



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TAUT_8_2018

2. Titolo del progetto

Chiasma – Workshop di progettazione e autocostruzione

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Giacomo
Cognome	Codroico
Recapito telefonico	3406616554
Recapito e-mail	acropolitrento@gmail.com
Funzione	Presidente Associazione Acropoli

4. Soggetto proponente

4.1 Qual è il soggetto proponente il progetto?

Associazione Acropoli

5. Soggetto responsabile

5.1 Qual è il soggetto responsabile del progetto?

Associazione Acropoli

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Acropoli

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Trento

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

X SI

NO

6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Impact HUB Trento, TAUT (Tavolo delle Associazioni Universitarie Trentine)



7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive riportate in seguito? (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni)

Progettazione	Data di inizio 01/11/2017	Data di fine 31/12/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/01/2018	Data di fine 30/09/2018
Realizzazione	Data di inizio 10/09/2018	Data di fine 25/09/2018
Valutazione	Data di inizio 01/10/2018	Data di fine 31/12/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Il progetto si svolgerà nel comune di Trento (TN) in particolare in via Roberto da Sanseverino 95, all'interno del cortile di Impact HUB Trento, spazio accessibile e fruibile dall'intera collettività. L'area individuata per la realizzazione del progetto si caratterizza per essere un'area di confine fra una realtà urbana di profondo abbandono e un'area recentemente riattivata: si tratta di un luogo di contatto fisico fra realtà universitarie, imprenditoriali e residenziali.

9 Ambiti di attività

9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?

La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività

La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus

Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo

Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale



10. Area tematica 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?
Cittadinanza attiva e volontariato
X Arte, cultura e creatività
Musica e danza
Teatro, cinema e fotografia
Tecnologia e innovazione
Educazione e comunità
Sport, salute e benessere
Economia, ambiente e sostenibilità
Conoscere e confrontarsi con il mondo
Altro specificare

11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
X Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
Altro specificare

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
X Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
Altro specificare



12. Obiettivi specifici

12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?

- 1 Creare un luogo di contatto fra le realtà universitarie, imprenditoriali e locali.
- 2 Attivare processi di riqualificazione e riuso urbano, con la finalità di riqualificare un' area connotata da fenomeni di abbandono urbano.
- 3 Educare alla co-progettazione e alla collaborazione nei processi creativi.
- 4 Trasmettere competenze di progettazione e costruzione di un piccolo manufatto, trasmettendo la consapevolezza dei principali elementi di valore nel paesaggio urbano, sperimentare soluzioni di riqualificazione urbana.
- 5 Stimolare il pensiero creativo e la ricerca di soluzioni tecniche innovative.

13. Tipo di attività

13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro specificare attività di progettazione e realizzazione di uno spazio pubblico urbano



14. Descrizione del progetto

14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

Il contesto urbano nel quale si vuole intervenire si configura come luogo di confine tra una realtà urbana da poco costituita e non ancora a pieno integrata nei meccanismi della città e un'area soggetta ad un progressivo abbandono. Ulteriore elemento di interesse è la vicinanza con il fiume Adige.

È in questo difficile contesto urbano che si trovano delle realtà estremamente importanti e vivaci quali la nuova BUC (Biblioteca Centrale Universitaria) e Impact Hub Trento. Quest'ultima è una rete internazionale di spazi e persone dove imprenditori, creativi e professionisti possono accedere a risorse, lasciarsi ispirare dal lavoro di altri, sviluppare idee innovative e potenziare relazioni utili, individuando nuove opportunità di mercato.

Dalla collaborazione tra la nostra associazione, Acropoli, e la realtà di Impact Hub è nata la volontà di sfruttare la vicinanza fra queste realtà con l'obiettivo di creare uno spazio fisico capace di valorizzare le potenzialità delle realtà presenti, un contesto spaziale capace di creare nuove idee e nuovi progetti.

A questo aspetto si lega il contesto della progettazione architettonica ed ingegneristica, molto diverso oggi rispetto al passato: la saturazione del mercato immobiliare, l'avvento delle nuove tecnologie, le recenti situazioni di degrado nelle aree periferiche delle nostre città stanno portando alla luce aspetti estremamente critici dell'attività del costruire.

L'assenza di opportunità di sperimentazione, sia culturale che tecnica, nell'ambito della progettazione architettonica, è fortemente avvertita da giovani appassionati, studenti e professionisti, che faticano, da soli, a trovare gli stimoli e le possibilità per approfondire praticamente le implicazioni costruttive del progetto. In numerosi contesti analoghi alla città di Trento, in Italia ma soprattutto fuori, è possibile riscontrare casi di sperimentazione progettuale e costruttiva, con tematiche varie che vanno dalla generazione e valorizzazione dello spazio pubblico, alla rigenerazione di aree periferiche, alla costruzione di luoghi di riparo per comunità soggette a rischio ambientale.

A partire da questo sistema di esigenze, quindi, il progetto qui presentato si propone di creare un'occasione di confronto sulla sperimentazione architettonica e tecnica: dare l'opportunità a giovani appassionati di architettura, ma non solo, di trasformare lo spazio urbano in cui si trovano, valorizzando i paesaggi urbani e naturali del Trentino. Creare un luogo capace di stimolare un positivo contatto fra la realtà universitaria e la realtà imprenditoriale e innovativa costituita da Impact Hub Trento. Attivare processi di rigenerazione e riqualificazione urbana di un contesto urbano disomogeneo e slegato aumentandone la percezione di sicurezza.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

A partire dal quadro di necessità descritto in precedenza si sono delineati tre macro obiettivi:

1. realizzare un luogo di contatto e contaminazione delle idee tra il modo universitario e imprenditoriale;
2. realizzare un processo capace di attivare dinamiche di riqualificazione urbana;
3. fornire competenze nella ideazione, definizione e costruzione di un manufatto architettonico in ambiente urbano.

Il progetto presentato si propone di conferire ai partecipanti (studenti di Architettura ed Ingegneria e giovani laureati nel settore) competenze di progettazione e realizzazione di un manufatto architettonico di piccole dimensioni adibito ad installazione per il ritrovo informale nello spazio pubblico. Tale processo avviene tramite un workshop intensivo di autocostruzione organizzato a Trento all'interno del cortile di Impact HUB Trento in via Roberto da Sanseverino 95, della durata di circa 8 giorni, all'interno del quale si alterneranno attività di apprendimento e attività di progettazione. Le attività di apprendimento sono erogate tramite brevi lezioni frontali tenute da progettisti professionisti, finalizzate all'inquadramento dei temi dell'autocostruzione, dell'urban design e del pop-up design.

Le attività di progettazione si suddividono in:

1. analisi del contesto;
2. formulazione del concept;
3. definizione del progetto;
4. realizzazione del manufatto.

Il corretto svolgimento di queste fasi verrà seguito dagli stessi progettisti professionisti e da alcuni docenti del Dipartimento di Ingegneria Civile Ambientale e Meccanica, che opereranno nella figura di mentori per i 25 partecipanti al workshop.

Le operazioni di costruzione avverranno esclusivamente tramite modalità di esecuzione a secco, vale a dire che l'assemblaggio dei diversi elementi costruttivi avviene tramite giunzioni di tipo meccanico (viti, bulloni, chiodi), senza l'utilizzo di leganti quali malte, colle e cementi. Questa modalità costruttiva permette una enorme versatilità degli elementi a disposizione, che possono essere adattati al progetto in modo da soddisfare le esigenze di utilizzo del manufatto.

Nell'ottica di un'attività di riqualificazione urbana, è previsto anche l'utilizzo di materiali di riciclo.

Un'opera assemblata in questo modo può quindi essere realizzata senza vincoli permanenti al suolo: essa non si configura pertanto come un manufatto edilizio, bensì come un'installazione temporanea fruibile dall'intera cittadinanza ed in particolare dai giovani che studiano presso la Biblioteca Universitaria Centrale, di cui si può disporre all'occorrenza, in tempi e costi contenuti.

Il workshop tuttavia non esaurisce i suoi obiettivi nella progettazione e realizzazione di un'opera, bensì utilizza queste motivazioni come pretesto per innescare un ragionamento più ampio sulle implicazioni che il progetto di architettura può avere su sistemi più ampi come la valorizzazione del contesto urbano e paesaggistico trentino, la facilitazione di interazioni sociali nello spazio pubblico, la diffusione di attività di progettazione e costruzione collaborativa.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Al termine dell'attività prevista i risultati raggiunti riguarderanno due macrosfere. Da un lato i partecipanti al workshop avranno acquisito, in seguito ai diversi momenti formativi e all'attività di auto-costruzione, soft- e hard-skills. Avranno maturato una maggior consapevolezza del luogo e del contesto urbano della città di Trento oltre che delle sue implicazioni sociali; saranno riusciti, in seguito ad un'analisi e uno studio geo-sociologico, a valorizzare e riattivare il sito in esame potenziandone le caratteristiche intrinseche. Avranno inoltre implementato le loro abilità nel lavoro di gruppo, sia su attività teoriche che pratiche. Le conoscenze e abilità raggiunte e sviluppate sono alla base del progetto che, grazie al supporto dei progettisti professionisti, avranno sviluppato, trasformando così le esigenze individuate in proposte progettuali spaziali, passando da un concept ad un vero e proprio progetto esecutivo.

Il risultato concreto quindi, frutto dell'attività progettuale e delle sinergie dei partecipanti al workshop e di diverse figure professionali, sarà quello di aver ricostruito uno spazio di contatto, un non-luogo all'interno del contesto urbano della città di Trento. Questo luogo si identificherà in uno spazio della creatività, uno spazio di confine tra la realtà accademica e il mondo professionale, dove poter esprimere e sviluppare le proprie idee e potersi confrontare su diverse tematiche.

L'installazione progettata e realizzata costituirà un luogo:

- dove ogni Associazione possa riunirsi e organizzare le proprie attività
- dove poter organizzare eventi per riqualificare l'area ex industriale in cui il sito si inserisce
- di sosta per gli studenti che studiano presso la Biblioteca Universitaria Centrale.

La tipologia di manufatti che intendiamo realizzare all'interno del progetto qui presentato non necessitano di autorizzazioni amministrative in quanto sono elementi di arredo, non strettamente vincolati al terreno, realizzati su suolo privato e non costituiscono un volume edilizio.

Il manufatto realizzato sarà messo a disposizione del PGA e della cittadinanza senza costi di affitto (eventualmente si possono far pagare eventuali utenze) negli orari di aperture della struttura che lo ospita e nella misura dell'area di intervento. Inoltre tutte le manifestazioni che saranno ospitate nella struttura saranno accessibili all'intera cittadinanza.

14.4 Abstract

Le attività presentate vogliono essere un'occasione di confronto e stimolo all'interno dell'ambito della sperimentazione architettonica. Acropoli, in collaborazione con Impact Hub, si propone di sviluppare nell'area individuata uno spazio fisico dove possano essere organizzati incontri e attività di progettazione attraverso un workshop di progettazione e autocostruzione.



15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto? Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Adolescenti 15-19 anni

X Giovani 20-24 anni

X Giovani 25-29 anni

Giovani 30-34 anni

Giovani 34-39 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro specificare

Numero organizzatori 15

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

Adolescenti 15-19 anni

X Giovani 20-24 anni

X Giovani 25-29 anni

Giovani 30-34 anni

Giovani 34-39 anni

Altri adulti significativi

Altro specificare

Numero partecipanti attivi 25



15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Giovani 30-34 anni

Giovani 34-39 anni

Altri adulti significativi

Altri specificare

Numero fruitori 2500

16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro specificare

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Confronto con i partecipanti
2 Controllo e verifica sull'utilizzo degli spazi progettati
3 Tavola rotonda con i soggetti coinvolti (Acropoli Trento, Impact HUB Trento, Università degli Studi di Trento)
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di entrata	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) troncatrice, avvitatori, trapani, levigatrice	€ 2500,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) assi in legno, chiodi, viti	€ 5200,00
4. Compensi n.ore previsto 64 tariffa oraria forfait 700	€ 700,00
4. Compensi n.ore previsto 64 tariffa oraria forfait 800	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto 25 tariffa oraria forfait 300	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 350,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) Viaggi e spostamenti per I tutor e gli eventuali relatori	€ 1000,00
10. Assicurazione	€ 1500,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: € 12850,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio provinciale previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici esterni al territorio provinciale (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio provinciale (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 1200,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 1200,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 11650,00
--	------------

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGA	
Voce di entrata	importo
Finanziamenti di soggetti membri del Tavolo (specificare quali)	€
Finanziamenti di enti pubblici del territorio provinciale (specificare quali)	€
Finanziamenti di soggetti privati del territorio provinciale (specificare quali)	€
Autofinanziamento	€ 1285,00
Altro (specificare)	€
Altro (specificare)	€

Totale: € 1285,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 11650,00	€ 0,00	€ 1285,00	€ 10365,00
percentuale sul disavanzo	0 %	11.03 %	88.97 %