichetta di inattivi. Tale eterogeneità diviene una criticità quando si vanno a progettare interventi rivolti ai giovani. L’obiettivo del Learning Space è quello di introdurre il concetto sottolineando l’eterogeneità che lo caratterizza, descrivendo i sotto-gruppi di giovani che si possono individuare all’interno della popolazione NEET e le disaggregazioni della categoria elaborate a livello di ricerca. La formula è stata quella di una presentazione breve (10 minuti), supportata da “slides fisiche” (non più di 4-5) disegnate su una lavagna a fogli mobili o su cartoncini, più 5 minuti per eventuali domande.

PAROLE CHIAVE

NEET, politiche giovanili, Garanzia Giovani

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

Obiettivo del Learning Space è stato quello introdurre il concetto di NEET e di valutare il suo utilizzo come target per gli interventi in favore del lavoro e dell’occupabilità dei giovani. La modalità con la quale il Learning Space è stato condotto è stata quella di una lezione frontale sui temi in oggetto nella quale sono state utilizzate slides di supporto. Visto il taglio “didattico” e il tema trattato, il Learning Space ha attirato l’attenzione di quei partecipanti ad OPEN UP che hanno ruoli amministrativi (Assessori comunali con deleghe alla Politiche Giovanili, Consiglieri Comunali, responsabili amministrativi di Comuni o Regioni). La proposta è stata accolta con interesse dal pubblico che ha partecipato attivamente al Learning Space con domande, richieste di ulteriori chiarimenti e riportando esperienze frutto delle attività dei singoli. I principali temi che sono emersi nella discussione che ha seguito la presentazione hanno riguardato sia il semplicismo delle rappresentazioni della condizione giovanile nei media e nelle politiche, il protagonismo e l’“essere in prima linea” degli enti locali, l’importanza di fare rete con soggetti diversi nell’affrontare il tema dell’esclusione giovanile dal mercato del lavoro.

Possibili outcomes del Learning Space possono essere: l’accreciuta consapevolezza dell’eterogeneità e della complessità del fenomeno dell’esclusione giovanile dal mercato del lavoro, l’importanza di creare sinergie fra diversi livelli della governance nella gestione delle Politiche Attive del Lavoro, la consapevolezza del ruolo che alcuni stakeholders possono avere del disegnare politiche giovanili di successo.

NOME: Ornella

COGNOME: Ricchiuto

ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA: LIQUILAB

SITO WEB: www.liquilab.it

FACEBOOK: Liquilab

TWITTER: Liquilab

37 - Le schede relative ai Learning Space sono state predisposte direttamente dai partecipanti, sulla base del format inviato.

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

All'interno di Palazzo Strozzi, la stanza "Psiche" ricca di affreschi si è sposata alle memorie popolari della realtà LIQUILAB di Tricase.

Liquilab nasce dal progetto "Laboratori liquidi sui gap di memorie, ricordi e identità giovanili" - vincitore del bando "Principi Attivi" della Regione Puglia del 2008 - e lavora sull'intreccio tra ricerca antropologica, arte e turismo adottando una prospettiva interdisciplinare. Il successo del progetto a livello locale ha portato, tra l'altro, a rivalorizzare quattro stanze dell'ex-Convento dei Domenicani di Tricase, oggi denominate "Bottega di Memorie e Identità Giovanili", trasformandola in uno spazio creativo, una sede permanente di giovani, adulti e anziani, del Capo di Leuca nonché di viaggiatori locali e stranieri.

Mission dell'organizzazione è il recupero e la valorizzazione della memoria antica, moderna e interculturale.

PAROLE CHIAVE

Liquilab è:

- antropologia
- arte
- ambiente.

Tre parole chiave che esprimono l'essenza della nostra realtà e dell'approccio interdisciplinare che usiamo quotidianamente. Le storie di vita della gente comune si intrecciano con l'arte per lo sviluppo socio-culturale e turistico del territorio.

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

A rompere il ghiaccio all'interno della sala "Psiche" è stata una ronda di tamburelli e di battiti di mano che ha coinvolto attivamente i presenti. Ci siamo riscaldati in cerchio con il semplice ritmo della pizzica, una danza tradizionale salentina. Dal fare, siamo passati al sentire un video-storytelling di Ornella Ricchiuto che ha narrato la sua vita quotidiana nella Bottega di Liquilab.

Il viaggio ha poi coinvolto la vista di vecchi e nuovi oggetti: un lume a petrolio che richiama l'idea di racconti tra vecchie e giovani generazioni; un pantalone a "zampa di elefante" realizzato da giovani studenti in un progetto sul recupero dell'abbigliamento degli anni '60-'70; vecchie fotografie di ricerche antropologiche sugli antichi mestieri; il libro "Oltre il tabacco" dell'editore Liquilab legato alla storie di donne dall'infanzia fino ai giorni nostri che hanno lavorato nell'A.C.A.I.T. (ex-Azienda Cooperativa Agricola e Industriale di Tricase).

Ben presto gli oggetti hanno abbandonato la scena permettendo ai presenti di condividere bellezze paesaggistiche, storie di vita di testimoni, canzoni, progetti, attraverso la proiezione di video-documentari. A incorniciare il viaggio, un tappeto di volantini, manifesti, libricini, brochure, di numerosi progetti e laboratori, passati e presenti.

NOME: Daniele

COGNOME: Bini

ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA: Spin8/Coworkeria

SITO WEB: www.coworkeria.com

e-mail: info@coworkeria.com

PAGINA FACEBOOK: www.facebook.com/coworkeria/

PAGINA TWITTER: www.twitter.com/coworkeria

PROFILO INSTAGRAM: www.instagram.com/coworkeria/

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

La Coworkeria è il primo spazio di coworking della città di Massa. Un luogo di lavoro principalmente per professionisti che desiderano condividere lo stesso ufficio entrando a far parte di una community. Spazio in condivisione significa anche raccogliitore di idee e progetti da incubare e coltivare affinché si trasformino in realtà.

Infatti la Coworkeria è aperta a tutte le persone e le realtà desiderose di attivarsi, specialmente sul territorio, portando un contributo positivo al miglioramento culturale e sociale della città. Il tutto attraverso workshop, corsi, presentazioni e convegni.

La Coworkeria, con la sua community e la sua rete, vuole creare un punto di incontro tra chi cerca e chi offre.

PAROLE CHIAVE

- Condivisione, come valore principale di uno spazio di coworking. Condivisione di uno spazio, delle competenze, delle idee e delle passioni.
- Apertura al cambiamento, sia come necessità di essere curiosi e dinamici, sia come capacità di vedere le cose da un punto di vista nuovo, scegliendo sempre la condivisione alla chiusura. Contaminazione, come diffusione delle buone idee e delle buone pratiche, è sinonimo di consapevolezza e di pensiero critico capace di innescare il cambiamento in un territorio.

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

Il Learning Space di presentazione della Coworkeria è stato organizzato per essere un momento ludico-informativo.

I primi minuti sono stati impiegati nello storytelling sul percorso svolto dagli otto giovani del team host.

Il racconto è stato accompagnato da slide con le foto scattate nei vari momenti del progetto.

Nei restanti minuti gli intervenuti allo Space sono stati coinvolti in 3 attività:

- nella prima, divisi in due squadre, hanno giocato a *memory* nel quale le caselle da trovare rappresentavano i vantaggi di lavorare in un coworking;
- nella seconda attività, proposta e svolta in collaborazione con Puntodock (vedi scheda seguente), tre squadre si sono sfidate nella realizzazione della torre più alta utilizzando solo spaghetti e marshmallow. L'attività saggiava la progettazione e la collaborazione del team;
- ultima attività, più distensiva, testava ancora le capacità collaborative e progettuali di un team durante l'allestimento di uno spazio di coworking, utilizzando le LEGO e immaginandolo a proprio piacimento.

NOME: Francesco

COGNOME: Ranghiasi

ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA: Puntodock

SITO WEB: www.puntodock.org

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

Il Learning Space – realizzato in collaborazione con la Coworkeria (vedi scheda precedente) – ha avuto come obiettivo quello di riflettere sulle dinamiche relazionali e collaborative all'interno del team di lavoro, ed è stato organizzato attraverso un laboratorio pratico.

I partecipanti, suddivisi in team, hanno preso parte ad un competizione il cui scopo era quello di costruire la struttura autoportante più alta possibile utilizzando come materiali da costruzione spaghetti, caramelle gommose e nastro adesivo.

Il contenuto di questa attività è coerente con la mission di Puntodock, cioè migliorare il lavoro in team e la collaborazione all'interno delle organizzazioni.

PAROLE CHIAVE

Team_è l'unità di misura con cui si progettano i nuovi modelli produttivi di aziende e organizzazioni in genere, secondo un approccio che è sempre di più orizzontale, democratico e partecipativo.

Collaborazione_è, al contempo, metodo di lavoro per i team e valore aggiunto per le aziende. Nel primo caso le tecniche di collaborazione strutturata permettono di massimizzare il contributo dei singoli all'interno di un gruppo di lavoro, mentre nel secondo un atteggiamento collaborativo di aziende e brand permette di creare relazioni e fiducia con clienti e partner.

