



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TN_14_2015

2. Titolo del progetto

Meeteen|Sportello

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Riccardo
Cognome	Santoni
Recapito telefonico	0461 884841
Recapito e-mail	riccardo_santoni@comune.trento.it
Funzione	RTO

4. Soggetto proponente

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

Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
<input checked="" type="checkbox"/> Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)



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)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

The Hub Trentino_Sudtirol s.c.

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Sede legale: Rovereto Sedi operative: Trento e Rovereto

6. Collaborazioni

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

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Liberi professionisti e start up che utilizzano gli spazi di co-working di The Hub

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 di seguito:

Progettazione	Data di inizio 01/09/2014	Data di fine 31/10/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2015	Data di fine 19/04/2015
Realizzazione	Data di inizio 20/04/2015	Data di fine 30/11/2015
Valutazione	Data di inizio 01/12/2015	Data di fine 31/12/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Trento



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

X 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

X 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

X 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) Educazione al lavoro e all'auto-imprenditorialità



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
X 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
X Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
X Altro (specificare) Educare all'autoimpiego, allo spirito d'iniziativa e all'imprenditoria sociale

<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.)
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 Dare maggiore sicurezza ai giovani per affrontare il mondo del lavoro dando loro le opportunità necessarie per renderli protagonisti delle loro scelte e attività
2 Sede fisica, contaminazioni di saperi e lavoro di gruppo: raggruppare i giovani per farli collaborare tra di loro al fine di creare uno sviluppo collettivo delle loro passioni e delle loro idee imprenditoriali e alla fine del percorso di laboratori costituire un'associazione culturale di giovani per i giovani che continui a gestire il progetto Meeteen
3 Motivare i giovani ad essere intraprendenti e creativi attraverso la creazione di progetti di impresa che prevedano il coinvolgimento totale delle abilità dei partecipanti
4 Offrire ai ragazzi l'opportunità di confrontarsi con il mondo del lavoro tramite il dialogo e la collaborazione con professionisti di ogni settore d'interesse
5 Formazione: Acquisizione competenze in ambito tecnologico, multimediale ed altro

**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) creazione di una Associazione Culturale Giovanile**14. Descrizione del progetto****14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

L'idea nasce dal bisogno di avere una struttura fisica, un luogo in cui incontrarsi ai fini di creare una rete di collegamento tra i giovani che vogliono costruire il loro futuro attivamente provando a realizzare le loro idee e i loro progetti di impresa.

Il bisogno che noi percepiamo è quello di conoscere più da vicino il mondo del lavoro e di sapere come si fa a trasformare le proprie idee e i propri sogni in progetti realizzabili e in iniziative imprenditoriali.

Inoltre, spesso è difficile avere l'opportunità di confrontarsi con un professionista del settore che ci interessa e questo può essere la causa della perdita d'interesse dei giovani per un incamminamento creativo verso il lavoro.

Nell'odierna società vengono sì dati ai giovani gli strumenti per imparare un determinato mestiere o per approfondire una determinata passione, ma poche volte viene data l'opportunità di mettere in pratica le cose imparate oppure confrontarsi con il mondo dei "grandi" perciò si vorrebbe anche costituire un'associazione qui capace di offrire ai giovani uno spazio per incontrarsi, sviluppare le proprie idee, confrontarsi con professionisti adulti e mettere in pratica le proprie idee.

Il nostro progetto punta quindi a:

- Offrire ai giovani l'opportunità di mettersi in gioco con le proprie idee e passioni attraverso degli incontri con dei "mentors" esperti in diversi ambiti (start up di impresa, professionisti, creativi, etc)
- Offrire ai giovani un orientamento verso un futuro di autoimpiego attraverso percorsi in cui i giovani possano mettersi in gioco con ciò che a loro piace di più poter dimostrare che in fondo il mondo del "lavoro" affrontato in modo creativo può dare i suoi frutti nel modo più divertente.
- Esplorare il mondo del lavoro attraverso le proprie passioni
- Potenziare la passione e le abilità dei ragazzi per le cose che gli piacciono e che lo possono rendere un imprenditore di se stesso.
- Far scoprire ai ragazzi le proprie passioni.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto lavora parallelamente su due canali paralleli. Il primo è rivolto al consolidamento e all'acquisizione di competenze per la gestione del progetto stesso da parte del gruppo informale che rappresenta il soggetto proponente, il secondo è centrato sulla realizzazione dell'idea progettuale dei giovani proponenti di creare uno spazio di supporto per sostenere il passaggio dalle idee alle azioni (impresa) da parte di giovani teenager.

