



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

AVN_3_2018

2. Titolo del progetto

HACKATHON SULLA MOBILITA'

3. Riferimenti del compilatore

Nome	elena
Cognome	mendini
Recapito telefonico	3490087768
Recapito e-mail	elena.mendini88@gmail.com
Funzione	REFERENTE TECNICO ORGANIZZATIVO

4. Soggetto proponente

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

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) TAVOLO DEL CONFRONTO E DELLA PROPOSTA ALTA VAL DI NON



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) NATOURISM S.R.L.

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

SOCIETÀ A RESPONSABILITÀ LIMITATA

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?

SÌ

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

X Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

X Pro Loco

Altro (specificare)

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

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

SALE DEI COMUNI ADERENTI AL PIANO GIOVANI ALTA VAL DI NON



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

X 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

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

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

X Altro (specificare) MOBILITÀ SOSTENIBILE E SOLUZIONI INNOVATIVE PER IL BENESSERE DELLA COLLETTIVITÀ



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

X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

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

X 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

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 Assunzione di responsabilità da parte dei giovani;

2 Valorizzazione delle competenze giovanili e loro spendibilità nel dialogo sul futuro del territorio;

3 Ideazione di soluzioni originali e innovative ai grandi problemi del nostro tempo;

4 Protagonismo giovanile e assunzione di responsabilità verso il futuro del territorio in cui essi vivono.

5

**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)

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

Il progetto parte da una presa di coscienza del Tavolo dei bisogni dei giovani minorenni residenti in alta Valle di Non.

Nell'incontro, i ragazzi chiedevano l'intervento delle amministrazioni su temi molto importanti per la loro vita, tra cui la possibilità di spostarsi più frequentemente rispetto all'offerta di mezzi pubblici attualmente in essere.

Il Tavolo ha preso coscienza del problema e si è interrogato su quali azioni potessero essere intraprese per fornire una risposta adeguata ai ragazzi e alle loro richieste, giudicate assolutamente legittime e da valorizzare.

Si sono presi contatti con altre amministrazioni pubbliche e si è venuti a conoscenza di altri Hackathon sulla mobilità organizzati in altri territori (ad esempio sull'altopiano della Paganella).

Si è quindi partiti da questo per definire un Hackathon assolutamente originale, il risultato dei quali si porterà alle amministrazioni pubbliche locali per permettere loro di realizzare degli interventi di mobilità sostenibile giudicati vincenti.

Si è ragionato sui partecipanti e si è optato per far partecipare alla sfida solo coloro i quali siano studenti di Economia, Giurisprudenza e Ingegneria in quanto servono delle competenze specifiche per poter poi avere come risultato un prodotto di qualità.

Si è pensato agli studenti di Giurisprudenza in quanto i ragazzi che necessitano di spostarsi sono minorenni (e quindi giuridicamente più complessi i ragionamenti su di loro), Economia (in quanto la proposta deve essere sostenibile economicamente) ed Ingegneria (per ragionare su orari, flussi e mezzi di trasporto diversi).

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.



L'Hackathon è una sfida che si realizza nel corso di 4 giornate.

Prima della realizzazione dell'Hackathon la Natourism incontrerà i ragazzi che hanno sollecitato il problema per capire cosa intendano per mobilità e quali siano i loro desiderata in merito. Il referente tecnico e il referente istituzionale promuoveranno il progetto sul territorio e presso l'ufficio placement di Unitn allo scopo di trovare ragazzi con competenze specifiche in discipline economiche, giurisprudenziali e ingegneristiche. Inoltre lo stesso progetto sarà proposto in tutta la Valle di Non allo scopo di avere quanti più possibili ragazzi del territorio partecipanti all'Hackathon. I comuni individuano in un minimo di 3 partecipanti del territorio la soglia per la realizzazione del progetto in quanto i ragazzi che vivono in alta valle di Non conoscono meglio di chiunque altro i limiti della mobilità in alta Anaunia.

Poi l'Hackathon si svilupperà nel corso di 4 giornate. Si vuole individuare il periodo migliore per realizzarlo, tenendo conto dei possibili ostacoli ad una piena partecipazione da parte dei ragazzi, si è pensato ai mesi di maggio o novembre.

Le prime due giornate avranno l'obiettivo di fornire ai partecipanti gli strumenti di base per poter andare a sviluppare l'idea del progetto.

Riguarderanno quindi le fasi di analisi e di raccolta dati, nonché quella di confronto con i principali stakeholders.

Il terzo e il quarto giorno si terrà l'Hackathon, che vedrà l'elaborazione di un'idea da parte di ogni gruppo. In base al numero di partecipanti si sceglierà la struttura più idonea per ospitarli, o una sala comunale (messa a disposizione gratuitamente dai Comuni) o una sala più grande (in questo caso si è pensato o al Palanaunia o al Teatro di Sarnonico).

Queste saranno presentate davanti ad una giuria di esperti che proclamerà l'idea vincitrice.

I vincitori saranno premiati nel corso di una serata pubblica dai membri del Tavolo e dai presidenti della Cassa Rurale Novella Alta Anaunia.

I formatori del progetto Hackathon saranno Maura Gasperi, consulente in ambito di sviluppo territoriale,

Paolo Grigolli, direttore della Scuola di Management del Turismo di TSM e Luca Salvaterra, consulente di direzione e controllo di gestione. La docenza è prevista per 24 h, il tutoraggio per 20 h e il coordinamento per 20h.