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

Abbiamo ritenuto di presentare quello che facciamo tramite un laboratorio pratico perché il *learning by doing* è l'approccio che adottiamo anche nelle nostre attività di consulenza.

Al di là degli strumenti tecnici, gli aspetti relazionali e collaborativi del lavoro in team, per essere appresi, devono essere agiti, elaborati individualmente e socializzati.

NOME: Lara

COGNOME: Mastrogiovanni

ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA: Work in Progress

SITO WEB: www.wip4.eu

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

L'Hub di Progettazione nasce con il duplice obiettivo di raccogliere le domande di progettualità e l'offerta rappresentata dalle figure professionali degli europrogettisti rispondendo all'esigenza di realizzare azioni strutturate per lo sviluppo di territorio sempre più inclusivo e competitivo.

L'Hub propone una soluzione che permette ai progettisti di lavorare in rete, scambiare ed integrare competenze tra pari e allo stesso tempo promuove un sistema in grado di raccogliere e gestire le richieste di stesura progettuale orientata al Social Business e basate su un partenariato strategico locale ed europeo.

PAROLE CHIAVE

- Condivisione
- Competenze
- Territorio

Adottando un approccio collettivo si supera l'ottica della mera consulenza e del rapporto *1to1* raggiungendo importanti risultati:

- miglioramento della qualità delle proposte progettuali condivisa da un team di professionisti;
- possibilità di coprire più programmi di finanziamento grazie all'integrazione di competenze;
- efficienza e ottimizzazione delle risorse che condividono il carico di lavoro rispondendo a più richieste;
- valorizzazione del capitale umano e professionale perchè il progettista diventa il protagonista dedito all'impatto e alla qualità.

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

Abbiamo presentato il progetto con un video iniziale per spiegare il processo che implica un coinvolgimento territoriale attivo a supporto del progetto.

Dopo il video e la spiegazione del progetto, abbiamo sperimentato con i partecipanti del learning space la fattibilità del sistema di progettazione ideato e in che modo enti lontani dal nostro territorio avrebbero potuto usufruirne e partecipare alla stesura progettuale.

Il progetto è in fase di sperimentazione nel Salento, a Galatone.

È un percorso iniziato nel 2015 grazie al bando regionale "Mettici le Mani" che ha permesso la gestione di uno spazio presso il Laboratorio Urbano LAB 83 di Galatone e grazie al Premio "StartUp Social - Giovani Idee per il Social Business" promosso dalla Fondazione Accenture/Banca Prossima/Confcooperative/Fondazione San Patrignano con un progetto di sperimentazione sociale finalizzato alla creazione di un sistema di co-progettazione in modalità *gaming*.

NOME: Simona **COGNOME:** Sarracino
ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA: Comune di Formigine (Mo)
SITO WEB: www.comune.formigine.mo.it

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

Cantiere animato

Attraverso un percorso di partecipazione dei giovani del territorio è stato ripensato lo Spazio Giovani del Comune. Il nuovo spazio sarà un incubatore di idee che permetterà a liberi professionisti, freelance, creativi di entrare in una rete attiva. Le postazioni di lavoro saranno gratuite e assegnate attraverso una call a ragazzi tra i 18 e i 35 anni. Gli assegnatari stipuleranno una membership con il Comune secondo un principio di reciprocità. A fronte della gratuità della postazione potranno mettere a disposizione della comunità competenze, strumentazioni, piccoli lavori di manutenzione ecc.

PAROLE CHIAVE

- Partecipazione: tutte le fasi del progetto sono state portate avanti con percorsi di partecipazione con i giovani e gli stakeholder del territorio.
- Innovazione sociale: il progetto prevede non più un servizio per i giovani ma l'impegno dei giovani per la comunità locale.
- Sharing economy: per realizzare il progetto l'amministrazione ha adottato linee di indirizzo per promuovere l'economia della condivisione e dell'innovazione sociale.

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

All'interno del Learning Space, dopo una breve spiegazione del progetto, il gruppo si è interrogato rispetto ai problemi e agli ostacoli che i vari attori coinvolti nel progetto possono incontrare.

Raccolti i contributi su post it che abbiamo attaccato su un cartellone, abbiamo lavorato insieme per "creare" il cartellone delle possibili soluzioni. Ci siamo resi conto durante il lavoro che, nonostante le difficoltà quotidiane incontrate da chi opera nell'ambito delle politiche giovanili, attraverso il confronto e lo sforzo di mediare tra regole rigide e risorse esigue si generano buone prassi e strategie creative.

NOME: Yuri **COGNOME:** Briccolani
ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA: Unione dei Comuni della Bassa Romagna
SITO WEB: www.labassaromagna.it; www.radiosonora.it

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

Radio Sonora, dal 2008 ad oggi, si è configurata come la Community Web Radio della Bassa Romagna e si è sviluppata come spazio per la sperimentazione di nuovi linguaggi e media, luogo per dare spazio alle idee comuni e allo sviluppo della creatività dei giovani.

Si tratta di un progetto innovativo che si è consolidato negli ultimi anni come uno strumento di comunicazione dalle vastissime potenzialità, sia in termini di fruizione che in quello di produzione di contenuti e informazioni.

PAROLE CHIAVE

Radio Sonora vuole favorire il processo di **aggregazione** tra i giovani, e permette il potenziamento degli strumenti per accrescere il dialogo e la partecipazione dei giovani in tutte le loro dimensioni.

Inoltre il progetto favorisce un percorso di **cittadinanza** attiva e inserisce i giovani al centro dei processi di cambiamento del territorio, potenziandone le capacità e le risorse già disponibili.

Radio Sonora favorisce un processo di **partecipazione** all'avanguardia che crea diritti ed opportunità per tutti, in quanto vuole essere la voce dei giovani, il luogo di ritrovo e di discussione.

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

Radio Sonora si configura come mezzo di produzione di contenuti specifici e occasione per il confronto ed il coinvolgimento di attori della società civile.

Sviluppando questi aspetti, l'Unione dei Comuni della Bassa Romagna e Radio Sonora hanno ideato un percorso legato alla promozione della cultura d'impresa favorendo l'interazione tra giovani generazioni e tessuto imprenditoriale locale, attraverso progetti specifici: Ingranaggi Musicali ed Eroi d'Impresa.

Valorizzare, attraverso la musica oppure attraverso il gioco, le imprese nelle sue molteplici forme espressive, idealizzate come valore antico da preservare, ma anche come punto di partenza per innovare. Realizzare occasioni di scoperta di luoghi che racchiudono prospettive di vita, di lavoro, ma anche storie di genti e di comunità, per cercare di creare un senso di scambio, di comunicazione e di appartenenza al territorio e di crescita professionale.

Coinvolgersi reciprocamente: incoraggiare i giovani attraverso l'arte e la creatività a conoscere il territorio, a far leva sulla propria inventiva, a sviluppare la propria idea, a intraprendere un percorso imprenditoriale e ad approfondire gli aspetti. Aprire alle imprese una finestra sul mondo giovanile, offrire spazi inconsueti di informazione, rilanciati da strumenti di comunicazione con linguaggi giovani.

Creare Storytellers dell'imprenditoria sfruttando le potenzialità della rete. Diffondere e valorizzare contenuti legati alla cultura d'impresa, declinandoli attraverso linguaggi come la musica, l'arte, la narrazione, il gioco, cercando di fornire ai giovani strumenti e idee per valutare la potenzialità di successo della loro idea di impresa, oltre a di favorire l'accesso ai servizi di informazione e consulenza per avviare un'impresa attraverso gli strumenti specifici di accompagnamento.

NOME: Enrico

COGNOME: Testi

ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA:

ARCO (Action Research for CO-development) e Yunus Social Business Centre University of Florence

SITO WEB: www.arcolab.org ; www.sbflorence.org

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

Lo Yunus Social Business Centre University of Florence (YSBCUF) è il primo Centro italiano accreditato dal premio Nobel per la Pace Muhammad Yunus. Il centro lavora per divulgare sul territorio toscano le teorie del social business e offrire supporto strategico a privati ed istituzioni che vogliono metterlo in pratica. Il programma principale del centro è il Social Business City Program. Il programma ha l'obiettivo di creare un ecosistema facilitante per il Social Business e la Social Innovation a livello locale rimuovendo gli ostacoli alla generazione, all'attuazione e allo sviluppo delle idee. Il programma è attivo a Pistoia dal 2012 e a Barcellona dal 2015.

PAROLE CHIAVE

- Ecosistema: il programma Social Business City ha l'obiettivo di considerare e agire su tutto l'ecosistema dell'impresa sociale e dell'innovazione sociale a livello locale.
- Sperimentazione: il programma è in se stesso un esperimento nel quale si testano diversi approcci per creare un ecosistema che favorisca l'imprenditoria sociale e l'innovazione sociale.
- Giovani: i giovani sono il target della maggioranza delle azioni implementate dal Programma Social Business City, in particolare quelle di formazione.

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

Il progetto è stato inizialmente presentato in modalità frontale. In seguito, i partecipanti del Learning Space sono stati stimolati a fornire il proprio contributo e punto di vista su alcuni temi e criticità operative legate al programma.

NOME: Viola **COGNOME:** Tesi
NOME: Laura **COGNOME:** Ventura
ASSOCIAZIONE/ENTE DI APPARTENENZA: VIVAIO PER L'INTRAPRENDEZA APS - Firenze
SITO WEB: www.vivaiointraprendenza.it
FACEBOOK: www.facebook.com/Vivaiointraprendenza
TWITTER: @vivaio_impres
E-MAIL: info@vivaiointraprendenza.it

DESCRIZIONE DEL LEARNING SPACE

Vivaio per l'Intraprendenza accompagna la nascita e la crescita di attività di impresa e lavoro autonomo, diffonde la cultura imprenditoriale presso i giovani, stimolando percorsi di innovazione ed intraprendenza, in collaborazione con il sistema istruzione-formazione-ricerca.

Con il Learning Space chiamato **“Out of the box”**, è stata proposta un'azione “demo” delle attività realizzate da Vivaio per l'Intraprendenza nei **Laboratori di Creatività**, rivolti agli studenti delle scuole medie superiori e delle università.

L'attività denominata *“Innovation Challenge”* ha sollecitato le persone a mettersi in gioco su un terreno di creatività e progettualità.

La sfida proposta era quella di innovare la funzione d'uso di un oggetto noto, provando ad agire alcune variabili della formula imprenditoriale in un processo di *idea generation*.

PAROLE CHIAVE

Attraverso il Learning Space **“Out of the box”**, i partecipanti hanno potuto sperimentare tre caratteristiche essenziali del processo di *idea generation*:

- i **bisogni** sono il motore di un processo creativo orientato a generare idee utili, rilevanti e fattibili, la creatività si accende quando c'è un problema da risolvere, un ostacolo da superare, una esperienza da migliorare, un vincolo da sciogliere;
- la creatività è una questione di **regole**, per superare una regola bisogna prima conoscerla, la creatività non si può quindi sviluppare senza conoscenza, competenze, preparazione;
- il talento aiuta, ma non basta: occorre una **pratica costante** orientata al miglioramento.

ATTIVITÀ E MODALITÀ DI GESTIONE DEL LEARNING SPACE

L'approccio utilizzato è stato quello laboratoriale, con piccoli gruppi di lavoro eterogenei (per genere, età, provenienza, formazione, competenze).

I team avevano come consegna la messa a punto di una idea in grado di migliorare la funzione d'uso ed il design di un oggetto, partendo dall'analisi delle sue criticità.

Il gruppo aveva il compito di evidenziare il valore aggiunto, i benefici prodotti, i possibili vincoli nella realizzazione dell'idea, le competenze, conoscenze ed esperienze utilizzate per generare la nuova soluzione.

I team hanno rappresentato graficamente la nuova proposta ed il nuovo design e nella fase finale di *debriefing* hanno condiviso con gli altri partecipanti le tappe e le dinamiche del processo creativo.

Storytelling e buone prassi



Sempre nel contesto dello scambio e valorizzazione delle buone prassi, è stato deciso di selezionare per il catering della tre giorni una delle giovani attività imprenditoriali che hanno beneficiato del “Fondo di garanzia per l'imprenditoria giovanile e femminile”, misura inserita nell'area Fare Impresa del progetto Giovanisi³⁸.

Nel pomeriggio del secondo giorno, dopo il momento dei Learning Space, i giovani del gruppo Farina 00 hanno presentato la propria esperienza, attraverso uno scambio *peer to peer* con i partecipanti.

L'esperienza dei giovani toscani si colloca in un'ottica di recupero degli antichi saperi e si sostanzia in un'idea imprenditoriale che mette a sistema le energie dei giovani e le competenze tradizionali.

8.5 LE ATTIVITÀ GIORNO PER GIORNO_29/10/2016

L'ultimo giorno del seminario è stato dedicato alla finalizzazione del lavoro tematico all'interno degli workshop, alla valutazione del percorso, all'autovalutazione delle competenze acquisite tramite lo strumento dello Youthpass ed, infine, alla restituzione dei risultati alla presenza dell'Assessore Vittorio Bugli.

WORKSHOP N°1: IL PRO-WORKING

Facilitatori

Andrea Ascari, Camilla Carra, Eleonora Riberto

Tema affrontato

Il focus del workshop è stato quello di individuare, partendo da una definizione base, una nuova definizione di pro-working, anche al fine di promuoverlo mediante forme diverse.

Il pro-working è comunemente definito come un “insieme di misure che mirano a promuovere l'avvicinamento dei giovani al mondo del lavoro e la formazione sul tema dell'imprenditoria e il valore dell'intraprendenza come strumento di empowerment personale per i giovani”.

Metodologia

Dalla definizione iniziale di “pro-working”, i partecipanti sono stati chiamati ad individuarne una nuova, sulla base dei punti di riflessione condivisi all'interno del gruppo.

I facilitatori hanno chiesto ai partecipanti di individuare delle macroaree, all'interno delle quali inserire gli elementi base in grado di fornire una definizione di “pro-working”, ossia “politiche e azioni volte a favorire un ambiente in grado di sviluppare occupazione attraverso:

- promozione di competenze e talenti;
- creazioni di reti;
- contaminazione di valori ed esperienze”.

Una volta stabilita la definizione, i partecipanti sono stati chiamati ad individuare il target a cui le politiche e le azioni del pro-working dovrebbero rivolgersi.

I target individuati sono stati molteplici:

- over 35 non ancora posizionati nel mondo del lavoro,
- 18/50 anni che necessitano di riqualificarsi,
- giovani con idee imprenditoriali,
- giovani usciti dal percorso universitario,
- giovani con progetti da realizzare,
- 18/40 con idee imprenditoriali,
- 35/60 anni che devono riqualificarsi nel mondo del lavoro.

Per quanto questi target meritassero tutti ulteriori approfondimenti, il gruppo ha considerato l'impossibilità di adottare politiche risolutive valide e attuabili per profili così profondamente diversi l'uno dall'altro.

Per questo motivo, i partecipanti hanno selezionato 3 target specifici di riferimento a cui rivolgersi:

- **Profilo 1:** giovani dai 16 ai 40 anni che devono posizionarsi nel mercato del lavoro (pertanto mancano di una propria esperienza lavorativa);
- **Profilo 2:** giovani dai 16 ai 40 anni che devono riposizionarsi nel mercato del lavoro (ossia persone che hanno avuto già esperienze lavorative e che hanno perso il proprio lavoro);
- **Profilo 3:** giovani dai 16 ai 40 anni con idee imprenditoriali.

Una volta individuati i target di riferimento, i partecipanti sono stati suddivisi in gruppi, a ciascuno dei quali è stato assegnato uno dei profili individuati con l'obiettivo di capire quali potessero essere i bisogni e gli strumenti per soddisfarli. Per il profilo 1, ossia giovani dai 16 ai 40 anni che devono posizionarsi nel mercato del lavoro, si è rilevato necessario un sostegno psicologico e un orientamento, attraverso strumenti concreti, quali un mutuo a tasso agevolato, promosso dalla banche oppure tirocini formativi promossi dalle Università all'interno di aziende specializzate. Per il profilo 2, ossia giovani under 40 che devono riposizionarsi nel mondo del lavoro, è emersa la necessità di conoscere il territorio, nonché di essere supportati nella ricerca attiva del lavoro. Alcuni strumenti in grado di soddisfare questi bisogni sono corsi di formazione o la frequentazione di percorsi psicologici motivazionali. Per il profilo 3, ossia giovani con idee imprenditoriali, il bisogno individuato è quello della formazione e dell'affiancamento. Gli strumenti, in questo caso, che possono aiutare il giovane sono sportelli e portali info, nonché percorsi formativi individuati ad hoc sull'autoimprenditorialità.

Dall'analisi di quanto emerso, i partecipanti hanno successivamente individuato quali sono gli stakeholders, in grado di rendere fattibili ed operativi gli strumenti individuati (aziende, incubatori di imprese, enti pubblici, centro aggregazione giovanile, psicologici, università, banche, enti di formazione).

Individuati i soggetti coinvolti, il gruppo ha lavorato nella costituzione di una proposta condivisa.

Più volte è emerso in modo preponderante la necessità di costituire un tavolo di concertazione che coinvolgesse i vari stakeholders individuati.

Il ruolo del tavolo è proprio infatti quello di incontrarsi periodicamente per fare un monitoraggio e mettere in contatto gli enti interessanti, al fine di supportare il giovane nella risoluzione dei propri bisogni specifici. Questa correlazione è resa necessaria dal fatto che gli attori coinvolti, pur svolgendo compiti e ruoli diversi, sono fortemente legati in vari momenti del processo e una buona politica di pro-working non può prescindere dallo sfruttare questa correlazione.

Fasi del processo

Nell'elaborazione della proposta progettuale, si è proceduto tramite step:

1. azioni/attività;
2. come implementare la relazione tra gli stakeholders;
3. ruolo della Regione, degli enti pubblici, dei decisori;
4. risultati attesi/impatto della politica.

Il gruppo, attraverso l'analisi di questi step, è giunto alla definizione di un processo che vede il coinvolgimento di vari stakeholders che "entrano in gioco" in momenti diversi del processo.

GIOVANE → **ENTE PUBBLICO**

Il giovane si rivolge agli enti pubblici per capire quali sono le opportunità attive.

ENTE PUBBLICO → **C.A.G.** (Centro Aggregazione Giovanile)

L'ente pubblico si rivolge al C.A.G. per capire cosa vogliono/pensano i giovani. A sua volta il C.A.G. riporta all'Ente cosa vede sul territorio.

C.A.G. → **UNIVERSITÀ** → **INCUBATORI DI IMPRESA**

I C.A.G. coinvolgono le università e gli incubatori di impresa, i quali, a loro volta, coinvolgono le aziende, le associazioni e i professionisti.

PROFESSIONISTI → **GIOVANI**

I professionisti danno sostegno e fiducia ai giovani.

GIOVANI → **ENTI DI FORMAZIONE**

L'ente di formazione entra in contatto con le aziende, gli enti pubblici, le associazioni di categoria, incubatori di impresa, professionisti.

Le aziende

In base ai loro fabbisogni di professionalità, prendono in carico un giovane per formarlo. Entrano a loro volta in contatto con l'ente pubblico per vedersi garantita una maggiore semplificazione dei processi, chiedono all'università maggiore innovazione ed infine si rivolgono alle banche per un supporto economico.

Le associazioni

Godono di un portafoglio maggiore e possono partecipare alle start up.

Le banche

Sollecitano e stimolano l'ente pubblico. Si possono rivolgere alle aziende e alle associazioni di categoria.

Conclusioni

Dal lavoro del workshop è emersa l'importanza di mantenere saldi e intrecciati i rapporti tra i soggetti coinvolti all'interno del tavolo di concertazione. **Una buona iniziativa di pro-working ha infatti esiti positivi solo quando riesce a tenere correlati e interdipendenti gli enti coinvolti. In questo modo si può oggettivamente fornire un sostegno al giovane, attraverso il coinvolgimento dei soggetti competenti nei momenti più opportuni del processo, con l'obiettivo di indirizzare comunque le azioni verso una unica finalità.** Il supporto al giovane, grazie all'interazione dei stakeholders individuati e coinvolti, rimane comunque l'obiettivo principale, nonché finale, della proposta individuata.

WORKSHOP N°2: NUOVI MODI DI ORGANIZZARE IL LAVORO

Facilitatori

Chiara Criscuoli, Francesca D'Erasmus, Francesco Ranghiasi

Tema affrontato

Nuove forme di pensare il lavoro. Nello specifico, obiettivo del laboratorio è stato quello di immaginarsi un design di una politica pubblica per promuovere nuove forme di organizzazione del lavoro per i giovani.

Metodologia

La metodologia utilizzata nel laboratorio ha visto l'utilizzo di un approccio non formale fondato sulla centralità delle esperienze dei partecipanti, andando a valorizzare il loro contributo e le loro competenze. Si sono alternati momenti di lavoro tutti insieme e momenti di lavoro in piccoli gruppi. Sono stati utilizzati supporti visivi ed è stato dato spazio alla creatività dei partecipanti nello svolgimento delle attività e nella messa a punto del report finale da condividere in plenaria.

Nella fase plenaria del workshop il gruppo ha lavorato, partendo dal racconto dell'esperienza del Bando Coworking di Giovanisi - Regione Toscana, sull'individuazione delle fasi del processo che portano alla definizione di una politica pubblica.

Fasi del processo

- **Far emergere il bisogno:** qual è il bisogno al quale vogliamo dare risposta? Come lo identifichiamo?
- **Perché:** per quale motivo è necessaria una politica pubblica? Si tratta di rispondere ad un nuovo bisogno, di un bisogno pre-esistente a cui non è stata data risposta oppure non in modo adeguato?
- **Per chi:** qual è il target a cui la politica pubblica si rivolge?
- **Cosa:** quali strumenti/risorse posso rispondere al bisogno del target individuato?
- **Con chi:** con quali interlocutori definisco tale politica? Quali altri attori presenti sul territorio coinvolgo?
- **Come:** in che modo raggiungo i beneficiari? Quali strumenti e risorse attivo?
- **Chi sono i beneficiari:** quali sono i soggetti che, direttamente o indirettamente, beneficiano della politica pubblica?

Si segnala che, in fase di discussione, è stata aggiunta una fase (quella del "Far emergere il bisogno") che non era stata individuata inizialmente dai facilitatori. Il gruppo ha anche scelto di far convergere in un'unica fase, Risorse, sia il "Cosa" che il "Con chi".

Si è sottolineato la circolarità dell'approccio al design delle politiche. Ogni fase non necessariamente è sequenziale, ma può correre parallela, essere trasversale e quindi il processo può essere definito circolare. Dopo una prima identificazione delle fasi salienti i partecipanti hanno individuato un bisogno: **le idee dei giovani non riescono a tradursi in lavoro.**

Si è scelto quindi di lavorare su un **Giovane Tipo**, Andrea, un giovane intraprendente che vuole mettere a frutto le sue esperienze e competenze.

Il gruppo si è poi suddiviso in due sotto-gruppi che hanno analizzato due fasi specifiche del processo, ritenute fondamentali per rispondere al bisogno di Andrea:

1. Definizione del Target

(il gruppo ha lavorato sulla definizione del "Per chi" si deve pensare la politica pubblica)

2. Individuazione delle Risorse

(che per il gruppo ha voluto dire analizzare le fasi del "Cosa" e del "Con chi")

1. TARGET

È stata utilizzata una modalità di lavoro che ha permesso di identificare le caratteristiche del GIOVANE TIPO. Si è quindi definita l'età, la formazione, la situazione lavorativa e il luogo in cui vive. Si è poi definita una sua giornata tipo.

NOME: Andrea

ETÀ: 20-26

PERCORSO/FORMAZIONE: è inserito in un percorso di studi universitari ed è un pendolare.

SITUAZIONE LAVORATIVA: non lavora o lavora in modo discontinuo, ha fatto un tirocinio, un servizio civile in passato. Durante il fine settimana lavora in zona a voucher.

LUOGO DI PROVENIENZA: vive in un contesto di margine fra la città e la campagna (periferia urbana).

QUALE È LA GIORNATA TIPO DI ANDREA?

6.30 - 7.00 Sveglia, colazione	16.00-18.00 Studia in biblioteca
7.45 Bus	18.00-19.00 Aperitivo
8.10 Treno	20.15-20.30 Rientro a casa (treno-bus)
8.50 Arrivo in città	21.30 La sera esce parchetto/luogo di ritrovo
9.00 Università	23.30-24.00 PC
14.00 Pranzo in mensa	24.00 Va a dormire

Il gruppo ha poi lavorato anche alla definizione della fase del COME raggiungere il target. Per rispondere a tale quesito si è analizzato con quali soggetti il target entra in contatto durante la sua giornata tipo.

QUALI SONO I SOGGETTI IN CONTATTO CON ANDREA?

- Associazione/onlus presso cui ha fatto il servizio civile
- Università/Ateneo/Associazioni studentesche/bar Università
- Docente
- Centro per l'impiego
- Referente locale delle politiche - che informa sulle politiche pubbliche
- Comune di residenza
- Un suo pari
- Associazioni/Centri associativi/luoghi di incontro del suo contesto
- Gestore trasporti pubblici/società dei trasporti urbani

CON QUALE STRUMENTO SI ARRIVA AD ANDREA PER COMUNICARE L'ESISTENZA DI UNA POLITICA AD HOC:

- Comunicazione online e offline
- Cartellone pubblicitario alla fermata del bus/banner
- Locandine appese nel bus
- Locandine nel treno come nel bus
- Cartelloni in Stazione
- Radio universitaria - Webradio per esempio trasmissioni radio dedicate
- Comunicazione fra pari

STRATEGIE DI COMUNICAZIONE:

- I pari formati come dialogatori – pagati (Animatore – Contattista - Street worker 4.0). I dialogatori: coloro con le stesse caratteristiche di Andrea, persone da formare e credibili agli occhi di Andrea.
- Programmi radio dedicati che “Andrea ascolta”.
- Sito dedicato alla politica specifica o sito dedicato per le politiche giovanili che include anche la politica “xy” disegnata ad hoc per Andrea (contenitore delle informazioni) + eventuali interfaccia che aiuta ad aderire ad una politica “xy”.
- Storie di successo di beneficiari oppure il dialogatore che raccontano la propria storia, come elemento di comunicazione da usare via radio (trasmissioni, video interviste, ...)

2. RISORSE

Per individuare le Risorse il gruppo ha riflettuto sul “Con chi” e sul “Cosa”, ovvero chi sono i nostri interlocutori, chi sono i soggetti che vogliamo coinvolgere nel design della politica pubblica?

Quali i beni, strumentali e non, che già esistono sul territorio, cosa invece devo cercare fuori, come reperire le risorse mancanti?

È stato valutato che è necessario ricostruire l'ECOSISTEMA di un territorio per arrivare a rispondere al bisogno di Andrea.

È perciò necessario interloquire con soggetti diversi presenti nel territorio:

- Autorità locali
- Imprese
- Associazione di categoria – Camere di commercio
- CPI
- Piattaforma locale
- Coworking
- Esperienze esistenti – pratiche esistenti (JOB IN LAB, CAMPUS INNOVAZIONE)
- Collegamento con altri Assessorati nelle stesse amministrazioni pubbliche.

Tutti questi interlocutori sono in grado di esprimere competenze e risorse che, se messe a sistema, possono produrre risposte adeguate ai bisogni espressi da Andrea e creare quindi l'“Ecosistema” adatto.

Nonostante le carenze di risorse economiche, l'amministrazione pubblica dovrebbe fare da una parte da raccordo tra tutti i soggetti coinvolti valorizzando le competenze di ciascuno e dall'altra concentrare la sua azione nell'attrarre le eventuali risorse (non solo economiche) mancanti.

Il punto di partenza potrebbe essere sperimentare progetti pilota in territori marginali come quello in cui si presume viva Andrea. Proprio per questo risulta necessario agire localmente e produrre azioni quali:

- mappatura delle pratiche esistenti;
- ricognizione delle risorse attivabili;
- analisi dei bisogni (anche e soprattutto del tessuto produttivo del territorio).

Risultati

L'insieme degli elementi sopra descritti, la definizione di chi è Andrea e la ricognizione delle risorse esistenti, dovrebbe portare alla definizione di uno o più progetti pilota su territori, anche diversi tra loro, che utilizzando lo stesso approccio, permettano di costruire un modello che possa poi essere replicabile su scala regionale.

WORKSHOP N°3: GIOVANI ED IDEE INNOVATIVE

Facilitatori

Marco Costantino, Lara Mastrogiovanni, Giada Tedeschi

Tema affrontato

Innovazione nei contenuti. Iniziative e opportunità che riescono ad incentivare e valorizzare le idee giovanili e la creatività, anche in modo da favorire un incontro con l'esistente tessuto produttivo territoriale.

Presentazione di un caso studio

Il Progetto Bollenti Spiriti, Regione Puglia

Metodologia

Il workshop è stato organizzato attraverso l'utilizzo di un Role Play in cui ai partecipanti è stato richiesto, sulla base delle informazioni inizialmente date e dei ruoli assegnati, di simulare un processo di progettazione partecipata di un servizio pubblico rivolto ai giovani. In particolare, si è richiesto di elaborare un progetto per l'utilizzo di uno spazio pubblico a servizio dell'innovazione e della creatività giovanile. Il role play è stato strumento utile per valutare, osservare e sperimentare le dinamiche che si sviluppano nel dialogo tra territorio, giovani e istituzioni.

Attività

La Regione pubblica un bando rivolto ai comuni premiando con 100.000 euro un progetto di promozione dell'innovazione e della creatività giovanile anche attraverso l'utilizzo di uno spazio.

Criteri di valutazione delle proposte progettuali:

- contributo all'innovazione e alla creatività giovanile;
- sostenibilità economica della proposta;
- coinvolgimento della comunità durante la progettazione;
- livello di apertura e accessibilità del servizio.

Il Comune (in collaborazione con i soggetti partner) deve elaborare una proposta articolata nei seguenti punti:

- strategie di sostegno della creatività giovanile;
- modello di gestione dello spazio;
- strategie adottate per la sostenibilità economica del progetto;
- strategie adottate per garantire l'accessibilità dello spazio;
- piano finanziario di massima.

Attori individuati:

- comune;
- associazione;
- impresa giovanile;
- cittadini singoli.

Fasi del processo

- **Primo step:** vengono costituiti i gruppi (comune, associazione, impresa, cittadini). Ciascun gruppo al suo interno decide la strategia da adottare.
- **Secondo step:** viene simulata un'assemblea pubblica gestita dal comune. Il comune presenta l'attività agli altri attori del territorio e dà informazioni sul bando regionale e sulla volontà di partecipare

proponendo un progetto partecipato per l'utilizzo di uno spazio inutilizzato. All'assemblea sono presenti cittadini, imprese, associazioni che ascoltano, chiedono e propongono. Il comune registra i fabbisogni.

- **Terzo step:** progettazione individuale. I diversi soggetti predispongono e propongono una propria idea progettuale, elaborata anche sulla base di consultazioni con le diverse parti in gioco.
- **Quarto step:** progettazione partecipata. Design finale del servizio, messa a sistema delle singole idee e presentazione del progetto alla Regione.

Risultati

Si riportano di seguito le situazioni emerse durante l'attività.

- Il Comune ha presentato all'assemblea pubblica una proposta progettuale già molto avanzata in merito al bando regionale, non dimostrandosi realmente disposta a registrare i fabbisogni della popolazione.
- Il Comune, di fronte al malcontento dei cittadini, associazioni e imprese è stato disposto ad invertire la rotta rispetto alla proposta presentata, accogliendo alcune delle istanze provenienti dal territorio.
- Le affermazioni dei cittadini espresse durante le assemblee pubbliche sono state utilizzate sia dal Comune, che dall'impresa e dall'associazione per avvalorare le rispettive proposte progettuali.
- Mentre l'associazione ha consultato tutte le parti (cittadini, imprese e Comune), le imprese si sono rivolte unicamente al Comune. Al contrario, il Comune, che ha dato avvio all'intero processo partecipativo, non ha avviato consultazioni con nessuno degli attori coinvolti, limitandosi ad un "saluto" generico alla cittadinanza.
- Mentre cittadini e associazioni propongono un progetto misto, le imprese presentano in autonomia la propria proposta durante la seconda assemblea. Il comune, invece, arriva impreparato, con una proposta che esprime gli obiettivi, ma non la strategia e quindi attendendo da altri soggetti proposte effettive.
- Il progetto finale risulta essere la somma di proposte che seguono modelli di business diversi. Il gruppo progetta uno spazio adibito ad attività laboratoriali, eventi, food, sala prove, web radio, coworking, e gestito da attori plurali costituiti in ATS.

Conclusioni

Dai punti di cui sopra possono essere tratte le seguenti osservazioni di merito sui processi e sulle dinamiche partecipative.

- La Pubblica Amministrazione, quando avvia un percorso partecipativo deve essere effettivamente disposta al dialogo, questo significa anche **accettare che alcuni aspetti vadano fuori dagli schemi** inizialmente ipotizzati, accogliendo l'imprevisto.
- **Invertire la rotta**, cambiare idea e accogliere le istanze dei cittadini sono necessarie in un percorso partecipativo, il quale presuppone e richiede una certa flessibilità.
- In quanto gruppo non organizzato, i contributi dei cittadini sono generalmente "di visione" poco strutturati e incondizionati. La mancata strutturazione dei contributi e la genericità di questi espone spesso volte la cittadinanza alla **strumentalizzazione**.

- L'isolamento non funziona. In un percorso partecipato stabilire un contatto con gli altri soggetti parte del processo è utile, interessante e necessario. È importante che le PA stabiliscano **rapporti concreti** ed effettivi con i soggetti del territorio, compreso il mondo delle aziende.
- È importante **dare un seguito** alle consultazioni, in modo che esse diano sostanza e contenuto agli output e non rimangano interventi di superficie.
- La Pubblica Amministrazione dovrebbe **comunicare** più e meglio.
- **Partecipare non significa sommare le esigenze di tutti ma arrivare ad una progettazione condivisa.** I percorsi partecipativi possono dare risultati subottimali. Gli interessi espressi dal territorio sono spesso estremamente discordanti e, per non escludere nessuno, vengono sommate le idee senza trovare un elemento di coerenza e di identità. È importante lavorare sulla fase preparatoria della progettazione, affinché ogni attore sia consapevole delle finalità del progetto e sia quindi facile trovare una sintesi.

8.6 YOUTHPASS

Youthpass è un certificato a cui hanno diritto i partecipanti a un progetto finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ nel quale vengono descritte, mediante una procedura di autovalutazione, le competenze che sono state acquisite durante le attività progettuali.

La partecipazione attiva dei giovani alle attività promosse nel quadro di Erasmus+, infatti, è sicuramente una occasione importante per acquisire competenze tanto specifiche quanto trasversali.

L'Unione Europea individua otto competenze chiave per l'apprendimento permanente "necessarie per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione"³⁹. Queste competenze sono:

- **comunicazione nella madrelingua;**
- **comunicazione nelle lingue straniere;**
- **competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;**
- **competenza digitale;**
- **imparare ad imparare;**
- **competenze sociali e civiche;**
- **spirito di iniziativa e imprenditorialità;**
- **consapevolezza ed espressione culturale.**

Lo Youthpass attesta e convalida gli apprendimenti conseguiti dai partecipanti relativi a queste otto competenze.

Nel contesto di OPEN UP, in fase preparatoria, è stato inviato ai partecipanti un questionario per il bilancio delle competenze in ingresso. Durante il seminario, nella prima giornata, è stato presentato Youthpass e sono state descritte le otto competenze chiave. Nei due giorni successivi sono stati realizzati focus group mirati, per permettere ai partecipanti di riflettere sulle competenze acquisite. Una volta finito il

39 - Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente [Gazzetta ufficiale L 394 del 30.12.2006, pag. 10].

seminario, i partecipanti hanno avuto la possibilità di compilare il proprio certificato sulla base della propria esperienza. I certificati sono stati controllati, validati ed inviati ai partecipanti dalla Regione Toscana.

8.7 CHIUSURA

OPEN UP si è chiuso con un momento di valutazione del percorso con i partecipanti e con la restituzione dei risultati degli workshop alla presenza dell'Assessore alla Presidenza, con delega alla Partecipazione, Vittorio Bugli, che ha ascoltato e dato un feed sui risultati inquadrandoli nel panorama delle opportunità e percorsi portati avanti dalla Regione Toscana.

Un esempio importante di quanto la Regione fa nell'ambito della partecipazione è sicuramente OPEN TOSCANA⁴⁰, un percorso avviato il 22 settembre 2014 volto a dare vita ad una Toscana aperta e innovativa.

Per accorciare le distanze tra Pubblica Amministrazione, cittadini e imprese, OPEN TOSCANA ha creato una piattaforma online, uno spazio virtuale unico per poter accedere ai servizi regionali, nonché diversi hackaton e workshop tematici che hanno messo in contatto i giovani innovatori e la PA, riuscendo a generare energia positiva anche tra gli amministratori più demotivati, incentivandoli a sostenere e intraprendere percorsi nuovi.

Anche la Toscana si interroga sulla riqualificazione urbana, tema affrontato nel workshop presentato dalla Regione Puglia. Il rischio registrato è quello di dar vita a strutture, anche d'avanguardia, che rimangono però inutilizzate o sottoutilizzate, perché non sono state concepite sulla base di un ascolto dei bisogni locali. Si è pensato prima al contenitore e poi al contenuto, prima alla ricerca dei fondi e poi alla progettazione del servizio. I luoghi dovrebbero essere accessibili e costruiti partendo dal basso, ossia dall'ideazione di spazi in grado di rispondere ai bisogni locali e solo successivamente pensare alla ricerca attiva di fondi e finanziamenti.

L'altro grande tema discusso all'interno di OPEN UP è stato quello del coworking. La Regione Toscana ha promosso, nel contesto di #CollaboraToscana, una serie di Laboratori di collaborazione, percorsi che, tra giugno e novembre 2016, hanno previsto diverse tappe di ascolto e co-progettazione coinvolgendo diverse direzioni della struttura regionale e una varietà di portatori di interesse provenienti da realtà diverse, tra cui enti, imprese e start up, terzo settore, cittadinanza attiva. Con questi percorsi la Regione ha provato a immaginare design innovativi di servizi, sfruttando expertise esterni. In questo senso, il lavoro condiviso (tema del secondo workshop di OPEN UP) dovrebbe essere un obiettivo di lavoro non solo nel privato ma anche nel pubblico.

Sul tema del pro-working, è fondamentale creare una rete di soggetti che favoriscano e non ostacolino l'innovazione e il cambiamento. La creazione di poli territoriali di interessi locali, tra università, associazioni di categoria e sindacati, costituiti come corpi sociali intermedi, potrebbe rappresentare una spinta importante all'innovazione sul territorio.

9. IL FOLLOW UP

Si è svolta a Bologna ed a Reggio Emilia l'attività di follow up, organizzata dalla Regione Emilia-Romagna e CEIS Formazione dal 12 al 13 dicembre 2016.

Presenti all'incontro: Andrea Ascari, Camilla Carra, Marco Costantino, Chiara Criscuoli, Francesca D'Erasmus, Marina Mingozzi, Francesco Ranghiasi, Eleonora Riberto, Francesca Rinaldi, Giada Tedeschi.

Abbiamo iniziato, come di consueto, con una visita ad un progetto: **Flashgiovani.it, "L'Informagiovani Multitasking del Comune di Bologna"**. L'informagiovani si caratterizza per essere una struttura organizzativa che prevede la collaborazione quotidiana tra operatori, esperti e giovani, secondo il principio *peer to peer*. Si definisce multitasking perché all'interno dell'Informagiovani sono presenti:

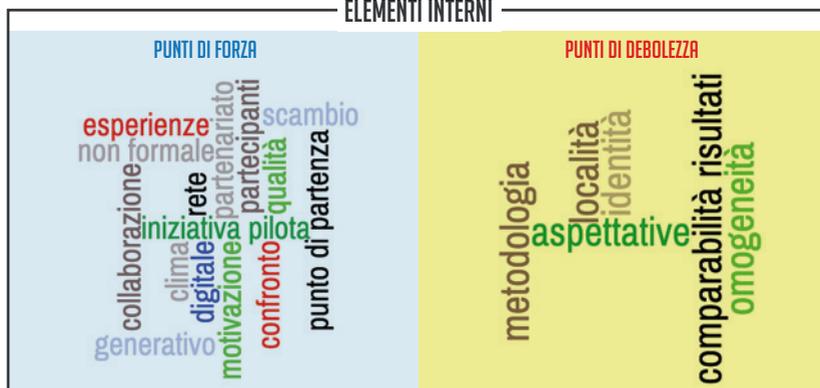
- un servizio gratuito di informazione e consulenza che orienta i giovani under 35 in modo trasversale su temi che spaziano da lavoro a formazione professionale, dal volontariato all'associazionismo, dallo studio al lavoro all'estero;
- uno spazio che offre tutoraggio, sportelli e consulenze individuali (dai consulenti del lavoro agli psicologi e psicoterapeutici) nonché tandem linguistici;
- luoghi in cui si svolgono incontri formativi di approfondimento su mobilità internazionale, progettualità europea, volontariato, imprenditoria giovanile e crowdfunding.

L'informagiovani ospita annualmente volontari in Servizio Civile Nazionale e del Servizio Volontario Europeo, studenti stranieri, tirocinanti e giovani appassionati ai media e alle nuove tecnologie.

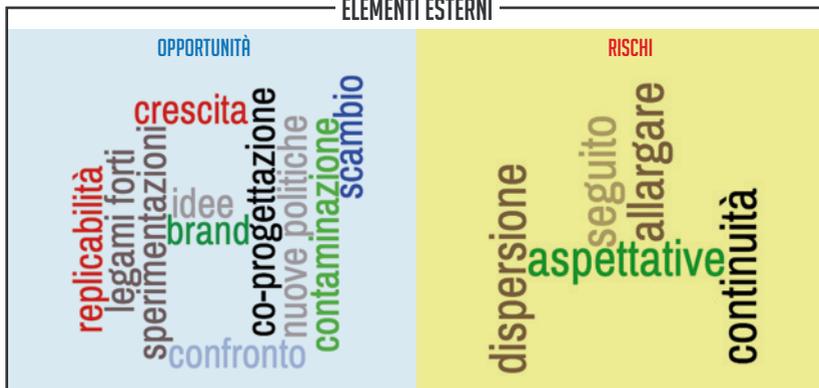
Il portale Flashgiovani è la sintesi tra il primo sito Flashgiovani, on line dal 2000, e i portali tematici Giramondo (2000), Flashmusica (2002), Flashvideo (2003), Codec.tv (2005), Flashfumetto (2006) e Cercocasa (2011).

La giornata è proseguita con il lavoro di valutazione del progetto e con un brainstorming su possibili follow up. La valutazione è stata effettuata attraverso l'analisi SWOT, che mira a valutare i punti di forza (Strengths), i punti di debolezza (Weaknesses), le opportunità (Opportunities) e i rischi (Threats) di un progetto.

ELEMENTI INTERNI



ELEMENTI ESTERNI



Il 13 dicembre, invece, si è svolto a Reggio Emilia il convegno **“Politiche giovanili e innovazione in Emilia-Romagna”**⁴¹, organizzato da Regione Emilia-Romagna, Comune di Reggio Emilia e Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia.

Il convegno è stato il primo di tre appuntamenti dedicati ad una riflessione sulle politiche giovanili, rispettivamente agli aspetti di aggregazione, informazione e competenze educative.

Al convegno sono state presentate ricerche sulla condizione giovanile e progetti innovativi relativamente all'utilizzo degli spazi di aggregazione del territorio emiliano e romagnolo. In questo contesto Chiara Criscuoli e Marco Costantino hanno presentato il percorso interregionale di OPEN UP, valorizzandone l'esperienza nel quadro delle politiche partecipative e di raccordo con il territorio.

10 CONCLUSIONI

COSA È STATO OPEN UP?

Dopo aver ripercorso passo dopo passo il nostro progetto, è ora il momento di provare a fare una sintesi. È ancora troppo presto per capire il reale impatto che il progetto ha avuto ed avrà, fuori e dentro la struttura regionale che l'ha pensato e gli ha dato forma.

Provare a dire cosa è stato, però, è comunque un passo necessario per fare un bilancio in itinere e per provare ad immaginare la rotta verso la quale vogliamo dirigerci.

Nel farlo, abbiamo deciso di partire da alcune delle risposte che hanno dato i nostri partecipanti nel videobackstage del seminario, provando ad interpretarle, a distanza di un paio di mesi dalla fine del percorso e ad inserirle in un contesto di riflessione più ampio.

41 - www.giovani.regione.emilia-romagna.it/notizie-in-evidenza/politiche-giovanili-e-innovazione-in-emilia-romagna

OPEN UP è stato in primis uno **SCAMBIO** genuino. Un luogo in cui amministratori e politici, giovani e associazioni, hanno deciso di mettersi sullo stesso piano e dare avvio ad un confronto. Una relazione orizzontale e paritetica che ha portato ad una tre giorni di **CONDIVISIONE** di idee, di esperienze, di **OPPORTUNITÀ** e di conoscenza.

È stata una **CONTAMINAZIONE** positiva tra i diversi livelli di governo, tra i giovani e le amministrazioni, tra l'istituzione e il privato sociale. Con OPEN UP abbiamo provato a **MESCOLARE** le carte, rimettendo in gioco certezze e modi di fare.

Un punto di forza del progetto è stato senza dubbio quello di aver sperimentato metodi di lavoro e luoghi di ascolto diversi. L'approccio non formale ha permesso di trovare un punto di contatto tra il mondo dei giovani e quello delle istituzioni e ha permesso un apprendimento che passasse dalla relazione e non solo dalla conoscenza. In questo senso, OPEN UP è stato un momento di **DISCONTINUITÀ** nel modo di operare della Pubblica Amministrazione, generalmente orientata verso format statici e poco relazionali che nella maggior parte dei casi contrastano con il modo di fare e di agire del mondo giovanile.

Durante il percorso abbiamo **DISSEMINATO**, nel senso che abbiamo “sparso” e “diffuso” esperienze ed idee. OPEN UP ha valorizzato le pratiche e le esperienze dei territori portate dai giovani partecipanti, che in queste poche pagine abbiamo, senza pretesa di esaustività, provato a riportare. Tutti semi che potranno crescere nel presente e nel futuro.

OPEN UP è stato **GENERATIVO** in termini di motivazione, **ENTUSIASMO** e **POSITIVITÀ**. Siamo tornati a casa con la voglia e la volontà di apportare un cambiamento reale nei nostri territori e nella nostra **COMUNITÀ** di riferimento.

Tutto questo è stato possibile grazie a due elementi: lo spessore e l'**INTRAPRENDENZA** dei partecipanti che hanno riempito di sostanza un contenitore che avevamo predisposto pensando a loro, e la **COLLABORAZIONE** e l'affiatamento dei partner, che non smetteremo mai di ringraziare per l'energia e la perseveranza del loro lavoro. Tutti coloro che hanno preso parte al progetto, infatti, lo hanno fatto intenzionalmente, con responsabilità e curiosità di sperimentare qualcosa di nuovo.

OPEN UP è stato anche imperfezione, perché non tutto è andato come previsto, perché alcune cose potevano essere fatte meglio. Ma è da questa imperfezione che possiamo ripartire. Perché OPEN UP non è stato un punto di arrivo ma un punto di partenza. Un punto di forza del progetto emerso in fase di valutazione è stato la replicabilità del format, che può essere riproposto sia ad un livello locale, che a livello regionale e nazionale, su queste o su altre tematiche.

OPEN UP ci ha dato anche la **POSSIBILITÀ** di sperimentarci su percorsi diversi, migliorando le nostre attitudini verso il nuovo. OPEN UP è stato per la Regione Toscana una sfida, ed anche grazie al progetto Giovanisi che l'ha accolta e affrontata a braccia aperte, alla fine del percorso siamo felici di poter affermare di esser riusciti a dare gambe ad una **BUONA IDEA**.

Ad OPEN UP abbiamo respirato **BUONE VIBRAZIONI**, segno di una **POLITICA** che tenta di invertire rotta, di mantenere un contatto con i giovani, ed uno sguardo attento sul loro modo di fare e di agire, sui loro obiettivi e sulla loro *vision*.

Un posto prezioso, la Presidenza della Regione Toscana, ha ospitato un'iniziativa preziosa, un progetto di dialogo strutturato che ha coinvolto giovani e rappresentanti istituzionali, regioni e comuni, tecnici e politici.

OPEN UP ci ha mostrato ancora una volta che la società ha bisogno di un grande cambiamento e che i giovani ed i processi partecipativi possono essere un punto di partenza.

Il mondo della pubblica amministrazione in primis ha bisogno di innovazione e di vedere l'esistente da nuove angolazioni. Come Istituzione abbiamo il dovere di adeguarci ai cambiamenti, anche se con fatica. Si rende necessario scardinare il conservatorismo ed è possibile farlo solamente inserendo elementi nuovi e, talvolta, di rottura. Con Giovanisì, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani, stiamo provando a farlo.

Le pratiche partecipative non devono essere un obiettivo ma uno strumento per apportare un cambiamento reale nella società. Le idee innovative, oggi, nascono solo dalla collaborazione e dalla condivisione, dalla sinergia che si crea tra persone che decidono di non lasciare isolati i saperi, le idee, le competenze, ma di metterle a sistema, di dialogare laddove si sono sempre sollevate barriere.

All'interno di questo panorama, il contributo dei giovani, ancora non adagiati su schemi consolidati, è indispensabile. Per questo, come Istituzione abbiamo il dovere di farci promotori di momenti di partecipazione qualificata, di metterci in ascolto dei bisogni e di accogliere le proposte, di aprirci al confronto, di sperimentarci su nuove progettualità. È responsabilità di ognuno però portare la società verso il cambiamento auspicato.

Vittorio Bugli

Assessore alla Presidenza con delega alla Partecipazione della Regione Toscana

APPENDICE I - PARTECIPANTI

/// TOSCANA

- Baldi Simonetta - *Responsabile di Settore Politiche orizzontali di sostegno alle imprese della Regione Toscana*
- Balzani Carlotta - *Esperta in progetti di finanziamento e fondi europei*
- Bernacchioni David - *Communication, Events and Social Media Management
Ufficio Giovanisi - Regione Toscana*
- Berti Alessio - *Ricercatore per il progetto "NEET-Work" della cooperativa Il Cenacolo*
- Bini Daniele - *Coworkeria*
- Brigiolini Elisa - *COOP 21*
- Calogero Vieri - *Presidente e fondatore The Hub Firenze*
- Cecchi Stefania - *Funzionaria Settore Programmazione formazione strategica e istruzione e formazione tecnica superiore della Regione Toscana*
- Criscuoli Chiara - *Responsabile Ufficio Giovanisi - Regione Toscana*
- Cordella Giulia - *Ricercatrice, progettista e formatrice*
- D'Amico Elisa - *Danzatrice freelance e membro Gruppo M.U.D*
- Dell'Amico Marta - *Coworkeria*
- D'Erasmo Francesca - *Coordinamento attività di progetto Ufficio Giovanisi - Regione Toscana*
- Gambacciani Giulia - *Communication, Events and Social Media Management
Ufficio Giovanisi - Regione Toscana*
- Forlì Costanza Maria - *Consigliere comunale del Comune di Fabbriche di Vergemoli (LU)*
- Giannelli Simone - *Coworkeria*
- Giommaroni Claudia - *Ha frequentato Palestra di Intraprendenza per prospettive imprenditoriali*
- Guadagni Alessandro - *Confartigianato Imprese Toscana*
- Iannone Elettra - *Referente territoriale Giovanisi*
- Lorenzi Luca - *Libero professionista*
- Mazzanti Laura - *Area Front Office e Attività di progetto Ufficio Giovanisi - Regione Toscana*
- Mazzocchi Francesca - *Responsabile Giovani Imprenditori di CNA Toscana*
- Michelucci Enrico - *Coworkeria*
- Miliani Greta - *Global Manager Associazione Italia Attiva*
- Moraldi Elena - *Area Territorio e comunicazione Ufficio Giovanisi - Regione Toscana*
- Nitti Carmela - *Collaboratrice Yunus Social Business Centre University of Florence*
- Picardi Matteo - *Videomaker*
- Porciatti Lara - *Project Manager Fondazione Made in Italy Tusany Academy (MITA)
e progettista*
- Ranghiasi Francesco - *Puntodock*
- Ricci Nicoletta - *Studentessa*
- Rinaldi Francesca - *Progettazione e Attività europee Ufficio Giovanisi - Regione Toscana*
- Sassoli Elisa - *Ufficio di Gabinetto, Presidenza della Regione Toscana*
- Tesi Viola - *Socia fondatrice Vivaio per l'Intraprendenza*
- Testi Enrico - *Co-fondatore di Yunus Social Business Centre University of Florence*
- Ventura Laura - *Socia fondatrice Vivaio per l'Intraprendenza*
- Volpi Silvia - *Formatrice*

/// EMILIA-ROMAGNA

- Ascarì Andrea - *CEIS Formazione*
- Briccolani Yuri - *Funzionario Unione dei Comuni della Bassa Romagna*
- Carra Camilla - *Funzionaria Settore Politiche Giovanili della Regione Emilia - Romagna*
- Corsini Claudia - *Consigliere Comunale del Comune di Morciano di Romagna (RN)*
- Gozzoli Gianni - *Coordinatore e ideatore del progetto Radio Web Sonora, Unione dei Comuni della Bassa Romagna*
- Magistrali Giuseppe - *Dirigente comunale del Comune di Piacenza*
- Mingozzi Marina - *Funzionaria Settore Politiche giovanili della Regione Emilia-Romagna*
- Paone Martina - *Membro Associazione Appennino Geopark*
- Riberto Eleonora - *Settore Politiche Giovanili Regione Emilia-Romagna*
- Sarracino Simona - *Assessore alle Politiche Sociali e Familiari, Politiche Giovanili, Sport, Associazionismo e Terzo Settore, Partecipazione e Relazioni con il Cittadino, Integrazione nel Comune di Formigine (MO)*
- Schioppa Ilaria - *Partecipante progetto AGISCO*
- Settembrini Federico - *Assessore allo Sport, Scuole e servizi per l'infanzia, Politiche giovanili, Comunicazione nel Comune di Cotignola (RN)*
- Ventura Benedetta - *Facilitatrice e membro dello staff del Sindaco del Comune di Sala Bolognese (BO)*

/// PUGLIA

- Annarelli Valentina - *Project Manager Caritas/Acli presso Fondazione Onlus Fasano Potenza (FG)*
- Baldassarre Agnese - *Assessore ai Servizi Sociali, Pubblica Istruzione, Cultura e Politiche Giovanili del Comune di San Donaci (BR)*
- Cantore Paolo - *Assessore alle Politiche Giovanili, Sport, Ambiente del Comune di Gioia del Colle (BA)*
- Costantino Marco - *Funzionario Settore Politiche Giovanili della Regione Puglia*
- De Lorenzis Giuliano - *Associazione Alter-AZIONE*
- Doronzio Gioacchino - *Imprenditore*
- Mastrogiovanni Lara - *Work in Progress*
- Mileti Gabriel - *Associazione Alter-AZIONE Lecce*
- Pellegrino Rosa - *Socio fondatore Associazione Mat 5*
- Ricchiuto Ornella - *Presidente O.R.S. Osservatorio Ricerca Sociale. Centro studi, politiche e ricerche sociali*
- Schettini Francesco - *Imprenditore*
- Signoriello Vincenzo - *Rappresentante di una Associazione di promozione sociale sull'imprenditoria e attivazione giovanile*
- Tedeschi Giada - *Funzionaria Settore Politiche Giovanili e Innovazione Sociale della Regione Puglia*
- Zaccaria Gaetano - *Imprenditore*
- Trizio Giancarla - *Co-fondatore Start up Tou Play*

/// PIEMONTE

- Dalmasso Francesco - *Artista freelance*

APPENDICE II - INDICE DI BUONE PRASSI

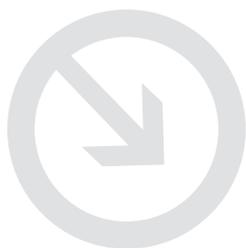
AGORA COLLECTIVE	21
ARCO - ACTION RESEARCH FOR CO-DEVELOPMENT	39
ASSOCIAZIONE GIOVANI ARTISTI DELL'EMILIA-ROMAGNA GA/ER	14
BA LAB	23
BANDO COWORKING	12
BOLLENTI SPIRITI- REGIONE PUGLIA	12
COMUNE DI MODENA	11
COOPERATIVA SOCIALE CEIS FORMAZIONE	10
COWORKERIA	21, 35
FONDAZIONE SISTEMA TOSCANA	9
FONDO DI GARANZIA PER L'IMPRENDITORIA GIOVANILE E FEMMINILE	12
FORUM GIOVANI CAMPANIA	28
GIOVANI INNOVATORI IN AZIENDA	13
GIOVANISI - REGIONE TOSCANA	9, 12
GIÙ DI FESTIVAL	22
HUB DI PROGETTAZIONE - COFFICE	10, 21, 37
IMPACT HUB BARI	24
INFORMAGIOVANI	14, 51
INGRANAGGI MUSICALI	23, 39
JUNIOR ACHIEVEMENT	31
LABORATORI DAL BASSO	25
LABORATORI URBANI	12
LA SCUOLA OPEN SOURCE	25
LIQUILAB	23, 35
NETME-IN	22
NO MEET WORK IN PROGRESS	23
OPEN TOSCANA	50
PACCHETTO GIOVANI AGRICOLTORI	12
PISA ATTIVA	21
PORTA FUTURO BARI	23
PRINCIPI ATTIVI	13
PROGETTO BARNABA	22
PROGETTO GERONIMO	26
PROGETTO LA DISCUTECA	22
PROGETTO POLICORO	22
PUNTODOCK SOCIETÀ COOPERATIVA	10, 36
RADIO SONORA	38
REGIONE EMILIA-ROMAGNA	10, 13
REGIONE PUGLIA	9, 12
REGIONE TOSCANA	9, 12
START UP GIOVANI	12
TAVOLO GIOVANI	9
VIVAIO PER L'INTRAPRENDENZA	22, 40
YOUNGERCARD	13
YUNUS SOCIAL BUSINESS CENTRE UNIVERSITY OF FLORENCE	39
WAREHOUSE COWORKING FACTORY	26
WORK IN PROGRESS ONLUS	10

LEGENDA

- #ASSOCIAZIONI, cooperative e soggetti no-profit
- #PROGRAMMI, bandi e iniziative regionali
- #REGIONI
- #ENTI PUBBLICI
- #PROGETTI
- #COWORKING

APPENDICE III - LINKOGRAFIA

- Agora Collective www.agoracollective.org
- ARCO - Action Research for CO-development www.arcolab.org
- Comune di Bologna, Informagiovani Multitasking www.flashgiovani.it
- Comune di Modena www.comune.modena.it
- Cooperativa sociale CEIS Formazione www.ceisformazione.eu
- Coworkeria www.coworkeria.com
- Fondazione Sistema Toscana www.fondazione-sistematoscana.it
- Forum Giovani Regione Campania www.consiglio.regione.campania.it/forumgioventu
- FutureLab www.futurelablab.it
- Giovanisi - Regione Toscana www.giovanisi.it
- Il Sole 24 Ore, Sharing economy: ecco la proposta di legge per «legalizzare» Airbnb & Co, 2 marzo 2016 www.ilsole24ore.com/art/notizie/2016-03-02/sharing-economy-ecco-proposta-legge-legalizzare-uber-e-airbnb-184021.shtml?uuid=AC4gDEgC
- Impact Hub Bari www.bari.impacthub.net
- Ingranaggi Musicali www.labassaromagna.it
- Junior Achievement www.jaitalia.org
- La condizione giovanile in Italia. Rapporto Giovani 2016 Istituto Giuseppe Toniolo, Il Mulino 2016 www.mulino.it/isbn/9788815260765
- La Repubblica, La sharing economy cresce e l'Italia vola nella classifica europea per volume d'affari, 2/08/2016 www.repubblica.it/economia/rapporti/osserva-italia/conad/2016/08/30/news/sharing_economy_l_italia_vola_nella_classifica_europea-144724935/
- La Scuola Open Source www.lascuolaopensource.xyz
- LIQUILAB www.liquilab.it
- LunchHangout www.youtube.com/watch?v=ATR02cStuOU
- OPEN TOSCANA www.open.toscana.it
- Orientamento al Futuro www.orientamentoalfuturo.it
- Pisa Attiva www.pisaattiva.it
- Porta futuro Bar www.portafuturobari.it
- Progetto Policoro www.progettopolicoro.it
- Puntodock - Generatori di soluzioni collettive www.puntodock.org
- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, Competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE), 18/12/2006 www.eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=celex%3A32006H0962
- Regione Emilia-Romagna - politiche giovanili www.giovani.regione.emilia-romagna.it
- Regione Puglia - Bollenti Spiriti www.bollentispiriti.regione.puglia.it
- Vivaio per l'Intraprendenza www.vivaiointraprendenza.it
- TED (Technology Entertainment Design) www.ted.com
- Warehouse Coworking Factory www.warehouse.marche.it
- Work in Progress Onlus www.wip4.eu
- Youthpass www.youthpass.eu
- Yunus Social Business Centre University of Florence www.sbflorence.org



Regione Toscana

GIOVANI *si*



Regione Toscana

GIOVANI *si*

5



Ufficio Giovanisì

Piazza Duomo 10 - 50122 Firenze
numero verde 800.098.719
info@giovanisi.it
www.giovanisi.it