Il progetto prevede la realizzazione delle seguenti attività:

- Formazione del gruppo dei peer (giovani progettisti proponenti) sull'utilizzo degli spazi di co-working e sulla figura dell'host (responsabile e animatore dello spazio di co-working) a cura del Coordinatore di progetto di The Hub.

La formazione sarà mirata a rendere quanto più autonomi possibile i ragazzi nella gestione del progetto. (es.: creare e promuovere un contest di idee, organizzare gli incontri tra giovani e professionisti, creare la turnistica e gestire le aperture degli spazi di co-working...)

- Pubblicizzazione dell'iniziativa e Contest di idee

I giovani peer, coadiuvati dal Coordinatore di Progetto di The Hub, organizzeranno un concorso di idee rivolto a giovani da 12 a 19 anni, che potranno partecipare da soli o in gruppo (max 5 persone), finalizzato ad attrarre quanti più giovani possibile; se le domande dovessero essere superiori a 10, saranno selezionate le idee ritenute maggiormente idonee al percorso dall'idea al progetto. Quindi si formeranno 10 gruppi progetto. (formati da uno o più ragazzi)

- Co-working per sviluppare i progetti di impresa:

I giovani peer, appositamente formati e supervisionati dai responsabili di The Hub, dovranno gestire le aperture dello spazio che viene messo a disposizione di tutti i 10 gruppi progetto selezionati; ognuno ha a disposizione 100 ore di co-working nello spazio di The Hub in via Belenzani (100 ore) per lavorare ai propri progetti.

- Percorsi teorico-pratici: dall'idea al progetto di impresa:

I giovani peer dovranno scegliere, fissare e gestire gli appuntamenti fra gli autori delle idee e gli esperti tematici dei vari settori presenti in The Hub (business modeling, analisi del contesto e del mercato di riferimento, etc); ognuno dei 10 gruppi di progetto partecipanti al programma avrà la possibilità di essere guidati in una simulazione di start up di impresa per 10 ore. In totale, vengono messe a disposizione 100 ore di coaching/tutoraggio.

- Creazione di una Associazione Culturale

Il gruppo peer lavorerà anche alla creazione di un'Associazione Culturale, aperta potenzialmente anche a tutti i giovani partecipanti dei gruppi progetto, che possa continuare ad offrire, grazie all'eventuale supporto di The Hub, uno spazio e dei percorsi di orientamento al lavoro ai giovani.

- Manifestazione finale:

Verrà organizzata una manifestazione finale di presentazione dei progetti sviluppati durante la quale i giovani partecipanti illustreranno alla città le loro presentazioni pitch e le loro realizzazioni (prototipi, video, servizi innovativi, etc.)

Il contest pubblicizzato tramite locandine, giornali locali e social media, sarà aperto a persone di età compresa tra i 12 e i 19 anni. Il contest raccoglie idee progetto che possono essere presentate da singoli o gruppi; per facilità di lettura abbiamo sempre utilizzato il termine "gruppo progetto" sia per il singolo che per il gruppo.

Il percorso (100 ore di co-working più 100 ore di coaching/tutoraggio) sarà rivolto ai soli 10 gruppi progetto selezionati con il contest e si svolgerà in Via Belenzani, presso la sede di The Hub a Trento.

Gli incontri per la costituzione dell'Associazione verranno svolti nella sede The Hub sede Trento tra ottobre e novembre e saranno aperti a tutti i giovani tra i 12 e i 19 anni che fossero interessati. L'associazione che forse nascerà, non è detto abbia sede presso The Hub.

I compensi si riferiscono ai 5 mentors/formatori (professionisti di Hub) che verranno paganti 35 euro all'ora per 25 ore ciascuno di formazione per i 10 gruppi selezionati.

Si prevede di valorizzare l'attività dei 4 ragazzi progettisti/tutor considerando che dovranno gestire le 100 ore di co-working. La valorizzazione del volontariato di euro 500,00 si riferisce quindi all'attività di accoglienza, gestione appuntamenti .. svolta dal gruppo peer.

L'iscrizione prevista è di 50 euro a ragazzo; si prevede che i 50 gruppi progetto possano essere composti in totale da 20 ragazzi.

Nota specifica: nell'approvare tale progetto il Tavolo Sovraterritoriale ha valutato che l'attività proposta è simile a quella della Cooperativa The Hub, ma si rivolge ad un target diverso (minorenni) non ordinario per la cooperativa. Tale progetto infatti nasce dall'idea di un gruppo informale di minorenni, che, a seguito della scheda idea, è stato indirizzato presso la Cooperativa.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Risultati in termini di Partecipazione:

Partecipazione al contest e agli eventi - L'obiettivo è quello di coinvolgere il maggior numero di giovani possibile.

