PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Mod. A2 PGZ

Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

FIE_2_ 2017

2. Titolo del progetto

Economia circolare in val di Fiemme

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Marta
Cognome	Luchini
Recapito telefonico	3494403622
Recapito e-mail	pgzvaldifiemme@live.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente
4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune
X Associazione (specificare tipologia) Associazione di promozione sociale
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)

PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

5. Soggetto responsabile **5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?**
Comune
X Associazione (specificare tipologia) Associazione di promozione sociale
Comitato/gruppo organizzato locale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

HelloFiemme!

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Tesero

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 si, con quale tipologia di soggetti?
Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
X Istituto scolastico
Pro Loco
X Altro (specificare) Aziende della Val di Fiemme

7. Durata del progetto
7.1 Qual è la durata del progetto?

X Annuale
Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:		
Progettazione	Data di inizio 01/10/16	Data di fine 31/10/16
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/17	Data di fine 30/08/17
Realizzazione	Data di inizio 13/09/17	Data di fine 15/12/17
Valutazione	Data di inizio 16/12/17	Data di fine 23/12/17

8. Luogo di svolgimento
8.1 Dove si svolge il progetto?

Tesero, Ziano, Cavalese

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
X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
X 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
Arte, cultura e creatività
Musica e danza
Teatro, cinema e fotografia
Tecnologia e innovazione
Educazione e comunità
Sport, salute e benessere
X 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?** *Obiettivi legati ai giovani*
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
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)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale
Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
X 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 Portare a conoscenza dei giovani un nuovo modo per creare valore nel rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali
2 Permettere alle aziende virtuose della Val di Fiemme che già attuano un percorso di economia circolare di rendere partecipi i ragazzi di questa nuova modalità di fare business.
3 Creare innovazione grazie all'incontro tra la creatività dei ragazzi e le necessità del mercato.
4
5

13. Tipo di attività **13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA
X 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 / confonti - gemellaggi - scambi / campus
Animazione
Redazione giornalistica/Rivista
Diffusione / promozione informazioni sui giovani
Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto
14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

Tra gli ambiti funzionali scelti dal Piano Giovani della Val di Fiemme, HelloFiemme propone un'idea progettuale dedicato alla Cittadinanza attiva. Cittadinanza attiva: intesa nel senso più ampio del termine come partecipazione giovanile alla vita di comunità e alle dinamiche non solo sociali, ma anche politiche ed economiche. L'obiettivo è quello di creare una società montana sempre più attiva, attenta alle tematiche della mobilità e dell'ambiente e proiettata verso il futuro e dunque verso i giovani.
Partendo dalle parole chiave #società #montana #attiva proiettata verso il #futuro, HelloFiemme, viste anche le necessità che sembrano essere rilevanti per i giovani della valle, ha sentito di poter proporre un progetto legato a questi concetti che possano fare da ponte verso uno sviluppo sostenibile futuro del territorio, oggi attuabile unicamente attraverso un'economia definita circolare.
Nel dicembre 2015 la commissione europea presenta il pacchetto sull'Economia Circolare chiamato "L'anello mancante: un piano d'azione europeo per l'economia circolare"
Secondo la definizione che ne dà la Ellen MacArthur Foundation, considerata tra le più accurate ed esaustive, l'economia circolare "è un termine generico per definire un'economia pensata per potersi rigenerare da sola. In un'economia circolare i flussi di materiali sono di due tipi: quelli biologici, in grado di essere reintegrati nella biosfera, e quelli tecnici, destinati a essere rivalorizzati senza entrare nella biosfera".
Partendo da questi concetti legati alle nuove linee di indirizzo della Comunità europea e il fermento in atto nel resto d'Italia legato a questa nuova visione dell'economia, la Valle di Fiemme risulta un ottimo territorio per portare all'attenzione questi temi che guideranno l'economia del futuro. Come detto, visti anche i numeri sempre crescenti della disoccupazione giovanile, questo potrebbe fungere da spunto per creare delle professioni per il futuro.
La Val di Fiemme ha un tessuto socio-economico estremamente virtuoso nella gestione delle proprie risorse, sia in ambito pubblico che privato. Grazie ad un passato in cui il senso del limite era estremamente sentito, la popolazione ha permesso di salvaguardare un patrimonio naturale di pregio grazie anche alla Magnifica Comunità di Fiemme e alla gestione virtuosa dei boschi. Questa lungimiranza rischia però di risultare vana se non viene oggi compresa e valorizzata dal territorio stesso. Questi comportamenti devono essere premiati e soprattutto dovranno essere trasmessi alle generazioni future in modo che queste possano continuare a sfruttare al meglio il territorio in cui vivono. Per completare il quadro si aggiunga il fatto che oggi ed in futuro sarà sempre più richiesto ai giovani di avere un'attitudine creativa nell'affrontare i problemi in campo lavorativo e sociale, in particolare saranno chiamati ad affrontare la gestione delle risorse e dell'ambiente. In questo contesto si inserisce il progetto proposto, si vogliono fornire ai giovani strumenti per affrontare il futuro con inventiva e che gli permettano di "inventarsi" un lavoro: la disoccupazione giovanile è in aumento e i giovani guardano con sempre più sfiducia il futuro, per questo è necessario attivarsi per dare nuovi stimoli alla futura classe dirigente.
Gli attori che verranno coinvolti sono principalmente due: il Centro di Formazione Professionale ENAIP di Tesero, settore legno e le imprese virtuose del territorio.
Il progetto intende portare in Val di Fiemme il concetto di economia circolare partendo dalla parte con cui anche il consumatore finale si trova ad avere più a che fare: il rifiuto. Infatti, ogni processo lineare porta ad avere un materiale di scarto che viene definito rifiuto.
Qui subentrano le imprese selezionate che interverranno nel percorso, fornendo il materiale di scarto del loro ciclo produttivo e portando a conoscenza dei ragazzi, tramite i propri collaboratori, cosa avviene in azienda e come viene prodotto il rifiuto.
Partendo da questo materiale, che ogni ragazzo si troverà ad avere tra le mani, si vuole proporre un percorso di ri-valorizzazione del materiale di scarto che porta alla creazione di nuove idee progettuali del materiale stesso per riutilizzarlo e ri-valorizzarlo in chiave di upcycling.
Per upcycling si intende l'utilizzo di materiali di scarto, destinati ad essere gettati, per creare nuovi oggetti con un valore maggiore del materiale originale, trasformandola di fatto in un materia prima seconda. Esempio: il progetto Fungo Box, l'utilizzo di fondi di caffè come fertilizzante per far crescere dei funghi commestibili. I funghi nati dai fondi di caffè grazie alla partnership tra Lavazza, Novamont e Il Giardinone, rispetto a quelli coltivati secondo metodologie standard hanno un livello di proteine più alto, un contenuto in fibre 3 volte maggiore e un contenuto di fosforo superiore del 50%.

Nella val di Fiemme, come nel resto d'Italia, i giovani sono bersagliati da messaggi e modelli culturali consumistici che li portano a percepire una situazione di inadeguatezza e disagio se non conformano continuamente abbigliamento, accessori e dispositivi elettronici all'ultimo modello proposti dal mercato, proprio come ben descritto ne "La vita liquida" di Bauman. Ne consegue che gli stili di vita dei giovani della valle tengono poco conto dell'ambiente e della sostenibilità futura delle loro scelte. Con questo percorso i giovani vengono stimolati a riflettere su questi temi e contemporaneamente gli viene data la possibilità di diventare loro stessi artefici di soluzioni con una forte componente innovativa. Quello che viene normalmente visto come prodotto di scarto inutile, o nel migliore dei casi come prodotto da riciclare, viene visto invece come materia prima per qualcosa di nuovo che ha addirittura un valore maggiore dello "scarto" di partenza. Si è cercato pertanto di puntare l'attenzione su un bisogno sempre crescente dei giovani di ritrovare le proprie origini ed il contatto con il territorio che sembra diventare sempre più flebile con il passare del tempo.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Presentiamo di seguito le principali tappe previste dal progetto.
Workshop di avvio con aziende, docenti e rappresentanti degli studenti (4 ore): Questo workshop servirà a far incontrare i vari attori e in particolare a far emergere le prime idee, alcuni filoni su cui spingere la ricerca dei laboratori con gli studenti, fornire ai ragazzi alcune indicazioni utili per entrare nel tema del progetto, e definire il supporto che le aziende potranno dare ai ragazzi nel corso di tutto il progetto. Presentazione e lezioni legate all'economia circolare (2 ore): A cura di Studio Vispa come Partner Tecnico, è prevista una lezione per istituto legata ai temi dell'economia circolare e in particolare dell' upcycling. Dedicata ad aprire il percorso che verrà sviluppato successivamente.
L'azienda si presenta (4 ore). L'azienda presenta la propria attività e prodotti. Dopo la conoscenza più approfondita dell'azienda e del suo ciclo produttivo, si inizia a familiarizzare con il materiale di scarto che ciascuna impresa produce e si definisce il problema da affrontare per permettere a questo rifiuto di diventare materia prima seconda per un altro prodotto.
Sviluppo di una serie di soluzioni in classe dopo aver avuto a disposizione il materiale di scarto dell'azienda (14 ore).
A cura dei facilitatori di HelloFiemme in collaborazione con i docenti dell'istituto. Il progetto verrà sviluppato secondo un percorso articolato in cinque fasi.
1. Osservazione In questa fase i ragazzi entreranno in contatto con i materiali forniti dalle aziende. Ne valuteranno le caratteristiche e i punti di forza, faranno delle operazioni di benchmark per verificare come altre aziende impiegano materiali simili.
2. Ideazione Attraverso il brainstorming si partirà con un momento divergente in cui tutte le idee, anche quelle più bizzarre, saranno benvenute al fine di stimolare al massimo la creatività dei ragazzi. Si procederà quindi con un secondo momento convergente in cui i gruppi saranno invitati a filtrare le idee più interessanti fino a concordare l'idea ritenuta più promettente in base a criteri di fattibilità tecnica, sostenibilità economica ed ambientale, desiderabilità da parte di aziende e potenziali clienti.
3. Progettazione I ragazzi procederanno alla fase di progettazione dell'idea individuata. Considerando che le aziende coinvolte forniranno materiali di diversa natura i ragazzi potranno progettare soluzioni che prevedano l'impiego di un unico materiale o anche l'abbinamento di due o più scarti di produzione aumentando il valore del risultato finale.
4. Prototipazione In questa fase i ragazzi creeranno diversi prototipi del prodotto finale, con l'ausilio anche di materiali come cartoncino, plastilina, e altri materiali di bricolage che consentono di realizzare in maniera molto rapida prototipi a bassissimo costo. Questo consentirà loro di individuare subito eventuali punti critici della soluzione provvedere con gli opportuni aggiustamenti.
5. Test Si concluderà quindi andando a testare ciascuna soluzione con i relativi destinatari, ottenendo indicazioni per ulteriori miglioramenti. Alcune soluzioni potranno essere prodotti destinati agli utenti finali. Altre soluzioni individuate potranno essere prodotti o semilavorati da integrare nel processo produttivo dell'azienda che ha fornito il materiale o in altre aziende.

Tutte le attività verranno realizzate in orario extrascolastico.
Le attività verranno svolte presso l'ENAIP di Tesero, principalmente perché questo ci permetterà di avere a disposizione il materiale per la realizzazione del corso, ma il progetto è aperto a tutti i giovani della valle.
Il progetto verrà pubblicizzato e tutti i giovani verranno invitati a partecipare: non ci sono preclusioni, si accetteranno le iscrizioni in base alla data di adesione e si chiuderanno nel momento in cui si avrà raggiunto il numero massimo di partecipanti, in modo da garantire un percorso qualitativamente elevato.
Non è previsto alcun compenso per i docenti che parteciperanno al progetto.
La serata finale di presentazione del progetto si terrà entro un mese dalla conclusione dei lavori e comunque entro la fine del 2017. Sarà organizzata presso la sala "Canal" di Tesero, con inizio alle ore 20.00 e della durata di circa 3 ore. I ragazzi in tale sede illustreranno il percorso svolto e la soluzione finali alla quale sono giunti.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi
I risultati attesi da questo progetto sono i seguenti: Coinvolgimento di N. 20 ragazzi Coinvolgimento di N. 3 imprese virtuose del Territorio N. 1 Evento finale di restituzione dei risultati Possibilità di proseguire il percorso con un progetto più approfondito che vede coinvolte in maniera più importante le imprese che hanno partecipato a questa prima fase sperimentale. Ricaduta positiva sul territorio dal momento che i ragazzi porteranno all'interno delle proprie famiglie questo tipo di argomento. L'Economia circolare verrà poi approfondita durante l'evento finale di condivisione con le famiglie stesse e gli enti coinvolti nel progetto.

14.4 Abstract
Il progetto intende portare in Val di Fiemme il concetto di economia circolare partendo dallo scarto industriale.Infatti, ogni processo lineare porta ad avere un materiale di scarto che viene definito rifiuto.Qui subentrano le imprese selezionate che interverranno nel percorso, fornendo ai ragazzi il materiale di scarto del loro ciclo produttivo.Partendo da questo scarto, si vuole proporre un percorso di ri-valorizzazione che porta alla creazione di nuove idee progettuali in chiave di upcycling.

15. Target **15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?** **Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verrano 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.**
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
X Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero organizzatori 8

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
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
X Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 20

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
X Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 50

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
X Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
X Bacheche pubbliche
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
X Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
X Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
Telefonate / SMS
Altro (specificare)

17. Valutazione **17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

X SI
NO

17.2 Se sì, quali?
1 Valutazione soddisfazione dei partecipanti con riunione collettiva e in seconda battuta tra gli organizzatori
2 Valutazione della qualità dei progetti realizzati dai partecipanti da parte degli organizzatori con particolare supporto degli esperti del settore.
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto **18.1 Spese previste**	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cancelleria	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto 22 Studio grafico Evoluzione Web (no membro associazione) tariffa oraria 50,00 forfait	€ 1100,00
4. Compensi n.ore previsto 24 Studio Vispa (no membro associazione) tariffa oraria 50,00 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto 18 Povolo Stefania (membro associazione - compenso inferiore al 30% costo totale del progetto) tariffa oraria 50,00 forfait	€ 900,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 500,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€ 0,00
10. Assicurazione	€ 500,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 4400,00

18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 200,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 200,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4200,00

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comunità Territoriale Valle di Fiemme	€ 840,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) BIM	€ 320,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali) Casse Rurali di Fiemme	€ 500,00
4. Autofinanziamento	€ 440,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2100,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4200,00	€ 840,00	€ 1260,00	€ 2100,00
percentuale sul disavanzo	20 %	30 %	50 %