A livello organizzativo verrà coinvolto anche Alessandro Armani.

PRIMO GIORNO

Mattina:

- introduzione generale sugli obiettivi del progetto e sull'organizzazione dell'intera esperienza;
- consegna ai vari gruppi dei materiali didattici necessari;
- definizione dei ruoli dei partecipanti;
- elaborazione di una prima analisi intuitiva della situazione esistente da parte dei partecipanti, con realizzazione della Tavola dei problemi;
- fase di formazione sulla progettazione partecipata, uno strumento che consiste nella collaborazione di più attori al fine di trovare le migliori proposte per soddisfare i bisogni di tutti gli stakeholders coinvolti.

Pomeriggio:

- formazione ai partecipanti sulle principali linee guida sugli sviluppi dell'idea e di messa in pratica dei concetti visti in mattinata. In questa fase si analizzeranno le prime proposte emerse e giungere ad una prima bozza del progetto.

SECONDO GIORNO

Mattina:

Prima parte di riepilogo della giornata precedente, si lavorerà sulle modalità di creazione dell'idea grazie all'aiuto di persone qualificate che affronteranno temi specifici come la mobilità, il territorio, lo sviluppo economico locale.

Sarà l'occasione per raccogliere il maggior numero di informazioni tecniche che saranno poi applicate ai vari progetti. Verranno introdotti concetti di natura economica che saranno necessari al fine di realizzare un'analisi di sostenibilità finanziaria del progetto.

Pomeriggio:

- incontro con i politici locali, analisi dell'area e messa in luce dei punti di forza e di debolezza dei sistemi di mobilità della Val di Non;
- dal confronto, realizzazione di un'analisi SWOT della situazione esistente.

TERZO GIORNO

Mattina:

Inizio Hackathon, i ragazzi avranno a disposizione 24 ore per elaborare tutto quanto appreso nelle due giornate precedenti e stesura di un'idea di progetto. Sarà una giornata intensa, che vedrà l'utilizzo di pc, della rete internet, di mappe concettuali, di schemi, di cartine. I giovani potranno avvalersi del supporto dei moderatori e di eventuali tecnici esperti. Dovranno ricorrere al loro talento per creare un prodotto innovativo, credibile ed efficace.

QUARTO GIORNO



Allo scadere delle 24 ore, i partecipanti dovranno presentare un report finale contenente una descrizione dettagliata del progetto. Potranno allegare tutti i documenti che riterranno utili per una maggiore comprensione del progetto. Una volta consegnati, un rappresentante per gruppo esporrà l'idea davanti ad una giuria di esperti tramite pitch. Ai 3 gruppi vincitori verrà riconosciuto un premio in buoni spesa da spendersi per acquisto di libri o di corsi formativi.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Elaborazione di un'idea originale sul tema mobilità in alta Val di Non;
Creazione di team di lavoro autonomi ed efficaci;
Alta formazione dei partecipanti sul tema della mobilità sostenibile;
Ottenimento di un report da trasmettere alle amministrazioni con cui lavorare per mettere a sistema le modalità più efficaci ed innovative;
Capacità da parte dei partecipanti di gestire lo stress e la tensione in una situazione complessa come quella dell'Hackathon;
Affinamento di qualità personali e di talenti;
Riconoscimento di ragazzi dotati di qualità specifiche da parte della comunità.

14.4 Abstract

Il progetto mira a realizzare un Hackathon sul tema della mobilità sostenibile in alta val di Non. I risultati dell'Hackathon saranno offerti alle amministrazioni partecipanti al Tavolo al fine di mettere a sistema delle best practices richieste dai cittadini minorenni.

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.

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

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

X Altro (specificare) NATOURISM S.R.L.

Numero organizzatori 30



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)
Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X 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 partecipanti attivi 50

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)
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
X 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 200



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 Valutazione da parte del Tavolo dei risultati raggiunti;

2 Affiancamento ai ragazzi durante le giornate dell'Hackathon per rilevare grado di soddisfazione o meno.

3

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 1500,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€ 0,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) buffet serata di premiazione	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto MAURA GASPERI, PAOLO GRIGOLLI, LUCA SALVATERRA. tariffa oraria forfait 1952	€ 1952,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) COORDINAMENTO	€ 854,00
12. Altro 2 (specificare) PREMI AI RAGAZZI (600€ PRIMO PREMIO, 400€ SECONDO PREMIO, 200€ PRIMO PREMIO)	€ 2440,00
13. Altro 3 (specificare) TUTORAGGIO, Alessandro Armani	€ 854,00
14. Altro 4 (specificare) PROGETTAZIONE, Alessandro Armani	€ 976,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 0,00

Totale A: €9076,00



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	€
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 0,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 9076,00
--	------------------

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) COMUNI AFFERENTI AL PIANO GIOVANI ALTA VAL DI NON	€ 2550,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali) CASSA RURALE NOVELLA ALTA ANAUNIA e CASSA RURALE D'ANAUNIA	€ 2000,00
4. Autofinanziamento	€ 0,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 4550,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 9076,00	€ 2550,00	€ 2000,00	€ 4526,00
percentuale sul disavanzo	28.0961 %	22.0361 %	49.8678 %