Ci si aspetta tra i 20 e i 30 partecipanti dei quali si prevede di selezionare almeno un 80% delle loro proposte, per la realizzazione dei progetti.

Partecipazione alla creazione dell'Associazione giovanile: Ci si aspetta tra i 10 e i 15 partecipanti.

Risultati in termini di competenze:

L'obiettivo del percorso è quello di accrescere lo spirito di iniziativa (imprenditività) dei giovani attraverso una formazione teorico-pratica su come si fa a passare da un'idea a creare un'impresa sia nell'ambito scelto (design, architettura, sviluppo software, imprese creative, etc.)

I percorsi laboratoriali dovranno servire a orientare nel mondo dell'auto-impiego e delle professioni di interesse dei giovani partecipanti per aiutarli a coltivare le loro passioni e trasformarle in lavoro.

Sarà predisposto un breve questionario per raccogliere le impressioni dei presenti e misurare il livello di soddisfazione, anche tra un incontro e l'altro, così da rendere proficui i consigli e le critiche. Ci aspettiamo che il 75% dei partecipanti si ritenga "soddisfatto" del percorso laboratoriale svolto.

Risultati a livello di creazione di una associazione:

Ci si aspetta di poter creare un'associazione giovanile capace di promuovere e proporre un nuovo punto di vista sul mondo del lavoro per i giovani, mostrando loro che se impiegano le loro passioni per avviarsi al mondo del lavoro possono guadagnare non solo a livello personale, ma anche a livello lavorativo.

Risultati nella vita futura di questo progetto negli anni:

Negli anni successivi Meeteen come Associazione potrebbe continuare a offrire uno spazio/laboratorio di incontro e dei percorsi di start up di impresa per i giovani.

Più avanti si potrebbe proporre ai giovani un vero e proprio incubatore dove poter sviluppare in grande scala il loro progetto, promuovendolo non solo a livello territoriale, ma anche a livello nazionale e internazionale.

Risultati attesi in termini di ambiente:

Riuscire a creare un contesto friendly in cui i giovani si sentano liberi di scambiare opinioni e idee. Il livello e le modalità di partecipazione saranno oggetto di confronto tra gli organizzatori negli incontri di autovalutazione.

Risultati attesi in termini di opportunità future:

Ideare e realizzare un modello che possa ripetersi negli anni ed evolvendosi, continuare nella sua missione di sostenere lo spirito di iniziativa e il protagonismo dei giovani, l'orientamento all'autoimpiego e all'imprenditorialità.

14.4 Abstract

Percorso in cui giovani dai 12 ai 19 possono progettare il proprio futuro imprenditoriale condividendo passioni ed esperienze.

Attraverso laboratori teorico-pratici di start up di impresa guidati da esperti del settore e professionisti nelle diverse discipline i partecipanti potranno approfondire i loro progetti e le loro idee di impresa. Meeteen si pone l'obiettivo di diventare un'Associazione Giovanile aperta a tutti i ragazzi che vogliano sperimentare la via verso un futuro imprenditoriale.



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)
X 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)
Altro (specificare)
Numero organizzatori 4

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
X Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
X 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 partecipanti attivi 34



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

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 20

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 Numero partecipanti e Registri presenze |
| 2 Questionari di gradimento |
| 3 Focus group |
| 4 Colloqui individuali e di gruppo |
| 5 Report finale delle attività |

18. Piano finanziario del progetto**18.1 Spese previste**

Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) materiale per realizzazione prototipi e presentazioni pitch	€ 2000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale di cancelleria, cartelloni, pennarelli	€ 100,00
4. Compensi n.ore previsto 25 tariffa oraria 35 forfait	€ 875,00
4. Compensi n.ore previsto 25 tariffa oraria 35 forfait	€ 875,00
4. Compensi n.ore previsto 25 tariffa oraria 35 forfait	€ 875,00
4. Compensi n.ore previsto 25 tariffa oraria 35 forfait	€ 875,00
4. Compensi n.ore previsto 25 tariffa oraria 35 forfait	€ 875,00
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 400,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 400,00
11. Altro 1 (specificare) Coordinamento	€ 1150,00
12. Altro 2 (specificare) Personale responsabile spazio (100 ore per co-working dei giovani)	€ 1000,00
13. Altro 3 (specificare)	€ 0,00
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 500,00

Totale A: € 10125,00



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	€ 1000,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 1000,00**DISAVANZO (Totale A – Totale B)** € 9125,00

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) Comune di Trento	€ 4562,50
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)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 4562,50

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 9125,00	€ 4562,50	€ 0,00	€ 4562,50
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %